

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KECAMATAN SANGATTA UTARA DALAM
MENGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIA
STANDARD (QRIS) PADA APLIKASI MOBILE BANKING***



SKRIPSI

Oleh:

Uswatun Khasanah

20312646

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KECAMATAN SANGATTA UTARA DALAM
MENGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*
(QRIS) PADA APLIKASI *MOBILE BANKING***

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan
Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama: Uswatun Khasanah

No. Mahasiswa: 20312646

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2024

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apa pun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 23 April 2024

Penulis,



(Uswatun Khasanah)

HALAMAN PENGESAHAN

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KECAMATAN SANGATTA UTARA DALAM
MENGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*
(QRIS) PADA APLIKASI MOBILE BANKING**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama: Uswatun Khasanah

No. Mahasiswa: 20312646

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 23 April 2024

Dosen Pembimbing,



(Reny Lia Riantika, SE., Ak., M.Acc.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Faktor-Faktor yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Aplikasi Mobile Banking

Disusun oleh : USWATUNKHASANAH

Nomor Mahasiswa : 20312646

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Rabu, 08 Mei 2024

Penguji/Pembimbing Skripsi : Reny Lia Riantika, S.E., Ak., M.Acc.

Penguji : Reni Yendrawati, Dra., M.Si., CFra.



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Johan Arifan, S.E., M.Si., Ph.D., CFra, CertIPSAS.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang yang paling berharga:

Kedua orang tuaku,

Warsono dan Siti Maspiyah

Saudaraku,

Hidayatul Munawaroh

Keluarga dan Sahabat-sahabatku

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan kesehatan, kekuatan, kemudahan, kelancaran, rahmat, hidayah serta karunia-Nya. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW serta para sahabat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul **“Faktor – Faktor yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Aplikasi *Mobile Banking*”**.

Tugas akhir ini ditulis sebagai upaya memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, peneliti memahami bahwa tanpa bantuan, bimbingan, kritik, saran, dan dukungan dari berbagai pihak maka penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar dan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Orang tua penulis, **Bapak Warsono** dan **Ibu Siti Maspiyah** yang selalu memberikan semangat, doa, perhatian, kasih sayang, serta dukungan kepada penulis.
2. Kakak kandung peneliti **Hidayatul Munawaroh** yang selalu memberikan dukungan, nasihat, dan doa kepada penulis agar semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.

3. Dosen Pembimbing **Ibu Reny Lia Riantika, SE., Ak., M.Acc.** yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, waktu, kritik, dan saran yang berguna kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. **Bapak Prof. Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D.**, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
5. **Bapak Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.**, selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
6. **Bapak Rifqi Muhammad, S.E., M.Sc., Ph.D.**, selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
7. **Salsabilla Widya Putri**, selaku teman seperjuangan peneliti yang telah menerima dan menemani dari semester awal hingga saat ini berjuang bersama, teman bertukar pikiran, tempat berkeluh kesah, dan membantu satu sama lain untuk menyelesaikan tugas akhir.
8. **Selvina Maulidya Rahayu**, selaku teman peneliti yang selalu membantu dari awal perkuliahan hingga saat ini, saling mendukung satu sama lain, dan menjadi teman yang selalu menghibur dan memberikan motivasi serta dukungan kepada peneliti.
9. **Fitria Nur Utami** dan **Tia Putri Prima**, selaku teman bertukar pikiran bagi peneliti selama perkuliahan dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Teman-teman SMA penulis, **Aulia, Afifah, Anna, Rhiflye, Madan, Angghie, Rosyid, Taufik** yang selalu memberikan dukungan kepada

peneliti hingga saat ini dan membantu berpartisipasi menjadi responden dalam tugas akhir ini.

11. Seluruh responden yang telah meluangkan waktunya untuk berpartisipasi menjadi responden dengan mengisi kuesioner dan kepada seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu peneliti menyelesaikan tugas akhir ini.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i>	12
2.1.2 <i>Mobile Banking</i>	13
2.1.3 <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	14
2.1.4 <i>Smart Governance</i>	15
2.1.5 <i>Performance Expectancy</i>	16
2.1.6 <i>Effort Expectancy</i>	17
2.1.7 <i>Social Influence</i>	17
2.1.8 <i>Facilitating Condition</i>	18
2.1.9 <i>Behavioral Intention</i>	19
2.1.10 <i>Use Behavior</i>	19
2.2 Telaah Penelitian Terdahulu.....	20
2.3 Pengembangan Hipotesis Penelitian	30

2.3.1 Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	31
2.3.2 Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	32
2.3.3 Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	33
2.3.4 Pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> dan <i>Use Behavior</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	34
2.3.5 Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	35
2.4 Kerangka Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Populasi dan Objek Penelitian.....	38
3.3 Sampel dan Teknik Sampling.....	39
3.4 Sumber dan Metode Pengumpulan Data	40
3.5 Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian	41
3.5.1 Variabel Dependen (Y)	42
3.5.2 Variabel Independen (X).....	42
3.6 Teknik Analisis Data	48
3.6.1 Pengujian Data Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	49
3.6.2 Pengujian Data Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	50
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Pengumpulan Data	52
4.2 Karakteristik Responden	53
4.2.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	53
4.2.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Kelompok Usia	53
4.2.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	54
4.2.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan	55
4.3 Uji Instrumen Penelitian.....	56
4.3.1 Deskriptif Variabel Penelitian.....	56

4.3.2 Hasil Uji Data Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	59
4.3.2.1 Uji <i>Convergent Validity</i>	60
4.3.2.2 Uji <i>Discriminant Validity</i>	62
4.3.2.3 Uji Reliabilitas	64
4.3.3 Hasil Uji Data Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	65
4.3.3.1 Uji <i>R-Square</i>	65
4.3.4 Hasil Uji Hipotesis	66
4.3.5 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.3.5.1 Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	69
4.3.5.2 Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	70
4.3.5.3 Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	71
4.3.5.4 Pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	72
4.3.5.5 Pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> terhadap <i>Use Behavior</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	73
4.3.5.6 Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i> untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>	74
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Implikasi Penelitian.....	78
5.3 Keterbatasan Penelitian	79
5.4 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Telaah Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3. 1 Skala Likert	41
Tabel 3. 2 Definisi Operasional dan Indikator	42
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data	52
Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	53
Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan	54
Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan	55
Tabel 4. 6 Interval Penilaian.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Deskriptif	57
Tabel 4. 8 Initial Item Loading dan AVE	60
Tabel 4. 9 Nilai Cross Loading	62
Tabel 4. 10 Fornell-Lacker Criterion	63
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	64
Tabel 4. 12 Nilai R-Square.....	65
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis dengan Path Coefficient.....	66

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions on behavioral intention and use behavior of the North Sangatta District community in using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) in mobile banking applications. This research uses the UTAUT theory. The data analysis process in this study used SmartPLS 4.0. The results of this study indicate that the variables of performance expectancy, social influence, and facilitating conditions have a significant effect on behavioral intention. Facilitating conditions and behavioral intention also have a significant effect on the use behavior of the people of North Sangatta District in using QRIS in mobile banking applications. However, effort expectancy has no effect on the behavioral intention of the people of North Sangatta District in using QRIS in mobile banking applications.

Keywords: QRIS, UTAUT, performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, behavioral intention and use behavior.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition* terhadap *behavioral intention* dan *use behavioral* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada aplikasi *mobile banking*. Penelitian ini menggunakan teori UTAUT. Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan *SmartPLS 4.0*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *performance expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. *Facilitating conditions* dan *behavioral intention* juga memberikan pengaruh signifikan terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Namun, *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

Kata Kunci: QRIS, UTAUT, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *behavioral intention* dan *use behavior*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya. Hasil survei menunjukkan adanya penetrasi internet di Indonesia yang mencapai 78,19% atau menembus angka 215,63 jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 275,77 jiwa pada periode tahun 2022-2023 (APJII, 2023). Dibandingkan dengan survei yang dilakukan pada periode sebelumnya, mencatat penetrasi internet di Indonesia pada periode tahun 2021-2022 sebesar 77,02% atau 210,03 jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 272,68 jiwa (APJII, 2022). Dari data survei tersebut, tingkat penetrasi internet di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 1,17% pada tahun 2023 dibandingkan dengan tahun 2022. Adanya peningkatan pada jumlah pengguna tersebut tentu saja akan memberikan dampak terhadap perkembangan teknologi di Indonesia. Perkembangan teknologi membutuhkan sistem yang lebih strategis dan sederhana. Kebutuhan akan sebuah teknologi sederhana yang dapat memudahkan segala macam aktivitas sehari-hari masyarakat memerlukan kesadaran yang lebih terhadap perubahan transaksi yang masih bersifat konvensional. Di era modern ini, masyarakat diharapkan lebih mengutamakan transaksi dalam bentuk non tunai sehingga tidak terjadi kontak secara langsung antara penjual dan pembeli (Putri et al., 2023).

Di era digital yang semakin berkembang, perkembangan teknologi informasi, telekomunikasi, dan internet telah mengalami perubahan yang signifikan sehingga memunculkan berbagai bisnis yang berbasis teknologi, salah satunya adalah sektor perbankan (Sugiharto et al., 2021). Perbankan merupakan salah satu sektor bisnis yang menerapkan teknologi dalam operasional bisnisnya. Industri perbankan memanfaatkan perkembangan teknologi ini untuk membantu meningkatkan operasional bank. Pergeseran dari kegiatan perbankan konvensional menjadi kegiatan perbankan digital tidak lepas dari tingginya minat masyarakat dalam menggunakan *smartphone*. Akibat perubahan ini, operasional perbankan beralih ke layanan digital yang dapat diakses langsung oleh nasabah melalui perangkat seluler (Anjani & Mukhlis, 2022). Perbankan menawarkan layanan berbasis teknologi yang memudahkan nasabah menyelesaikan transaksi finansial maupun non finansial tanpa harus melakukan kontak tatap muka secara langsung. Di bidang perbankan, perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dengan memperkenalkan layanan telepon seluler melalui media nirkabel, yaitu *mobile banking*. Layanan *mobile banking* umumnya menawarkan kemampuan untuk memfasilitasi perbankan dengan bantuan perangkat *smartphone* nasabah. *Mobile banking* diciptakan untuk efisiensi dan efektivitas dalam bertransaksi sehingga layanan *mobile banking* memberikan kemudahan dan akses transaksi yang cepat dan *real time* (Waluyo, 2022).

Pertumbuhan ekonomi digital merupakan bentuk penerapan teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non tunai (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Layanan *mobile banking* dituntut tidak hanya digunakan untuk

transaksi finansial seperti transfer antar bank, pembayaran tagihan telepon/listrik, pembelian pulsa, dan lain sebagainya atau untuk transaksi non finansial seperti melihat detail saldo, mutasi rekening, dan sebagainya namun diharapkan juga dapat menyediakan sistem layanan yang lebih strategis dan sederhana. Salah satu layanan perbankan elektronik yang sedang berkembang pesat saat ini yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) merupakan kanal yang diterbitkan oleh Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) bersama dengan Bank Indonesia yang menyediakan berbagai macam kode *QR* dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk digunakan oleh pengguna ketika ingin bertransaksi secara non tunai agar lebih mudah, cepat, dan aman (bi.go.id, 2020). Layanan QRIS dapat digunakan pada aplikasi pembayaran *mobile banking* bahkan *e-wallet* seperti OVO, DANA, GOPAY, dan lainnya yang sudah *terinstall* pada *smartphone* dan terkoneksi dengan internet sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja (Waluyo, 2022). Implementasi QRIS di Indonesia tidak hanya diperuntukkan bagi pemilik usaha berskala besar saja tetapi unit usaha kecil seperti UMKM dan masyarakat juga dapat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Sebagai pengatur dan penyedia jasa layanan publik, pemerintah mempunyai peranan penting dalam menjamin kesejahteraan masyarakat dan sebagai sarana memajukan negara. Pemerintah Indonesia mempunyai peran penting dalam menyejahterakan masyarakat baik di tingkat regional maupun nasional (Satria et al., 2023). Pemerintah sebagai penyelenggara pelayanan publik terus berupaya meningkatkan kualitas pelayanan publik dengan memanfaatkan perkembangan

teknologi dan informasi yang berkembang pesat saat ini yaitu diperkenalkannya sistem pembayaran digital. Sejak tahun 2019, pemerintah Indonesia telah menggunakan pendekatan strategis berbasis teknologi atau yang lebih dikenal dengan istilah “*smart governance*” untuk melaksanakan program *smart city* di 100 kota/kabupaten di Indonesia. Penerapan *smart governance* adalah untuk meningkatkan pendapatan daerah dan meningkatkan ketahanan daerah melalui pengendalian harga dan inflasi; akses terhadap literasi keuangan digital; pengembangan pariwisata berbasis *e-tourism*; pengembangan usaha mikro, kecil dan menengah berbasis *e-commerce*, dan lain sebagainya (Satria et al., 2023). *Smart governance* berperan penting di era COVID-19 yang bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan sosial, khususnya terkait perekonomian perkotaan di Indonesia (Firman et al., 2022). Sejak diluncurkannya kanal pembayaran berbasis server yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada bulan Agustus tahun 2019 oleh Bank Indonesia sebagai penyelenggara metode transaksi di Indonesia, terjadi peningkatan jumlah pengguna QRIS yang mencapai 43,44 juta dan jumlah *merchant* sebanyak 29,63 juta hingga Oktober 2023 (Elena, 2023). QRIS kini telah berkembang hingga bisa digunakan juga di luar negeri, atau dikenal dengan QRIS antar negara. Selain itu, sejak 17 Agustus 2023 sistem QRIS telah memperluas fungsi layanannya menjadi QRIS untuk transaksi tarik tunai, transfer, dan setor tunai atau QRIS Tuntas (Rachman, 2023). Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan penggunaan QRIS di Indonesia untuk mendorong kemajuan sektor keuangan dan memudahkan proses layanan transaksi digital.

Tren digitalisasi yang semakin meningkat mendorong Bank Indonesia untuk terus meningkatkan digitalisasi transaksi keuangan salah satunya di Kalimantan Timur dengan memperluas implementasi QRIS. Pembayaran non tunai menawarkan banyak manfaat bagi *merchant* dan pengguna. Menyikapi hal tersebut, Bank Indonesia terus melaksanakan edukasi yang komprehensif dan berkesinambungan untuk mendorong pembayaran digital melalui layanan QRIS. Edukasi disampaikan melalui berbagai saluran media, baik *online* maupun *offline*, kepada berbagai lapisan masyarakat (Bank Indonesia, 2022). Jumlah pengguna baru QRIS di Kalimantan Timur terus bertambah dari waktu ke waktu. Dibandingkan seluruh provinsi di Kalimantan, jumlah pengguna QRIS di Kalimantan Timur menjadi yang tertinggi (Bank Indonesia, 2022). Pada tahun 2022 hingga Juni 2023, jumlah pengguna baru QRIS bertambah 405 ribu pengguna. Sedangkan pada Juni 2023, jumlah pengguna QRIS di Kalimantan Timur sebanyak 535 ribu, naik dari 249 ribu pengguna pada Juni 2022 atau tumbuh 115% (*year on year*) (Bank Indonesia, 2023). Jika dilihat secara nominal, transaksi QRIS di wilayah Kalimantan Timur semakin meningkat seiring berjalannya waktu dan didominasi oleh masyarakat Kota Samarinda. Pada Maret 2022, Kabupaten Kutai Timur sebagai salah satu wilayah di Kalimantan Timur menempati posisi kelima dengan porsi 3,98%, di posisi keempat dan ketiga terdapat Kabupaten Kutai Kartanegara dan Kota Bontang masing-masing sebesar 4,47% dan 4,77%, di posisi kedua Kota Balikpapan dengan porsi sebesar 34,52%, serta di posisi pertama berasal dari Kota Samarinda dengan porsi 47,35% (Bank Indonesia, 2022).

Kabupaten Kutai Timur merupakan salah satu kawasan perkotaan di Kalimantan Timur yang dikelola dengan menerapkan *smart city* melalui *smart governance*. Program *Smart Governance* merupakan upaya Pemerintah Kabupaten Kutai Timur dalam menerapkan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang berkualitas untuk memberikan pelayanan publik yang baik (Jabbar, 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan masyarakat untuk mendukung program pemerintah mengenai penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) dengan meningkatkan implementasi QRIS dalam proses bertransaksi. Dalam rangka meningkatkan pengalaman bertransaksi dengan QRIS dan juga mengedukasi masyarakat, Bank Indonesia menyelenggarakan berbagai kegiatan untuk mendorong penggunaan QRIS (Bank Indonesia, 2022). Meskipun Kabupaten Kutai Timur menempati posisi kelima sebagai wilayah dengan jumlah pengguna QRIS tertinggi di Kalimantan Timur, Kabupaten Kutai Timur memiliki selisih yang sangat besar dengan dua wilayah yang menduduki posisi pertama dan kedua yaitu Kota Samarinda dan Kota Balikpapan (Bank Indonesia, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa dorongan dari pemerintah daerah dan Bank Indonesia untuk mengedukasi masyarakat mengenai bertransaksi menggunakan QRIS dinilai masih kurang. Kecamatan Sangatta Utara sebagai ibukota Kabupaten Kutai Timur dapat menjadi salah satu wilayah yang difokuskan pemerintah daerah untuk dilakukan peningkatan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai. Peningkatan edukasi penggunaan QRIS di Kecamatan Sangatta Utara, baik terhadap *merchant* maupun pengguna, perlu dilakukan agar semakin banyak partisipasi aktif dari masyarakat untuk menggunakan QRIS sebagai salah satu

upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung program pemerintah mencapai *smart city* melalui *smart governance*.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas terkait penerimaan suatu teknologi mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat seseorang untuk menggunakan layanan pembayaran digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023), hasilnya menunjukkan bahwa kondisi fasilitas (*facilitating condition*) memiliki dampak positif terbesar terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) dan perilaku pengguna (*use behavioral*) dalam penerimaan teknologi baru di masyarakat. Selanjutnya, teknologi akan memberikan manfaat relatif bagi pengguna melalui terpenuhinya harapan kinerja (*performance expectancy*), yaitu melalui kemudahan transaksi non tunai serta manfaat lain dari penggunaan sistem pembayaran non tunai seperti potongan harga, hadiah, dan lain sebagainya. Dengan demikian, pengguna mempercayai penggunaan sistem pembayaran non tunai yang dirasa lebih mudah, efektif, efisien, cepat, dan aman digunakan dibandingkan pembayaran tunai. Berikutnya, semakin tinggi tingkat kepercayaan individu dan/atau sekelompok orang (teman, keluarga, kolega, dan masyarakat) dalam menggunakan sistem tertentu, semakin besar kemungkinan mereka akan merekomendasikan sistem tersebut kepada orang lain. Berbeda hasil dengan pengujian terhadap variabel yang lain, harapan usaha (*effort expectancy*) mempunyai pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) yang menunjukkan bahwa peningkatan kemudahan pembayaran non tunai tidak serta merta mendorong masyarakat menggunakan sistem untuk melakukan pembayaran non tunai. Hal ini dikarenakan persepsi

masyarakat terhadap sistem pembayaran non tunai masih rendah dan masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa pembayaran secara tunai masih lebih mudah dibandingkan dengan pembayaran secara non tunai.

Mempertimbangkan perlunya dukungan masyarakat terhadap program pemerintah untuk mencapai *smart city* melalui pendekatan strategis berbasis teknologi atau *smart governance*, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai minat masyarakat dalam mendukung program *smart governance* melalui transaksi non tunai menggunakan QRIS. Saat ini layanan QRIS digunakan sebagai alat pembayaran dalam banyak transaksi, salah satunya pembayaran pajak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuktikan apakah masyarakat khususnya di Kecamatan Sangatta Utara berniat untuk menggunakan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Faktor – Faktor yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Aplikasi *Mobile Banking*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?

2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?
3. Apakah *social influence* berpengaruh terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?
4. Apakah *facilitating condition* berpengaruh terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?
5. Apakah *facilitating condition* berpengaruh terhadap *use behavioral* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?
6. Apakah *behavioral intention* berpengaruh terhadap *use behavioral* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*
2. Untuk menganalisis pengaruh *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*
3. Untuk menganalisis pengaruh *social influence* terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*
4. Untuk menganalisis pengaruh *facilitating condition* terhadap *behavioral intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*
5. Untuk menganalisis pengaruh *facilitating condition* terhadap *use behavioral* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

6. Untuk menganalisis pengaruh *behavioral intention* terhadap *use behavioral* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan tambahan bagi masyarakat mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi pihak yang memiliki kepentingan yang sama dan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk pihak-pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak yang memiliki kepentingan terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* serta sebagai pertimbangan untuk meningkatkan kinerja pihak yang berkepentingan tersebut.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika pembahasan penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi landasan dan dasar acuan dalam penelitian ini, yang terdiri dari landasan teori, penelitian terdahulu untuk mendukung penjelasan, hipotesis penelitian, dan kerangka pemikiran untuk membantu penyelesaian penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai bagaimana penelitian akan dilakukan, mulai dari populasi dan sampel yang digunakan sebagai inti dari penelitian, teknik pengambilan sampel, dan penyusunan metode yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari pengolahan data yang sudah dilakukan dalam penelitian, menguraikan hasil yang sudah didapatkan, dan menguji hipotesis.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penutup yang memberikan kesimpulan dari hasil penelitian pemaparan secara singkat apa yang dijelaskan pada bagian pembahasan, implikasi terhadap penelitian, keterbatasan yang dialami selama penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

UTAUT adalah model penerimaan teknologi yang dikembangkan dengan mengambil berbagai langkah untuk menjelaskan ketertarikan seseorang terhadap penggunaan suatu sistem teknologi informasi dan perilaku pengguna. Model UTAUT memiliki empat variabel yang mempengaruhi niat menggunakan teknologi, yaitu harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating condition*) (Venkatesh et al., 2003). UTAUT merupakan teori yang berpengaruh dan banyak digunakan dalam penelitian penerimaan pengguna teknologi informasi karena menggabungkan karakteristik terbaik dari delapan teori penerimaan teknologi lainnya (Sugiharto et al., 2021). UTAUT menggabungkan delapan teori terkait, antara lain *Theory Reasoned Action (TRA)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Motivational Model (MM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)*, *Model of PC Utilization (MPCU)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, dan *Social Cognitive Theory (SCT)* untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi berdasarkan perilaku masyarakat atau pengguna (Satria et al., 2023). Tujuan UTAUT adalah untuk menjelaskan minat masyarakat dalam menggunakan sistem teknologi informasi dan perilaku pengguna. Keunggulan model UTAUT dibandingkan model penelitian sebelumnya

terletak pada jangkauan variabel yang tersedia karena UTAUT sendiri menggabungkan variabel-variabel dari model sebelumnya menjadi satu konsep inti yang mewakili setiap model sebelumnya. Model UTAUT mampu menjelaskan 70% varian pengguna dibandingkan dengan delapan model penerimaan teknologi lainnya (Sugiharto et al., 2021).

2.1.2 Mobile Banking

Mobile banking dapat didefinisikan sebagai layanan perbankan yang berfungsi dalam mengelola rekening bank nasabah melalui aplikasi perbankan yang terpasang di *smartphone* nasabah (Firmansyah et al., 2023). *Mobile banking* menawarkan fungsi layanan seperti layanan informasi (cek saldo, daftar mutasi, dan lokasi cabang/ATM terdekat), layanan transaksi (transfer, pembayaran tagihan, pembelian pulsa dan saldo) dan masih banyak fungsi lainnya. Aplikasi *mobile banking* memberikan kemudahan bagi nasabah untuk bertransaksi dengan *smartphone* tanpa harus melalui pegawai bank. Sebagian besar aktivitas nasabah dapat menggunakan media yang terdapat pada *smartphone* masing-masing. Pada akhir tahun 1995, *mobile banking* pertama kali diluncurkan oleh Excelcom dan *mobile banking* pertama di Indonesia diluncurkan oleh Bank Central Asia dengan m-BCA. Pada tanggal 14 November 2019, Bank Muamalat menjadi Bank Syariah pertama yang meluncurkan *mobile banking* di Indonesia dengan Muamalat Mobile (Waluyo, 2022). Aplikasi *mobile banking* telah mendapatkan popularitas dalam beberapa tahun terakhir dan dilaporkan terus mengalami peningkatan penggunaan (Firmansyah et al., 2023).

2.1.3 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standarisasi pembayaran dari Bank Indonesia melalui metode *QR code* untuk menjadikan proses penggunaan *QR code* lebih mudah, cepat, dan aman. QRIS bukanlah aplikasi baru, melainkan standar *QR code* nasional yang wajib bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan *QR code* yang diatur dalam PADG No.24/1/PADG/2022 tanggal 25 Februari 2022 tentang Perubahan Kedua atas PADG No.21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran (bi.go.id, 2020). Standar Nasional *QR code* diperlukan untuk mengantisipasi inovasi teknologi dan perkembangan kanal pembayaran menggunakan *QR code* yang dapat menyebabkan fragmentasi baru dalam industri sistem pembayaran dan lebih efektif memperluas penerimaan pembayaran non-tunai di Indonesia (Mayanti, 2020).

Sebelum menerapkan QRIS, *merchant* harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di toko mereka. Konsumen yang membayar secara non-tunai harus memastikan bahwa permintaan pembayaran mereka tersedia pada *merchant*. Namun dengan diperkenalkannya aplikasi QRIS, *merchant* tidak perlu membuat banyak aplikasi pembayaran, cukup dengan satu QR kode saja di toko dan konsumen dapat memindai *QR code* tersebut dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone* (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Mekanisme pembayaran dengan metode QRIS hanya memerlukan beberapa langkah sederhana seperti *scanning*

(pemindaian) hingga transaksi terakhir dinyatakan berhasil dan bukti transaksi otomatis tersimpan di riwayat transaksi konsumen (Waluyo, 2022).

2.1.4 Smart Governance

Smart governance atau tata kelola pemerintahan yang cerdas merupakan bagian dari terwujudnya suatu *Smart City*. Secara ringkas, *smart city* terdiri dari enam dimensi, yaitu *smart economy*, *smart people*, *smart governance*, *smart mobility*, *smart environment*, dan *smart living* (Santoso & Rahmadanita, 2020). Pemerintah yang cerdas adalah pemerintahan yang mampu memaksimalkan potensi yang dimilikinya dan meminimalisir hambatan atau permasalahan yang dihadapi. Kearifan lokal juga dapat mengidentifikasi bagaimana suatu pemerintahan yang *smart* dalam menjalankan pemerintahannya. Gambaran tentang *smart governance* dapat dilihat pada kondisi implementasinya yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan konkret sehingga dapat dengan mudah menyusun rencana implementasinya (Saputri et al., 2021). Pemerintah menerapkan *smart governance* yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja atau memecahkan permasalahan yang ada di daerah melalui inovasi dan penggunaan teknologi mutakhir. Suatu pemerintahan bisa disebut “*smart*” apabila mempunyai pembagian peran yang jelas dan adil dalam proses pemerintahannya, mampu mengelola dan menggunakan data secara efektif dan efisien, serta melibatkan masyarakat dalam pengambilan keputusan pemerintahan daerah (Satria et al., 2023). Faktanya, tantangan terbesar *smart governance* adalah integrasi antara berbagai teknologi, wawasan perencanaan, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *smart*

governance adalah masa depan pelayanan publik, peningkatan efisiensi, pengelolaan komunitas, *mobile work*, dan perbaikan berkelanjutan melalui inovasi (Saputri et al., 2021).

2.1.5 Performance Expectancy

Performance expectancy atau harapan kinerja diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan membantu mereka mencapai peningkatan kinerja pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). Harapan kinerja dapat juga didefinisikan sebagai tingkat manfaat atau keuntungan yang diterima konsumen ketika menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Dalam harapan kinerja memiliki 3 sub variabel. Pertama adalah *usefulness*, yang berarti kegunaan yang diperoleh dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kedua adalah *quickness*, yang menunjukkan sejauh mana teknologi dapat mempercepat pekerjaan yang dilakukan. Terakhir adalah *productivity*, yang diartikan sebagai peningkatan produktivitas terkait pekerjaan pengguna saat menggunakan teknologi (Nurfitriyani, 2020). Seseorang memiliki persepsi bahwa penggunaan teknologi dapat membantu mereka menyelesaikan proses pembayaran dengan cepat, meningkatkan produktivitas, dan meningkatkan kinerja (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Sehingga, semakin pengguna yakin bahwa sistem dapat membantu meningkatkan pekerjaannya, maka semakin besar pengaruhnya terhadap minat seseorang dalam menggunakan sistem tersebut (Sugiharto et al., 2021).

2.1.6 Effort Expectancy

Effort expectancy atau harapan usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem yang dapat membantu mengurangi upaya individu (tenaga dan waktu) dalam menyelesaikan suatu pekerjaan (Venkatesh et al., 2003). Hal ini memastikan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan minat seseorang menggunakan sistem informasi jika mereka merasa sistem teknologi yang digunakan bermanfaat dan mudah digunakan (Sugiharto et al., 2021). Harapan usaha dapat juga didefinisikan sebagai tingkat upaya atau usaha yang akan dilakukan pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi. Terdapat 2 dimensi dalam harapan usaha, *complexity* yang berarti seberapa rumit suatu teknologi dan seberapa sulit untuk mempelajarinya, dan *ease of use* yang berarti kemudahan yang dirasakan saat menggunakan teknologi (Nurfitriyani, 2020). Kemudahan penggunaan dapat membuat seseorang tertarik terhadap kegunaan teknologi dan menimbulkan perasaan nyaman dalam menggunakannya (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Artinya, semakin tinggi kepercayaan seseorang terhadap kemudahan penggunaan suatu teknologi atau sistem, maka semakin tinggi pula tingkat penggunaannya (Yasar et al., 2022).

2.1.7 Social Influence

Social influence atau pengaruh sosial didefinisikan sebagai seberapa besar orang lain dapat mempengaruhi individu dalam menggunakan sistem atau teknologi (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial dapat juga diartikan sebagai sejauh mana seorang individu merasa bahwa orang lain mempengaruhi dirinya untuk

menggunakan sistem tersebut. Pengaruh sosial mengacu pada kehadiran pihak-pihak seperti keluarga, teman, saudara, tetangga yang memberikan kepastian dan mendorong penggunaan suatu aplikasi atau layanan (Sugiharto et al., 2021). Terdapat dua dimensi dalam pengaruh sosial berupa *social factor* yaitu mengacu pada tingkat pengaruh orang-orang yang dekat dengan pengguna terhadap penggunaan teknologi dan *subjective norm* yang berarti pengaruh orang-orang penting yang berhubungan dengan pengguna terhadap penggunaan teknologi (Nurfitriyani, 2020). Pengaruh sosial menggambarkan seseorang yang menggunakan teknologi karena adanya dorongan dari orang-orang di sekitarnya sehingga semakin tinggi pengaruh lingkungan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi maka semakin tinggi pula minat seseorang menggunakan teknologi tersebut.

2.1.8 *Facilitating Condition*

Facilitating condition atau kondisi fasilitas mengacu pada persepsi seseorang terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia saat menggunakan sistem atau teknologi (Venkatesh et al., 2003). Kondisi fasilitas juga dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa sumber daya dan dukungan serta infrastruktur teknis organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan sistem. Kondisi fasilitas mempunyai tiga dimensi berupa *resource* yaitu sumber eksternal yang mempengaruhi penggunaan teknologi, *knowledge* yaitu adanya sumber pengetahuan eksternal untuk menggunakan teknologi tersebut, dan terakhir *compatibility* yaitu tingkat kesesuaian sistem terhadap teknologi yang digunakan

saat ini (Nurfitriyani, 2020). Kondisi fasilitas menjelaskan kemungkinan-kemungkinan yang mendukung penggunaan sistem teknologi yang ada sehingga semakin banyak fasilitas yang ditawarkan maka semakin mudah bagi pengguna dalam menggunakan sistem informasi tersebut.

2.1.9 Behavioral Intention

Behavioral intention atau niat perilaku merupakan tingkat keinginan seseorang untuk menggunakan suatu sistem demi mendapatkan manfaat atau sesuai keinginan yang diharapkan (Venkatesh et al., 2003). Niat perilaku didefinisikan sebagai kemungkinan yang dirasakan atau kemungkinan subjektif bahwa seseorang akan terlibat dalam suatu perilaku tertentu. Niat perilaku memiliki 2 dimensi, pertama adalah *intention*, yaitu tingkat niat pengguna untuk terus menggunakan sistem. Kedua adalah *continuation*, yang didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna berniat untuk terus menggunakan sistem (Nurfitriyani, 2020). Seseorang tertarik menggunakan teknologi informasi baru jika pengguna yakin bahwa penggunaan teknologi informasi akan meningkatkan kinerjanya, penggunaan teknologi informasi dilakukan dengan mudah, dan lingkungan mempengaruhi penggunaan teknologi informasi oleh pengguna tersebut (Onibala et al., 2021).

2.1.10 Use Behavior

Use Behavior atau perilaku pengguna mengacu pada intensitas atau frekuensi penggunaan teknologi informasi oleh individu (Venkatesh et al., 2003). Perilaku pengguna adalah variasi dan frekuensi penggunaan teknologi oleh

konsumen. Perilaku pengguna memiliki dua dimensi, pertama adalah *Depth of use*, yang didefinisikan sebagai frekuensi pengguna menggunakan teknologi. Kedua adalah *Breadth of use*, yang menunjukkan seberapa besar teknologi dapat memberikan lebih banyak pengetahuan dan keterampilan kepada pengguna (Nurfitriyani, 2020). Perilaku penggunaan teknologi informasi sangat bergantung pada penilaian pengguna terhadap sistem tersebut. Teknologi informasi digunakan apabila pengguna teknologi informasi tertarik untuk menggunakan teknologi informasi karena menurutnya dengan bantuan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerjanya, kemudahan dalam penggunaan teknologi informasi, dan pengaruh lingkungan terhadap pemanfaatan teknologi informasi tersebut (Onibala et al., 2021).

2.2 Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian di bidang sistem informasi akuntansi mencakup beberapa kajian mengenai faktor-faktor yang mendorong perusahaan atau pengguna menggunakan teknologi informasi. Hal ini dapat digunakan untuk mendukung penelitian sejenis yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat terhadap transaksi menggunakan QRIS dengan model UTAUT.

Tabel 2. 1 Telaah Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
1	(Satria et al., 2023)	<i>Smart Governance: Payment</i>	<i>Dependen:</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
		<p><i>Transaction</i></p> <p><i>Electronification</i></p> <p><i>Acceptance in</i></p> <p><i>North Sumatra</i></p> <p><i>Province,</i></p> <p><i>Indonesia</i></p>	<p><i>Behavioral</i></p> <p><i>Intention dan</i></p> <p><i>Use Behavior</i></p> <p><i>Independen:</i></p> <p><i>Performance</i></p> <p><i>Expectancy,</i></p> <p><i>Effort</i></p> <p><i>Expectancy,</i></p> <p><i>Social</i></p> <p><i>Influence, dan</i></p> <p><i>Facilitating</i></p> <p><i>Conditions.</i></p>	<p>bahwa</p> <p><i>Performance</i></p> <p><i>Expectancy,</i></p> <p><i>Social Influence,</i></p> <p>dan <i>Facilitating</i></p> <p><i>Conditions</i></p> <p>berpengaruh</p> <p>positif</p> <p>signifikan</p> <p>terhadap</p> <p>perilaku</p> <p>penggunaan</p> <p>transaksi</p> <p>pembayaran non</p> <p>tunai pajak dan</p> <p>retribusi di</p> <p>Provinsi</p> <p>Sumatera Utara.</p> <p>Sedangkan,</p> <p><i>Effort</i></p> <p><i>Expectancy</i></p> <p>tidak</p>

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
				<p>mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap transaksi pembayaran pajak dan retribusi secara <i>cashless</i> di Provinsi Sumatera Utara.</p>
2	(Anjani & Mukhlis, 2022)	<p>Penerapan Model UTAUT (<i>The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>) Terhadap Minat dan Perilaku Penggunaan <i>Mobile Banking</i></p>	<p><i>Dependen:</i> Minat Perilaku (<i>Behavioral Intention</i>) dan Perilaku Penggunaan (<i>Use Behavior</i>) Pemanfaatan <i>m-banking</i> BRI</p> <p><i>Independen:</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Performance Expectancy</i>, <i>Effort Expectancy</i>, <i>Social Influence</i> mempengaruhi secara positif</p>

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions.</i>	serta signifikan dalam menentukan minat perilaku pengguna BRI <i>Mobile Banking</i> . <i>Facilitating Conditions</i> juga bersifat positif dan juga signifikan dalam pengaruhnya pada perilaku penggunaan (<i>Use Behavior</i>) pengguna BRI <i>Mobile Banking</i> . Selanjutnya, minat perilaku (<i>Behavioral Intention</i>) mempengaruhi

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
				secara positif dan juga signifikan terhadap pengaruhnya atas perilaku penggunaan (<i>Use Behavior</i>) pengguna BRI <i>Mobile Banking</i> .
3	(Azzahroo & Estiningrum, 2021)	Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran	<p><i>Dependen:</i></p> <p>Minta menggunakan QRIS</p> <p><i>Independen:</i></p> <p>Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Kondisi yang Memfasilitasi,</p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Ekspektasi Kinerja dan Kondisi yang Memfasilitasi berpengaruh positif signifikan terhadap Minat

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			dan Pengaruh Sosial	penggunaan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital. Sedangkan, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial bukanlah prediktor signifikan yang mempengaruhi penggunaan teknologi QRIS.
4	(Sugiharto et al., 2021)	<i>Application of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model to The Intention to</i>	<i>Dependen:</i> Minta Menggunakan Layanan <i>Mobile Banking</i> <i>Independen:</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Harapan Kinerja, Harapan Usaha, dan Pengaruh

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
		<i>Using Mobile Banking Service</i>	Harapan Kinerja, Harapan Usaha, dan Pengaruh Sosial	Sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan <i>mobile banking</i> .
5	(Mayanti, 2020)	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penerimaan <i>User</i> Terhadap Penerapan <i>Quick Response Indonesian Standard</i> Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital	<i>Dependen: Behavioral Intention dan Use Behavior Independen: Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Facilitating Conditions</i> dan <i>Hedonic Motivation</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> pengguna akan aplikasi sistem

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			<i>Motivation</i> , dan <i>Habit</i>	pembayaran kode QRIS sedangkan <i>Performance</i> <i>Expectancy</i> , <i>Effort</i> <i>Expectancy</i> , <i>Social Influence</i> , dan <i>Habit</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavior</i> <i>Intention</i> pengguna akan aplikasi sistem pembayaran kode QRIS. <i>Facilitating</i> <i>Conditions</i> dan <i>Habit</i> tidak berpengaruh

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
				<p>signifikan terhadap <i>Use Behavior</i> pengguna akan aplikasi sistem pembayaran kode QRIS sedangkan <i>Behavior Intention</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Use Behavior</i> pengguna akan aplikasi sistem pembayaran kode QRIS yang terdapat di <i>E-Wallet, GOPAY, dan OVO.</i></p>

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
6	(Paramita & Cahyadi, 2024)	<i>The Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior of QRIS as Digital Payment Method Using Extended UTAUT Model</i>	<i>Dependen: Behavioral Intention dan Use Behavior Independen: Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, dan Perceived Risk</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Perceived Risk</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS di Jabodetabek sedangkan <i>Facilitating</i>

No.	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
				<p><i>Conditions</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> untuk menggunakan QRIS di Jabodetabek.</p> <p><i>Facilitating Conditions</i> dan <i>Behavioral Intention</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Use Behavior</i>.</p>

2.3 Pengembangan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan penelitian terdahulu, terdapat beberapa hipotesis yang diperoleh dan dikembangkan dalam konteks penelitian ini, yaitu:

2.3.1 Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Performance expectancy atau harapan kinerja didefinisikan sebagai seberapa besar keyakinan individu terhadap manfaat dan efektivitas teknologi yang digunakan dalam aktivitas yang dilakukan (Venkatesh et al., 2003). Perkembangan perbankan digital yang saat ini lebih mudah untuk diakses melalui koneksi internet menggunakan *smartphone* ataupun laptop semakin memudahkan masyarakat dalam bertransaksi (Sugiharto et al., 2021). Setelah sistem pembayaran QRIS diterapkan di *mobile banking*, pembayaran tidak lagi hanya dapat dilakukan dengan *e-wallet* saja seperti OVO, DANA, GOPAY, dan lainnya, tetapi juga dapat menggunakan QRIS pada *mobile banking* yang lebih efisien tanpa harus melakukan *top up* saldo pada akun *e-wallet*.

Penelitian yang dilakukan oleh Anjani & Mukhlis (2022) menunjukkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *performance expectancy* masyarakat terhadap penggunaan QRIS, maka semakin tinggi pula minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara. Harapan kinerja mengacu pada ekspektasi individu terhadap kinerja teknologi atau layanan sehingga jika ekspektasi tersebut tinggi, individu cenderung menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Mubarok et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

H1: *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

2.3.2 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Effort expectancy atau harapan usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem yang dapat membantu mengurangi upaya individu (tenaga dan waktu) dalam menyelesaikan suatu pekerjaan (Venkatesh et al., 2003). Fitur layanan aplikasi *mobile banking* memudahkan pengguna bertransaksi tanpa harus pergi ke bank ataupun ATM. Adanya peningkatan layanan pada aplikasi *mobile banking* berupa layanan QRIS yang menawarkan kemudahan berupa kemampuan pemrosesan transaksi menjadikan proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan aman. Ketika QRIS pada aplikasi *mobile banking* mudah untuk digunakan maka masyarakat akan merasa nyaman dengan manfaat yang ditawarkan sehingga memudahkan masyarakat dalam bertransaksi dan meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking* (Sugiharto et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Paramita & Cahyadi (2024) menunjukkan bahwa *effort expectancy* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi pengguna terhadap upaya yang diperlukan untuk menggunakan QRIS, maka semakin tinggi minat masyarakat untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart*

governance di Kecamatan Sangatta Utara. Rendahnya upaya dalam menggunakan suatu teknologi cenderung meningkatkan adopsi karena individu lebih cenderung mengadopsi teknologi yang mudah digunakan (Mubarok et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

H2: *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

2.3.3 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Social influence atau pengaruh sosial menggambarkan seberapa jauh seseorang percaya terhadap kepercayaan orang lain yang telah menggunakan sistem atau teknologi baru sebagai pertimbangan penting sebelum mencoba menggunakan sistem atau teknologi itu sendiri (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial mengacu pada adanya pihak lain seperti keluarga, teman, saudara, atau tetangga yang memotivasi dan mendorong penggunaan suatu aplikasi atau layanan seperti layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking* (Sugiharto et al., 2021). Ketika individu melihat orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran dan merasakan kemudahannya maka individu tersebut akan terpengaruh untuk menggunakan layanan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023) menunjukkan bahwa *social influence* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi masyarakat dapat dipengaruhi oleh orang lain dalam menggunakan QRIS, maka semakin

signifikan mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara. Adanya pengaruh sosial menunjukkan bahwa pengguna akan dihadapkan pada sebuah pertimbangan mengenai layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking* dan memungkinkan adanya konsultasi dalam pengambilan keputusan untuk menggunakan layanan tersebut (Anjani & Mukhlis, 2022). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

H3: *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

2.3.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Facilitating conditions atau kondisi fasilitas mengacu pada persepsi seseorang terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi (Venkatesh et al., 2003). Secara umum, pengguna dengan kondisi fasilitas yang lebih rendah akan mempunyai niat yang lebih rendah juga untuk menggunakan teknologi tersebut (Onibala et al., 2021). Pengguna *mobile banking* memerlukan fasilitas pendukung seperti *smartphone* dan jaringan internet agar pengguna dapat menggunakan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Dengan meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* dan jaringan internet di Indonesia, hal ini dapat mempengaruhi minat terhadap penggunaan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Saat ini, sudah banyak UMKM yang

menawarkan layanan QRIS dalam proses pembayarannya sehingga pengguna dapat melakukan pembayaran menggunakan fasilitas layanan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Azzahroo & Estiningrum (2021) menunjukkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kondisi yang memfasilitasi penerimaan dan penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* oleh masyarakat, maka semakin tinggi minat masyarakat untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara. Kesesuaian kondisi antara fasilitas pendukung sistem digital dengan persepsi masyarakat akan memberikan dampak positif terhadap perilaku dan keinginan masyarakat untuk menggunakan sistem digital (Satria et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

H4: *Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

H5: *Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

2.3.5 Pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Behavioral intention atau niat perilaku mendefinisikan sejauh mana sikap pengguna dan persepsi kegunaan pengguna mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan sistem atau teknologi baru (Venkatesh et al., 2003). Ketertarikan

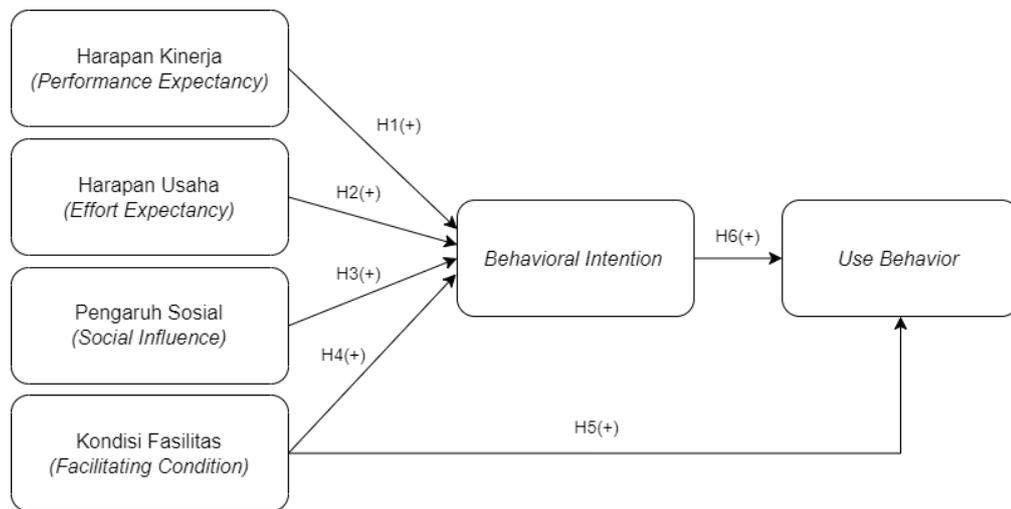
seseorang dalam menggunakan teknologi informasi sangat berbeda tergantung pada keberagaman layanan yang diberikan dalam suatu sistem. Niat perilaku menggambarkan kemungkinan yang dirasakan oleh pengguna dan mengungkapkan persepsi penggunaan seseorang terhadap suatu hal dalam kondisi tertentu (Anjani & Mukhlis, 2022). Ketika seseorang berniat menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai metode pembayaran non tunai, hal ini akan mendorong terhadap tindakan untuk mengadopsi layanan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Mayanti (2020) menunjukkan bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi niat masyarakat menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*, maka semakin sering pula masyarakat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara. Pengujian *behavioral intention* terhadap *use behavior* penting dilakukan untuk mengetahui apakah masyarakat berminat menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai metode pembayaran berdasarkan frekuensi penggunaan layanan tersebut (Satria et al., 2023). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

H6: *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

2.4 Kerangka Penelitian

Berdasarkan hipotesis di atas, peneliti merumuskan model kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dimulai dari sesuatu yang abstrak dan menitikberatkan pada landasan teori kemudian merumuskan hipotesis yang dapat diuji sehingga mengarah pada peristiwa yang konkret (Priadana & Sunarsi, 2021). Penelitian ini digunakan untuk menganalisis pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, serta *Facilitating Conditions* terhadap minat dan perilaku masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada aplikasi *mobile banking* sebagai salah satu metode pembayaran non tunai.

3.2 Populasi dan Objek Penelitian

Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2023). Populasi adalah jumlah seluruh subjek dalam suatu penelitian (Priadana & Sunarsi, 2021). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dengan rentang usia produktif yaitu 15 – 64 tahun. Kecamatan Sangatta Utara sebagai ibukota Kabupaten Kutai Timur dapat menjadi salah satu wilayah yang difokuskan

pemerintah daerah untuk dilakukan peningkatan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai. Peningkatan edukasi penggunaan QRIS di Kecamatan Sangatta Utara, baik terhadap *merchant* maupun pengguna, perlu dilakukan agar semakin banyak partisipasi aktif dari masyarakat untuk menggunakan QRIS sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung program pemerintah mencapai *smart city* melalui *smart governance*.

3.3 Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah bagian dari keseluruhan dan karakteristik suatu populasi (Sugiyono, 2023). Sampel adalah sebagian dari suatu populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi itu sendiri (Priadana & Sunarsi, 2021). Jika populasinya besar dan tidak dapat meninjau semua yang ada dalam populasi karena keterbatasan waktu dan tenaga, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiharto et al., 2021). Sampel yang dipakai dalam penelitian ini yaitu pengguna yang sudah pernah menggunakan metode pembayaran QRIS pada aplikasi *mobile banking* di Kecamatan Sangatta Utara dengan rentang usia produktif 15 – 64 tahun. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. *Purposive sampling* merupakan suatu metode pengambilan sampel yang subjeknya dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Priadana & Sunarsi, 2021). Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dijabarkan menggunakan rumus *slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{123.067}{1 + 123.067 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{123.067}{1.231,67}$$

$$n = 99,91$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diperlukan

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (*sampling error*)

3.4 Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner. Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri dan belum pernah dikumpulkan sebelumnya, baik dengan cara tertentu maupun dalam jangka waktu tertentu. Data primer diperoleh langsung dari sumbernya melalui pengukuran, perhitungan sendiri berupa angket, observasi, wawancara, dan lainnya (Priadana & Sunarsi, 2021). Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan dengan kriteria responden yang sudah pernah menggunakan metode pembayaran QRIS pada aplikasi *mobile banking* di Kecamatan Sangatta Utara dengan rentang usia produktif 15 – 64 tahun. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mengacu pada penelitian sebelumnya terkait UTAUT yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *behavioral intention* dan *use behavior*. Selain hal di atas, terdapat pertanyaan demografi yang diajukan untuk memperoleh informasi lebih

lanjut terkait jenis kelamin, usia, pendidikan, pekerjaan, pendapatan, dan tempat asal responden.

Kuesioner yang telah disebarakan dalam penelitian ini akan diukur menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial (Sugiharto et al., 2021). Dalam pengukuran menggunakan skala *likert*, terdapat pilihan jawaban yang digunakan sebagai indikator penilaian, yaitu:

Tabel 3. 1 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

3.5 Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian

Variabel adalah objek observasi penelitian yang mempengaruhi penelitian tersebut. Dengan menggunakan variabel, peneliti dapat lebih mudah memahami permasalahan dalam penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua variabel berbeda, yaitu variabel terikat (*dependen*) dan variabel bebas (*independen*).

3.5.1 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya variabel bebas (independen) (Sugiyono, 2023). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *behavioral intention* dan *use behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

3.5.2 Variabel Independen (X)

Variabel independen atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen) (Sugiyono, 2023). Dalam penelitian ini, terdapat lima variabel independen yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan *behavioral intention*.

Adapun tabel operasionalisasi variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional dan Indikator

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
<i>Use Behavior</i> (Y)	<i>Use behavior</i> merupakan intensitas atau frekuensi penggunaan suatu	1. Saya sering menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran	(Onibala et al., 2021); (Venkatesh

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	teknologi informasi oleh individu (Venkatesh et al., 2003).	<p>2. Saya sering bertransaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> untuk hal yang sederhana</p> <p>3. Keterampilan saya bertransaksi secara digital meningkat karena sering menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran</p> <p>4. Saya akan memilih layanan pembayaran menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> pada saat melakukan pembayaran</p>	et al., 2012)
<i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	<i>Behavioral intention</i> merupakan tingkat keinginan seseorang untuk menggunakan suatu sistem demi	<p>1. Saya berkeinginan untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran di masa depan</p> <p>2. Saya sering membicarakan hal yang positif mengenai</p>	(Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	mendapatkan manfaat sesuai yang diharapkan (Venkatesh et al., 2003).	QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran kepada orang terdekat saya 3. Saya merasa kualitas layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sudah berjalan dengan baik 4. Saya akan berusaha menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran dalam kehidupan sehari-hari	et al., 2012)
<i>Performance Expectancy</i> (X1)	<i>Performance expectancy</i> merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan membantu mencapai	1. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> dapat meningkatkan kinerja saya dalam melakukan pembayaran 2. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> dapat	(Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2012)

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	peningkatan kinerja pekerjaan (Venkatesh et al., 2003).	meningkatkan produktivitas saya 3. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> berguna dalam melakukan berbagai macam transaksi 4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> membantu menyelesaikan pembayaran dengan lebih cepat	
<i>Effort Expectancy</i> (X2)	<i>Effort expectancy</i> didefinisikan sebagai tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem yang dapat membantu mengurangi upaya individu (tenaga dan waktu) dalam	1. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> memberikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti 2. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sangat mudah untuk dipelajari dan	(Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2012)

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	menyelesaikan suatu pekerjaan (Venkatesh et al., 2003).	dipahami sebagai metode pembayaran 3. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> mudah untuk digunakan sebagai metode pembayaran 4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> mempercepat waktu penyelesaian transaksi saya	
<i>Social Influence</i> (X3)	<i>Social influence</i> didefinisikan sebagai seberapa besar orang lain dapat mempengaruhi individu dalam menggunakan sistem atau teknologi	1. Saya menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> karena banyak rekan saya yang menggunakan layanan tersebut. 2. Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan	(Melania et al., 2022); (Venkatesh et al., 2012)

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	(Venkatesh et al., 2003).	<p>layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i></p> <p>3. Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpendapat bahwa saya harus menggunakan layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i></p> <p>4. Orang yang pendapatnya saya hargai lebih suka menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i></p>	
<i>Facilitating Conditions</i> (X4)	<i>Facilitating condition</i> merupakan persepsi seseorang terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia saat menggunakan sistem atau	<p>1. Saya mempunyai sumber daya (<i>smartphone</i> dan koneksi internet) yang diperlukan untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i></p> <p>2. Saya mempunyai pengetahuan yang cukup untuk menggunakan QRIS</p>	(Melania et al., 2022); (Venkatesh et al., 2012)

Variabel	Definisi	Item Pertanyaan	Sumber
	teknologi (Venkatesh et al., 2003).	pada aplikasi <i>mobile banking</i> 3. Terdapat seseorang yang membantu saya mengatasi kesulitan pada saat menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> 4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> kompatibel (sesuai) dengan aspek kebutuhan saya	

3.6 Teknik Analisis Data

Proses pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat di Kecamatan Sangatta Utara dengan rentang usia produktif 15 – 64 tahun yang sebelumnya sudah pernah menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai metode pembayaran. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan validasi terhadap fenomena yang diteliti serta kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat

umum (Priadana & Sunarsi, 2021). Pengujian hipotesis dilakukan dengan *software smartPLS 4.0* menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan *Partial Least Square* (PLS) sebagai alat ukurnya. Analisis data pada SEM-PLS dilakukan dengan membagi pengujian menjadi dua bagian yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*) (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

3.6.1 Pengujian Data Model Pengukuran (*Outer Model*)

Tahap awal perhitungan dalam PLS dilakukan dengan melakukan evaluasi model pengukuran (*outer model*). Model pengukuran (*outer model*) adalah tahap mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk. Model pengukuran PLS mempunyai dua uji validitas konstruk yaitu *convergent validity* dan *discriminant validity* (Onibala et al., 2021).

Uji validitas konvergen (*convergent validity*) diterapkan dalam penelitian untuk mengevaluasi *outer loading* dan *average variance extracted* (AVE). Suatu indikator dapat dikatakan valid atau memenuhi uji validitas apabila nilai *outer loading* $> 0,7$ dan nilai *average variance extracted* (AVE) $>$ dari 0,5 (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Jika nilai *outer loading* $< 0,7$, indikator ini dapat dihilangkan dari konstruknya karena indikator tersebut tidak memuat konstruk yang mewakili (Onibala et al., 2021). Uji validitas diskriminan (*discriminant validity*) dilakukan dengan dua metode penelitian yaitu *Fornell-Lacker Criterion* dan *cross loading* (Melania et al., 2022). *Fornell-Lacker Criterion* dibandingkan dengan nilai akar kuadrat AVE, dimana nilai akar kuadrat AVE harus lebih besar dari nilai korelasi antara konstruk (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Sedangkan *cross loading* dilakukan dengan membandingkan hubungan antara indikator konstruk ini dengan

konstruk lainnya. Jika korelasi antara indikator dengan konstruk lainnya lebih besar dibandingkan korelasi dengan konstruk blok lainnya, hal ini menunjukkan bahwa konstruk tersebut memprediksi ukuran bloknnya lebih baik dibandingkan dengan blok lainnya (Setiadi, 2022).

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator suatu variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dianggap andal atau dapat dipercaya jika jawaban responden terhadap pertanyaan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sugiharto et al., 2021). Tahap pengujian ini dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Suatu indikator dapat dikatakan *reliable* atau memenuhi uji reliabilitas apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ dan nilai *Composite Reliability* $> 0,7$ (Ghozali & Kusumadewi, 2023).

3.6.2 Pengujian Data Model Struktural (*Inner Model*)

Setelah model pengukuran untuk menilai validitas dan reliabilitas dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan uji model struktural (*inner model*). *Inner model* adalah model yang menunjukkan hubungan antar variabel dalam suatu model penelitian. Pengujian model struktural dilakukan berdasarkan dua metode penelitian, yaitu *PathValue*, dan *Coefficient of Determination (R Square)* (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Koefisien determinasi (R^2) pada dasarnya mengukur seberapa baik model mampu menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1 ($0 \leq R^2 \leq 1$), artinya jika R^2 bernilai besar mendekati 1 berarti variabel independen dapat memberikan hampir seluruh

informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen, tetapi jika R^2 bernilai kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen terbatas (Sugiharto et al., 2021).

Dalam SEM-PLS, kesimpulan mengenai hipotesis dibuat dengan membandingkan tingkat signifikan penelitian dengan nilai *PathValue* (*p-value*). Tingkat signifikansi atau tingkat kesalahan ditetapkan sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$ dan tingkat keyakinan sebesar 95% dalam penelitian ini karena pada umumnya dalam penelitian tingkat signifikan yang digunakan adalah 5% (Paramita & Cahyadi, 2024). Semakin kecil nilainya maka semakin besar tingkat kepercayaan pengambilan keputusan. Hipotesis dapat diterima jika nilai *p-value* lebih rendah dari tingkat signifikan ($p\text{-value} < 0,05$) (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk menilai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* dengan kelompok usia 15 – 64 tahun. Kuesioner dibagikan secara *online* dalam bentuk *google form* pada tanggal 24 Februari 2024 hingga 13 Maret 2024 dengan kriteria responden sudah pernah menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* untuk bertransaksi dan berusia 15 – 64 tahun. Berdasarkan hasil pengumpulan data, sebanyak 150 kuesioner telah disebarkan kepada responden. Dari 150 kuesioner yang telah disebar, sebanyak 150 responden telah mengisi kuesioner dengan total responden yang memenuhi syarat berjumlah 148 responden. Adapun tabel distribusi responden sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang terkumpul	150	100%
Kuesioner yang layak digunakan	148	98,7%
Kuesioner yang tidak sesuai persyaratan	2	1,3%

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang dikumpulkan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, kelompok usia, pekerjaan, dan pendapatan.

4.2.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Keterangan	Jumlah	Persentase
Laki-laki	44	29,7%
Perempuan	104	70,3%
Total	148	100%

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 148 responden, 44 responden berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 29,7% dan 104 responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase 70,3%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden berdasarkan jenis kelamin dalam penelitian ini adalah perempuan.

4.2.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Kelompok Usia

Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Kelompok Usia

Keterangan	Jumlah	Persentase
15 – 24 tahun	68	45,9%
25 – 34 tahun	51	34,5%

35 – 44 tahun	16	10,8%
45 – 54 tahun	9	6,1%
55 – 64 tahun	4	2,7%
Total	148	100%

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 148 responden, 68 responden berusia 15 – 24 tahun dengan persentase 45,9%, 51 responden berusia 25 – 34 tahun dengan persentase 34,5%, 16 responden berusia 35 – 44 tahun dengan persentase 10,8%, 9 responden berusia 45 – 54 tahun dengan persentase 6,1%, dan 4 responden berusia 55 – 64 tahun dengan persentase 2,7%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden berdasarkan kelompok usia dalam penelitian ini yaitu berusia 15 – 24 tahun.

4.2.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan

Keterangan	Jumlah	Persentase
SMA	0	0%
Mahasiswa	68	45,9%
Wiraswasta	8	5,4%
Karyawan/Pegawai	59	39,9%
Lainnya	13	8,8%

Total	148	100%
--------------	------------	-------------

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 148 responden, 0 responden merupakan siswa SMA dengan persentase 0%, 68 responden merupakan mahasiswa dengan persentase 45,9%, 8 responden merupakan wiraswasta dengan persentase 5,4%, 59 responden merupakan karyawan/pegawai dengan persentase 39,9% dan 13 responden memiliki pekerjaan lainnya dengan persentase 8,8%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden berdasarkan pekerjaan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa.

4.2.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan

Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pendapatan

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kurang dari Rp1.000.000	46	31,1%
Rp1.000.000 – Rp5.000.000	59	39,9%
Rp6.000.000 – Rp10.000.000	23	15,5%
Lebih dari Rp10.000.000	20	13,5%
Total	148	100%

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 148 responden, 46 responden memiliki pendapatan kurang dari Rp1.000.000 dengan persentase 31,1%, 59 responden memiliki pendapatan sebesar Rp1.000.000 – Rp5.000.000 dengan persentase 39,9%, 23 responden memiliki pendapatan sebesar Rp6.000.000 – Rp10.000.000 dengan persentase 15,5% dan 20 responden memiliki pendapatan lebih dari Rp10.000.000 dengan persentase 13,5%. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini memiliki pendapatan sebesar Rp1.000.000 – Rp5.000.000.

4.3 Uji Instrumen Penelitian

4.3.1 Deskriptif Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menjelaskan secara deskriptif mengenai penilaian responden terhadap variabel penelitian yang terdiri dari *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *behavioral intention*, dan *use behavior*. Analisis deskriptif ini terdiri dari jumlah data (N), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dalam penjelasan data statistik. Skala penelitian terhadap variabel penelitian ini diukur menggunakan skala *likert* dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (setuju), 4 (sangat setuju). Maka dari itu, perhitungan interval diperoleh sebagai berikut:

Skor penilaian terendah : 1

Skor penilaian tertinggi : 4

$$\text{Interval} = (4 - 1) / 4 = 0,75$$

Sehingga diperoleh batasan persepsi sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Interval Penilaian

Interval	Kategori
1,00 – 1,75	Sangat Tidak Setuju
1,76 – 2,50	Tidak Setuju
2,51 – 3,25	Setuju
3,26 – 4,00	Sangat Setuju

Hasil yang diperoleh melalui analisis deskriptif variabel penelitian disajikan pada Tabel 4.7

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Performance Expectancy</i>	148	7	16	3,42	0,632
<i>Effort Expectancy</i>	148	6	16	3,51	0,615
<i>Social Influence</i>	148	5	16	2,97	0,836
<i>Facilitating Conditions</i>	148	4	12	3,45	0,651
<i>Behavioral Intention</i>	148	4	16	3,26	0,735
<i>Use Behavior</i>	148	4	16	3,34	0,799

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap variabel penelitian yang ditunjukkan pada Tabel 4.7 di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis deskriptif pada variabel *performance expectancy* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,42 dan standar deviasi sebesar 0,632. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai sangat setuju terhadap variabel *performance expectancy*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *performance expectancy* sebesar 0,632 dari 120 responden.
2. Hasil analisis deskriptif pada variabel *effort expectancy* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,51 dan standar deviasi sebesar 0,615. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai sangat setuju terhadap variabel *effort expectancy*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *effort expectancy* sebesar 0,615 dari 120 responden.
3. Hasil analisis deskriptif pada variabel *social influence* memiliki nilai rata-rata sebesar 2,97 dan standar deviasi sebesar 0,836. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai setuju terhadap variabel *social influence*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *social influence* sebesar 0,836 dari 120 responden.
4. Hasil analisis deskriptif pada variabel *facilitating conditions* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,45 dan standar deviasi sebesar 0,651.

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai sangat setuju terhadap variabel *facilitating conditions*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *facilitating conditions* sebesar 0,651 dari 120 responden.

5. Hasil analisis deskriptif pada variabel *behavioral intention* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,26 dan standar deviasi sebesar 0,735. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai sangat setuju terhadap variabel *behavioral intention*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *behavioral intention* sebesar 0,735 dari 120 responden.
6. Hasil analisis deskriptif pada variabel *use behavior* memiliki nilai rata-rata sebesar 3,34 dan standar deviasi sebesar 0,799. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menilai sangat setuju terhadap variabel *use behavior*. Sedangkan, nilai standar deviasi dapat disimpulkan bahwa ukuran penyebaran data dari variabel *use behavior* sebesar 0,799 dari 120 responden.

4.3.2 Hasil Uji Data Model Pengukuran (*Outer Model*)

SmartPLS 4 digunakan untuk pengujian dalam penelitian ini. Analisisnya menggunakan 2 tahap yaitu uji model pengukuran (*outer model*) dan uji model struktural (*inner model*). Model pengukuran (*outer model*) digunakan untuk

mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk. Model pengukuran PLS mempunyai tiga uji yaitu *convergent validity*, *discriminant validity*, dan reliabilitas.

4.3.2.1 Uji *Convergent Validity*

Dalam penelitian ini data dianalisis dengan uji validitas konvergen menggunakan nilai *outer loading* dan AVE (*Average Variance Extracted*). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui korelasi yang valid antara nilai konstruk dan indikatornya. Indikator dapat dikatakan valid apabila nilai *outer loading* > 0,70 dan nilai AVE > 0,50. Jika nilai *outer loading* < 0,7, indikator ini dapat dihilangkan dari konstruknya karena indikator tersebut tidak memuat konstruk yang mewakili (Onibala et al., 2021). Hasil uji validitas konvergen dapat dilihat pada Tabel 4.8 di bawah ini:

Tabel 4. 8 *Initial Item Loading* dan AVE

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>	AVE
<i>Performance Expectancy</i>	PE1	0,870	0,687
	PE2	0,821	
	PE3	0,852	
	PE4	0,841	
<i>Effort Expectancy</i>	EE1	0,881	0,759
	EE2	0,891	
	EE3	0,866	
	EE4	0,845	
<i>Social Influence</i>	SI1	0,835	0,777

	SI2	0,908	
	SI3	0,914	
	SI4	0,868	
<i>Facilitating Conditions</i>	FC1	0,859	0,716
	FC2	0,928	
	FC4	0,855	
<i>Behavioral Intention</i>	BI1	0,864	0,777
	BI2	0,840	
	BI3	0,742	
	BI4	0,863	
<i>Use Behavior</i>	UB1	0,924	0,798
	UB2	0,882	
	UB3	0,864	
	UB4	0,904	

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Berdasarkan hasil pengolahan data, indikator FC3 mempunyai nilai outer loading $< 0,70$ yaitu sebesar 0,617. Modifikasi dilakukan dengan menghilangkan indikator tersebut sehingga validitas data penelitian dapat diterima pada tahap ini. Dari hasil data pada Tabel 4.8 dapat dilihat bahwa semua indikator sudah memiliki nilai outer loading $> 0,70$ dan nilai AVE $> 0,50$. Hal ini dapat dikatakan bahwa semua indikator sudah valid dan telah memenuhi syarat validitas konvergen.

4.3.2.2 Uji *Discriminant Validity*

Dalam penelitian ini juga dilakukan uji validitas diskriminan menggunakan *Fornell-Lacker Criterion* dan nilai *cross loading*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan korelasi yang tinggi antara indikator dengan konstruksya. Jika korelasi antara indikator dengan konstruk lainnya lebih besar dibandingkan korelasi dengan konstruk blok lainnya, hal ini menunjukkan bahwa konstruk tersebut memprediksi ukuran bloknnya lebih baik dibandingkan dengan blok lainnya (Setiadi, 2022). Hasil uji validitas diskriminan dapat dilihat pada Tabel 4.9 dan Tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4. 9 Nilai *Cross Loading*

	BI	EE	FC	PE	SI	UB
BI1	0,864	0,612	0,606	0,638	0,473	0,712
BI2	0,840	0,477	0,567	0,564	0,606	0,634
BI3	0,742	0,616	0,591	0,590	0,284	0,453
BI4	0,863	0,611	0,681	0,693	0,586	0,648
EE1	0,669	0,881	0,738	0,728	0,444	0,609
EE2	0,607	0,891	0,656	0,733	0,328	0,545
EE3	0,569	0,866	0,695	0,767	0,300	0,535
EE4	0,565	0,845	0,648	0,743	0,307	0,531
FC1	0,573	0,682	0,859	0,705	0,326	0,545
FC2	0,680	0,719	0,928	0,714	0,430	0,650
FC4	0,689	0,680	0,855	0,708	0,446	0,565
PE1	0,690	0,704	0,701	0,870	0,446	0,555
PE2	0,662	0,631	0,658	0,821	0,550	0,554
PE3	0,617	0,781	0,681	0,852	0,347	0,557
PE4	0,551	0,779	0,680	0,841	0,309	0,499
SI1	0,457	0,390	0,413	0,486	0,835	0,383

SI2	0,582	0,325	0,400	0,436	0,908	0,388
SI3	0,532	0,338	0,400	0,407	0,914	0,397
SI4	0,531	0,369	0,407	0,428	0,868	0,433
UB1	0,639	0,562	0,598	0,551	0,386	0,924
UB2	0,652	0,543	0,544	0,499	0,443	0,882
UB3	0,653	0,597	0,623	0,628	0,351	0,864
UB4	0,720	0,580	0,618	0,609	0,439	0,904

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Tabel 4. 10 *Fornell-Lacker Criterion*

	BI	EE	FC	PE	SI	UB
BI	0,829					
EE	0,695	0,871				
FC	0,737	0,787	0,882			
PE	0,750	0,851	0,804	0,846		
SI	0,599	0,400	0,458	0,495	0,882	
UB	0,747	0,639	0,668	0,642	0,453	0,894

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Dari hasil data pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa nilai cross loading untuk setiap konstruk memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi dengan konstruk blok lainnya. Sedangkan, *Fornell-Lacker Criterion* dibandingkan dengan nilai akar kuadrat AVE yang menunjukkan bahwa nilai akar kuadrat AVE memiliki nilai lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antara konstruk lainnya. Hal ini dapat dikatakan bahwa semua variabel dapat dikatakan valid dan telah memenuhi syarat validitas diskriminan.

4.3.2.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur keandalan suatu kuesioner yang dilihat dari jawaban responden terhadap pertanyaan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sugiharto et al., 2021). Pada penelitian ini uji reliabilitas dinilai menggunakan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Suatu indikator dapat dikatakan *reliable* atau memenuhi uji reliabilitas apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ dan nilai *Composite Reliability* $> 0,7$ (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 4.11 di bawah ini:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
<i>Performance Expectancy</i>	0,868	0,859
<i>Effort Expectancy</i>	0,894	0,899
<i>Social Influence</i>	0,904	0,863
<i>Facilitating Conditions</i>	0,856	0,872
<i>Behavioral Intention</i>	0,847	0,911
<i>Use Behavior</i>	0,916	0,917

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Dari hasil data pada Tabel 4.9 dapat dilihat bahwa semua variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ dan nilai *Composite Reliability* $> 0,7$. Hal ini dapat dikatakan bahwa semua variabel dalam penelitian memenuhi uji reliabilitas atau dapat di andalkan (*reliable*).

4.3.3 Hasil Uji Data Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural (*inner model*) digunakan untuk menunjukkan hubungan antar variabel dalam suatu model penelitian. Pengujian model struktural dilakukan dengan dua metode penelitian, yaitu *Coefficient of Determination (R-Square)* dan uji hipotesis dengan *PathValue* (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

4.3.3.1 Uji *R-Square*

Dalam penelitian ini uji *R-square* digunakan untuk mengukur seberapa baik model mampu menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai *R-square* berkisar antara 0 sampai 1 ($0 \leq R^2 \leq 1$), jika nilai *R-square* bernilai besar mendekati 1 artinya variabel independen dapat memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Sugiharto et al., 2021). Hasil uji *R-square* dapat dilihat pada Tabel 4.12 di bawah ini:

Tabel 4. 12 Nilai *R-Square*

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
<i>Behavioral Intention</i>	0,673	0,664
<i>Use Behavior</i>	0,588	0,582

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Dari hasil data pada Tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai *R-square* dari *behavioral intention* sebesar 0,664 atau 66,4%, artinya bahwa variabel ini dipengaruhi oleh variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* sebesar 66,4% dan sisanya senilai 33,6% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini. Nilai *R-square* dari *use behavior*

sebesar 0,582 atau 58,2%, artinya bahwa variabel ini dipengaruhi oleh variabel *facilitating conditions* dan *behavioral intention* sebesar 58,2% dan sisanya 41,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

4.3.4 Hasil Uji Hipotesis

Pada penelitian ini pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh hubungan antar variabel dengan membandingkan tingkat signifikan penelitian dengan nilai *PathValue* (*p-value*). Hipotesis dapat diterima jika nilai *p-value* lebih rendah dari tingkat signifikan ($p\text{-value} < 0,05$) (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.13 di bawah ini:

Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis dengan *Path Coefficient*

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistic ((O/STDEV))	P Values	Keterangan
BI -> UB	0,558	0,559	0,091	6,152	0,000	Didukung
EE -> BI	0,115	0,113	0,099	1,162	0,245	Tidak didukung
FC -> BI	0,299	0,301	0,115	2,592	0,010	Didukung
FC -> UB	0,256	0,257	0,079	3,250	0,001	Didukung
PE -> BI	0,272	0,272	0,118	2,301	0,021	Didukung
SI -> BI	0,281	0,284	0,061	4,632	0,000	Didukung

Sumber: Data penelitian yang diolah, 2024

Dari hasil data pada Tabel 4.13 dapat dilihat bahwa hipotesis yang diterima jika nilai *p-value* lebih rendah dari tingkat signifikan ($p\text{-value} < 0,05$). Hubungan langsung antar konstruk dapat dilihat pada penjelasan sebagai berikut:

1. Pengaruh hubungan *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar 0,272 dan *p-value* $0,021 < 0,05$ yang berarti hasil tersebut **didukung**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ***performance expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.**
2. Pengaruh hubungan *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar 0,115 dan *p-value* $0,245 > 0,05$ yang berarti hasil tersebut **tidak didukung**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ***effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.**
3. Pengaruh hubungan *social influence* terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar 0,281 dan *p-value* $0,000 < 0,05$ yang berarti hasil tersebut **didukung**.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *social influence* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

4. Pengaruh hubungan *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar 0,299 dan *p-value* $0,010 < 0,05$ yang berarti hasil tersebut **didukung**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.
5. Pengaruh hubungan *facilitating conditions* terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar 0,256 dan *p-value* $0,001 < 0,05$ yang berarti hasil tersebut **didukung**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.
6. Pengaruh hubungan *behavioral intention* terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* menghasilkan nilai *original sample* sebesar

0,558 dan *p-value* $0,000 < 0,05$ yang berarti hasil tersebut **didukung**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

4.3.5 Pembahasan Hasil Penelitian

4.3.5.1 Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *performance expectancy* atau harapan kinerja berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* atau niat perilaku masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023); Anjani & Mukhlis (2022); Onibala et al. (2021); Azzahroo & Estiningrum (2021); Paramita & Cahyadi (2024) yang menemukan bahwa *performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Harapan kinerja diukur berdasarkan manfaat, efisiensi, dan produktivitas yang dapat dicapai pengguna pada saat menggunakan suatu sistem. Hal tersebut memberikan makna bahwa penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* dapat bermanfaat dan membantu menyelesaikan pekerjaan serta meningkatkan kualitas kinerja sehingga mempengaruhi niat penggunaan terhadap QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap harapan ekspektasi

kinerja QRIS pada aplikasi *mobile banking*, semakin kuat niat mereka untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran sehingga dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara. Jika masyarakat Kecamatan Sangatta Utara memiliki harapan kinerja yang tinggi terhadap niat untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* dapat membantu pemerintah daerah untuk mendorong kemajuan sektor keuangan, memudahkan proses layanan transaksi digital, dan mendukung program pemerintah mengenai penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

4.3.5.2 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *effort expectancy* atau harapan usaha tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* atau niat perilaku masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023); Onibala et al. (2021); Saragih & Rikumahu (2022); Oktafani et al. (2020); Mayanti (2020) yang menemukan bahwa *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Harapan usaha diukur berdasarkan persepsi kemudahan penggunaan dan kompleksitas penggunaan suatu sistem. Hal tersebut memberikan makna bahwa QRIS pada aplikasi *mobile banking* memiliki fitur yang kompleks sehingga menyulitkan pengguna dalam memahami dan menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran.

Saat ini persepsi masyarakat terhadap QRIS pada aplikasi *mobile banking* di Kecamatan Sangatta Utara masih rendah dan menganggap bahwa bertransaksi secara tunai masih lebih mudah dibandingkan melakukan pembayaran secara non tunai. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pemerintah daerah dan Bank Indonesia untuk meningkatkan komunikasi yang efektif kepada masyarakat Kecamatan Sangatta Utara mengenai kemudahan penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Memastikan masyarakat memahami cara menggunakan dan memanfaatkan fitur QRIS pada aplikasi *mobile banking* secara optimal. Jika masyarakat Kecamatan Sangatta Utara semakin mengetahui kemudahan yang ditawarkan QRIS pada aplikasi *mobile banking*, maka akan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakannya sehingga secara tidak langsung dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara.

4.3.5.3 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *social influence* atau pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* atau niat perilaku masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023); Sugiharto et al. (2021); Anjani & Mukhlis (2022); Oktafani et al. (2020); Paramita & Cahyadi (2024) yang menemukan bahwa *social influence* berpengaruh

positif terhadap *behavioral intention*. Pengaruh sosial diukur berdasarkan persepsi pengaruh orang-orang terdekat dan pengaruh orang-orang penting yang berhubungan dengan pengguna terhadap penggunaan suatu sistem. Hal tersebut memberikan makna bahwa semakin besar pengaruh lingkungan sosial terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* maka semakin kuat pula niat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan edukasi oleh pemerintah daerah dan Bank Indonesia terhadap masyarakat tentang manfaat dan tata cara penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sehingga semakin banyak masyarakat yang merasakan kemudahan dan merekomendasikan QRIS pada aplikasi *mobile banking* kepada keluarga, teman, dan rekannya serta secara tidak langsung dapat mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara.

4.3.5.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *facilitating conditions* atau kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* atau niat perilaku masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023); Azzahroo & Estiningrum (2021); Oktafani et al. (2020); Mayanti (2020) yang menemukan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap

behavioral intention. Kondisi fasilitas diukur berdasarkan sumber daya yang dimiliki, pengetahuan, dan layanan pendukung lainnya. Hal tersebut memberikan makna bahwa semakin tinggi kondisi fasilitas yang dimiliki dan tersedia maka semakin kuat niat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Infrastruktur pendukung teknologi mempunyai peran penting dalam penerimaan teknologi baru di masyarakat. Saat ini masyarakat Kecamatan Sangatta Utara sudah memiliki perangkat teknis pendukung seperti *smartphone*, serta pengetahuan yang memadai untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran. Akan tetapi, terdapat beberapa daerah di Kabupaten Kutai Timur selain Kecamatan Sangatta Utara yang dianggap sebagai daerah tertinggal karena berbagai alasan seperti fasilitas teknologi yang belum memadai dan infrastruktur yang belum memadai untuk mendukung pembayaran non tunai. Hal tersebut akan memberikan pengaruh negatif dan memperluas ketimpangan ekonomi daerah dalam jangka panjang sehingga *smart governance* memberikan peranan yang sangat penting dalam menghilangkan ketimpangan tersebut melalui peningkatan edukasi seperti pendidikan berbasis teknologi.

4.3.5.5 Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *facilitating conditions* atau kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap *use behavior* atau perilaku penggunaan masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan

QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023); Azzahroo & Estiningrum (2021); Anjani & Mukhlis (2022); Oktafani et al. (2020); Hafifah et al. (2022); Paramita & Cahyadi (2024) yang menemukan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap *use behavior*. Kondisi fasilitas memberikan pengaruh secara langsung terhadap perilaku penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* karena masyarakat Kecamatan Sangatta Utara yakin bahwa mereka memiliki perangkat pendukung dan pengetahuan yang memadai sehingga mereka tidak khawatir akan mengalami kesulitan pada saat mengadopsi QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran. Sebagian besar masyarakat Kecamatan Sangatta Utara menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* karena merasa sumber daya yang dimiliki, pengetahuan, dan layanan pendukung lainnya diperlukan dan mendukung penggunaan layanan ini sehingga mereka dapat merasakan manfaat dan kemudahan menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

4.3.5.6 Pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*

Hasil pengolahan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *behavioral intention* atau niat perilaku berpengaruh positif terhadap *use behavior* atau perilaku penggunaan masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satria et al. (2023);

Paramita & Cahyadi (2024); Hafifah et al. (2022); Mayanti (2020); Oktafani et al. (2020); Anjani & Mukhlis (2022) yang menemukan bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif terhadap *use behavior*. Hal tersebut memberikan makna bahwa masyarakat Kecamatan Sangatta Utara memiliki kesiapan untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* di masa mendatang dan berencana untuk menggunakannya. Niat ini akan mendorong masyarakat Kecamatan Sangatta Utara untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* di kehidupan sehari-hari mereka. Semakin tinggi niat seseorang untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* maka semakin sering pula masyarakat menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Meningkatnya perilaku masyarakat untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* akan mendorong efektivitas penerapan program *smart governance* di Kecamatan Sangatta Utara.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* dapat bermanfaat dan membantu menyelesaikan pekerjaan serta meningkatkan kualitas kinerja sehingga mempengaruhi niat penggunaan terhadap QRIS pada aplikasi *mobile banking*.
2. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti QRIS pada aplikasi *mobile banking* memiliki fitur yang kompleks sehingga menyulitkan pengguna dalam memahami dan menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran.
3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *social influence* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti semakin besar pengaruh lingkungan

sosial terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi *mobile banking* maka semakin kuat pula niat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

4. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti semakin tinggi kondisi fasilitas yang dimiliki dan tersedia maka semakin kuat niat masyarakat Kecamatan Sangatta Utara untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.
5. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti kondisi fasilitas memberikan pengaruh secara langsung terhadap perilaku penggunaan karena masyarakat yakin bahwa mereka memiliki perangkat pendukung dan pengetahuan yang memadai sehingga tidak khawatir akan mengalami kesulitan pada saat mengadopsi QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran.
6. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *behavioral intention* berpengaruh signifikan terhadap *use behavior* masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Hal ini berarti masyarakat Kecamatan Sangatta Utara

memiliki kesiapan untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* di masa mendatang dan berencana untuk menggunakannya.

5.2 Implikasi Penelitian

1. Bagi Bank Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat membantu Bank Indonesia dalam meningkatkan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking* serta mendorong Bank Indonesia untuk terus memberikan edukasi kepada masyarakat agar termotivasi untuk menggunakan layanan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran.

2. Bagi Pemerintah Daerah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pemerintah daerah agar meningkatkan fasilitas teknologi dan infrastruktur di daerah tertinggal sehingga masyarakat tidak merasakan adanya ketimpangan dan merasakan kemudahan bertransaksi secara non tunai dengan menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat untuk memulai ataupun untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking* sebagai alat pembayaran karena kemudahan penggunaan dan penerapannya yang sesuai dengan gaya hidup modern saat ini.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang mempengaruhi hasil penelitian sehingga diharapkan dapat diperbaiki pada penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Responden penelitian ini masih terbatas pada masyarakat Kecamatan Sangatta Utara yang mudah dijangkau oleh peneliti dan masih banyak kecamatan di Kabupaten Kutai Timur yang belum bisa dijangkau oleh penulis.
2. Responden penelitian ini masih didominasi oleh responden yang berusia 15 – 24 tahun sehingga persebaran kuesioner penelitian dinilai masih kurang merata.

5.4 Saran

Dilihat dari keterbatasan penelitian ini, terdapat saran dari peneliti yang dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat memperluas jangkauan responden sehingga dapat tersebar di banyak kecamatan di Kabupaten Kutai Timur.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti dapat menjangkau lebih banyak responden pada kelompok usia yang lebih beragam.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan peneliti menegaskan kembali hubungan variabel yang tidak berpengaruh dengan memperluas variabel

penelitian. Misalnya menggunakan model UTAUT 2 dengan menambahkan variabel *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, W., & Mukhlis, I. (2022). Penerapan Model UTAUT (The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Terhadap Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *JEAM*, 21(1).
- APJII. (2022). *Hasil Survei Internet APJII 2022*. <https://survei.apjii.or.id/survei/>
- APJII. (2023). *Hasil Survei Internet APJII 2023*. <https://survei.apjii.or.id/survei/>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17, 10–17. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Bank Indonesia. (2022). *Laporan Perekonomian Provinsi Kalimantan Timur Mei 2022*.
- Bank Indonesia. (2023). *Laporan Perekonomian Provinsi Kalimantan Timur Agustus 2023*.
- bi.go.id. (2020). *QRIS*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#heading7>
- Elena, M. (2023, November 23). *Pengguna QRIS Tembus 43,44 Juta, Nilai Transaksi Rp24,97 Triliun*. *Bisnis.Com*. <https://finansial.bisnis.com/read/20231123/90/1717405/pengguna-qr-is-tembus-4344-juta-nilai-transaksi-rp2497-triliun#:~:text=Terkini%2C%20transaksi%20QRIS%20mencapai%20Rp24,y ear%20on%20year%2Fyoy>
- Firman, F., Sumatono, S., Muluk, M. K., & Setyowati, E. (2022). Smart Governance: A Study of the Jakarta Smart City During the Covid-19 Pandemic. *KnE Social Sciences*, 491–502. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i5.10573>
- Firmansyah, D., Hakim, M. M., & Nugroho, F. A. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pengguna pada Aplikasi Mobile Banking. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 119–130.
- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 4.0* (Apriya Heri S, Ed.; Pertama). Yoga Pratama.
- Hafifah, L. L., Utami, N. W., & Dwi Putri, I. G. A. P. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Behavioral Intention dan User Behavior Pada Fintech

- Shopeepay Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Akuntansi Bisnis*, 15(2), 102–117. <https://doi.org/10.30813/jab.v15i2.3574>
- Jabbar, A. A. (2022, November 8). *TOP Digital Awards 2022: Kutai Timur Jadi Kota Pintar dengan Program Quick Wins*. It Works. <https://www.itworks.id/55121/top-digital-awards-2022-kutai-timur-bersiap-jadi-kota-pintar-dengan-program-quick-wins.html>
- Mayanti, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 123–135. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2413>
- Melania, E., Kusumawardani, D. M., & Kusuma, D. J. (2022). Analisis Minat dan Perilaku Masyarakat Dalam Penggunaan E-Wallet Xyz Dengan UTAUT2. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 1136–1144. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4701>
- Mubarok, M. A., Tsabitah, D., Ningtias, L. A., Meylianingrum, K., & Pradana, A. W. S. (2023). UTAUT Model to Explore Factors Influencing QRIS Adoption Among Economics Students in Malang. *Peradaban Journal of Economic and Business*, 2(2), 137–154. <https://doi.org/10.59001/pjeb.v2i2.106>
- Nurfitriyani, S. J. (2020, July 20). *Mengenal UTAUT2 sebagai Salah Satu Technology Acceptance*. BINUS. <https://sis.binus.ac.id/2020/07/20/mengenal-utaut2-sebagai-salah-satu-technology-acceptance/>
- Oktafani, D., & Sisilia, K. (2020). Analisis Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital OVO Dayeuh Kolot Bandung (Studi Kasus Pada Generasi Z Sebagai Pengguna OVO). *Menara Ekonomi*, 6(1), 24–36.
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara. *E-Journal Teknik Informatika*.
- Paramita, E. D., & Cahyadi, E. R. (2024). The Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior of QRIS as Digital Payment Method Using Extended UTAUT Model. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 10(1), 132–145. <https://doi.org/10.17358/ijbe.10.1.132>

- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Pertama)*. Pascal Books.
- Putri, Y. K. W., Devi, N. L. N. S., & Santhi, I. R. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan M-Banking pada Penerapan Model UTAUT 2. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 381–387. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12025>
- Rachman, A. (2023, December 8). *Volume QRIS Tembus 1,59 M Transaksi, 43,4 Juta Pengguna*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20231208174752-17-495767/volume-qrisk-tembus-159-m-transaksi-434-juta-pengguna>
- Santoso, E. B., & Rahmadanita, D. A. (2020). Smart Government Dalam Rangka Mewujudkan Smart City di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Pemerintahan Widya Praja*, 46(2), 317–334. <https://doi.org/10.33701/jipwp.v46i2.1400>
- Saputri, A. I., Madani, M., & Abdi. (2021). *Smart Government Melalui Transaksi Pembayaran Sistem Barcode di Pasar Pabaeng-baeng Kota Makassar*. 2(4), 1357–1370. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/kimap/index>
- Saragih, Y. W., & Rikumahu, B. (2022). Analisis Faktor Adopsi E-Wallet Gopay, OVO, dan DANA dengan Model UTAUT2 pada Masyarakat Jawa Barat. *Jurnal Nominal Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 11(1), 70–87. <https://doi.org/10.21831/nominal.v11i1.43075>
- Satria, D., Soewardi, T. J., & Wibowo, J. M. (2023). Smart Governance: Payment Transaction Electronification Acceptance in North Sumatra Province, Indonesia. *Economic Horizons*, 25(1), 77–90. <https://doi.org/10.5937/ekonhor2301085S>
- Setiadi, H. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi Mobile Banking Pada Bank Buku 4 di Indonesia Dengan Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 5(1), 410–417. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/fairvalue>
- Sugiharto, B., Umiyati, I., & Sholihah, N. N. (2021). Application of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model to The Intention to Using Mobile Banking Service. *Accounting Research Journal of Sutaatmadja (ACCRUALS)*, 05(02), 137–138. <https://doi.org/10.35310/accruals.v5i02.885>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua). ALFABETA.

- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *Source: MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://www.jstor.org/stable/30036540>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Quarterly Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *Source: MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://www.jstor.org/stable/41410412>
- Waluyo. (2022). Evaluasi Penggunaan QRIS pada m-Banking Bank Syariah: Pendekatan Technology Acceptance Model. *Mutanaqishah: Journal of Islamic Banking*, 2(2), 80–92. <https://doi.org/10.54045/mutanaqishah.v2i2.530>
- Yasar, I. N., Handayani, T., & Puspitasari, L. (2022). Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. *Journal of Islamic Economics, Finance and Banking*, 6(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kuesioner Penelitian

FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) PADA APLIKASI MOBILE BANKING*

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir sebagai mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, saya Uswatun Khasanah, saat ini sedang melakukan penelitian dengan judul **“Faktor-Faktor yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Sangatta Utara dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Aplikasi Mobile Banking*”**.

Penelitian ini menjadi salah satu syarat untuk kelulusan dijenjang pendidikan Strata-1 (S1). Oleh karena itu, di tengah kesibukan saudara/i, saya memohon kesediaannya untuk menjadi responden dalam penelitian yang saya lakukan dengan mengisi kuesioner berikut. Semua data informasi terkait responden dan hasil penelitian hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian serta akan dijaga kerahasiaannya. Partisipasi saudara/i sangat saya harapkan demi terselesaikannya penelitian ini. Atas dukungan dan partisipasinya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dosen Pembimbing

Penulis

Reny Lia Riantika, SE., Ak., M.Acc.

Uswatun Khasanah

Bagian I

Identitas Responden

Instruksi:

Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di bawah ini dengan seksama, kemudian pilihlah jawaban yang dirasa paling sesuai dengan keadaan Anda saat ini.

Nama (bisa inisial):
Jenis Kelamin:
Kelompok Usia: <ul style="list-style-type: none">• 15 – 24 tahun• 25 – 34 tahun• 35 – 44 tahun• 45 – 54 tahun• 55 – 64 tahun
Pekerjaan: <ul style="list-style-type: none">• SMA• Mahasiswa• Wiraswasta• Karyawan/Pegawai• Lainnya: _____
Pendapatan: <ul style="list-style-type: none">• Kurang dari Rp1.000.000• Rp1.000.000 – Rp5.000.000• Rp6.000.000 – Rp10.000.000• Lebih dari Rp10.000.000
Nomor HP (jika berkenan <i>reward</i>):
Jenis <i>e-wallet</i> :

Bagian II

Pertanyaan Variabel

Instruksi:

Silakan jawab pertanyaan di bawah ini dengan memilih pada satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Item Pertanyaan Kuesioner:

<i>Use Behavior (UB)</i>	STS	TS	S	SS
1. Saya sering menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran				
2. Saya sering bertransaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> untuk hal yang sederhana				
3. Keterampilan saya bertransaksi secara digital meningkat karena sering menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran				
4. Saya akan memilih layanan pembayaran menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> pada saat melakukan pembayaran				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2012)

<i>Behavioral Intention (BI)</i>	STS	TS	S	SS
----------------------------------	-----	----	---	----

1. Saya berkeinginan untuk terus menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran di masa depan				
2. Saya sering membicarakan hal yang positif mengenai QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran kepada orang terdekat saya				
3. Saya merasa kualitas layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sudah berjalan dengan baik				
4. Saya akan berusaha menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sebagai metode pembayaran dalam kehidupan sehari-hari				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2012)

<i>Performance Expectancy (PE)</i>	STS	TS	S	SS
1. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> dapat meningkatkan kinerja saya dalam melakukan pembayaran				
2. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> dapat meningkatkan produktivitas saya				
3. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> berguna dalam melakukan berbagai macam transaksi				
4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> membantu menyelesaikan pembayaran dengan lebih cepat				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2003)

Effort Expectancy (EE)	STS	TS	S	SS
1. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> memberikan informasi yang jelas dan mudah dimengerti				
2. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> sangat mudah untuk dipelajari dan dipahami sebagai metode pembayaran				
3. Saya merasa layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> mudah untuk digunakan sebagai metode pembayaran				
4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> mempercepat waktu penyelesaian transaksi saya				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2003)

Social Influence (SI)	STS	TS	S	SS
1. Saya menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> karena banyak rekan saya yang menggunakan layanan tersebut.				
2. Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				
3. Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpendapat bahwa saya harus menggunakan layanan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				
4. Orang yang pendapatnya saya hargai lebih suka menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2003)

<i>Facilitating Conditions (FC)</i>	STS	TS	S	SS
1. Saya mempunyai sumber daya (<i>smartphone</i> dan koneksi internet) yang diperlukan untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				
2. Saya mempunyai pengetahuan yang cukup untuk menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				
3. Terdapat seseorang yang membantu saya mengatasi kesulitan pada saat menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i>				
4. Transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi <i>mobile banking</i> kompatibel (sesuai) dengan aspek kebutuhan saya				

Sumber: (Melania et al., 2022); (Onibala et al., 2021); (Venkatesh et al., 2003)

Lampiran 2 Tabulasi Data

Performance Expectancy (X1)				Effort Expectancy (X2)			
PE1	PE2	PE3	PE4	EE1	EE2	EE3	EE4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	3	4
3	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	4	3	4
3	3	3	3	2	2	3	3
4	4	3	3	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	3	3	4	3
3	2	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	3	4
3	3	3	4	3	3	3	4
4	4	3	4	4	4	4	3
2	2	2	2	3	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3	4
4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3	4
3	3	3	3	4	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	3	2	3	3	2	3
4	3	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3	3	3

3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	2	2	3	4
2	3	4	4	3	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	3	3	3
2	2	3	2	3	3	3	3
4	2	4	3	3	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	3	3	4
3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	3	4
4	4	3	4	4	3	3	4
3	3	3	3	3	4	3	3
4	3	4	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4
2	2	3	4	3	2	3	1
3	3	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	3	4

4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	3	4	4	3	4	4	4
4	3	3	3	3	4	2	3	3
3	4	4	4	4	3	4	4	4
4	3	4	4	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	1	4	4	4	4	4	4	4
1	2	2	3	3	1	1	3	3
1	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	2	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	3	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	4	3	3	4	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	4
4	3	3	4	4	4	4	4	4

3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	3	3	4	4
2	2	2	3	2	2	3	3
3	3	3	3	2	3	3	3
4	3	4	4	3	4	4	4
4	4	3	4	3	4	4	4
4	4	3	4	3	4	3	4
4	3	3	4	3	3	4	4
2	1	2	2	1	2	2	1
4	3	4	4	3	3	4	4
3	3	3	3	3	2	3	3
3	4	3	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	3	4	3
4	3	4	3	3	4	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	2	3	3	3
4	3	4	4	3	3	4	4

Social Influence (X3)				Facilitating Conditions (X4)		
SI1	SI2	SI3	SI4	FC1	FC2	FC4
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4
4	2	4	2	4	4	4
4	4	4	4	3	3	3
3	2	2	2	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	4	4
1	2	2	2	4	4	4
3	2	3	2	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3
2	2	1	2	3	3	4
4	2	2	2	4	4	4
4	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	3	3
3	2	2	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
3	2	2	2	3	3	3

3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	4	3	4
2	1	2	3	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	4	4	4	4
4	4	3	3	4	4	3
3	3	3	3	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	3	3	3
3	2	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	3	3	3
3	3	1	2	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
2	2	1	3	2	1	1
3	2	3	3	4	4	3
3	2	2	2	3	3	3
2	2	2	2	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3
4	1	2	1	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
2	2	1	3	4	4	4
4	3	4	4	3	3	1
2	2	2	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	3
3	2	4	4	4	4	4
2	2	2	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4

4	4	4	3	3	3	3
4	3	4	3	4	4	4
2	3	3	2	2	3	4
3	3	3	3	3	4	3
3	2	2	3	4	3	3
3	3	4	4	3	3	3
3	3	3	3	4	4	4
2	2	2	3	4	4	4
3	2	2	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4
3	2	2	4	1	2	3
3	3	3	3	4	4	3
3	2	2	2	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4
3	2	2	2	4	4	3
3	3	2	2	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
2	3	2	2	4	4	4
4	3	3	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
2	3	2	2	3	2	3
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4
3	3	2	2	4	3	3
3	4	3	3	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4
3	3	3	3	3	4	4
2	2	2	3	4	4	3
1	2	2	2	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2
3	1	1	3	4	4	3
4	4	3	3	4	4	4
3	3	3	3	3	4	4

3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	2
4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	3	3
3	2	2	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4
3	3	3	3	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
3	2	2	2	3	3	2
3	3	3	3	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	4	4	4
3	3	2	2	3	3	3
4	4	3	3	4	4	3
3	2	2	3	3	4	3
2	1	1	1	4	3	2
2	2	1	1	4	3	3
3	2	2	1	3	2	3
3	3	3	3	4	4	3
3	1	1	1	3	3	2
2	2	1	1	4	2	2
4	3	2	3	4	3	3
3	4	3	4	4	4	3
4	4	3	3	4	3	3
3	2	2	2	4	3	4
1	1	2	1	2	1	2
4	3	2	3	4	4	4
2	3	3	1	3	2	3
4	4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4
3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4
3	2	1	2	3	2	3
3	2	2	2	4	3	3

Behavioral Intention (X/Y)				Use Behavior (Y)			
BI1	BI2	BI3	BI4	UB1	UB2	UB3	UB4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4

4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	4	3	4	2
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	4	2	3	3	3	3
2	2	3	3	3	3	3	2
4	3	3	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	4	4	3	4
2	3	3	3	3	2	4	1
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	4	3	3	4
3	3	3	3	4	3	3	3
3	3	4	3	4	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4	4	4
3	1	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	3	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4	4	4
3	3	3	3	4	3	3	4
3	2	3	3	2	3	3	3
3	2	3	3	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	4	3
4	4	4	4	4	4	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4	4	3
2	2	3	2	3	2	2	2

4	4	4	4	4	4	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	4	3	4	3
4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	2	3	3	3	3
3	3	3	2	2	2	3	2
3	2	3	3	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	4	4	3
4	4	4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	3	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	2	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	3	3	3
4	3	4	4	4	4	3	4
4	3	3	3	4	3	3	4
3	4	3	4	3	3	3	3
4	4	3	2	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	3	4
4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
2	2	3	2	2	2	3	2
4	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	3	4	4
2	4	3	2	1	1	3	1
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	4	3	4	4
4	4	4	4	1	1	1	1
4	2	4	3	3	2	3	3
4	3	3	3	3	4	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4

3	3	3	2	3	2	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	2	3	4	4	4	3
3	2	3	3	3	1	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4
3	2	4	2	2	3	3	2
4	4	4	4	3	1	4	4
4	3	3	3	4	3	4	3
3	4	3	3	4	3	4	4
4	4	4	2	4	4	4	4
3	2	4	4	4	4	4	4
2	3	3	3	4	4	3	4
1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4
4	3	4	3	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	4	4	4
3	3	3	3	4	4	4	4
3	2	3	2	3	2	3	3
3	3	3	4	4	4	4	4
1	2	4	3	1	2	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	4	3	3	2	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
2	2	2	2	1	1	1	1
3	2	3	3	4	4	3	3
4	3	3	3	3	4	3	3
4	4	3	3	3	3	4	4
4	3	3	3	4	3	4	4
2	1	3	2	3	2	2	2
3	1	4	3	3	2	3	3
2	1	3	2	2	1	2	2
3	3	4	3	4	3	3	4
2	2	2	2	3	1	3	2
1	1	3	2	1	1	2	1
4	2	4	4	4	3	4	4
3	4	3	4	3	3	4	4

3	4	4	3	4	4	4	3
3	3	4	3	2	1	3	3
2	1	2	1	2	1	2	1
3	2	3	3	3	3	4	3
3	2	4	4	2	2	3	3
4	4	3	3	4	4	3	4
4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	3	3
2	2	3	3	3	2	3	2
3	2	3	3	2	2	3	3

Identitas Responden

Jenis Kelamin	Kelompok Usia	Pekerjaan	Pendapatan
Perempuan	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000

Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	55 - 64 tahun	Lainnya	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	55 - 64 tahun	Lainnya	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Lainnya	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000

Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	45 - 54 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	55 - 64 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Lainnya	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000

Perempuan	45 - 54 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Lainnya	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	45 - 54 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	35 - 44 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	45 - 54 tahun	Lainnya	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	55 - 64 tahun	Lainnya	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	15 - 24 tahun	Mahasiswa	Kurang dari Rp1.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp6.000.000 – Rp10.000.000

Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Lebih dari Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp1.000.000 – Rp5.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Perempuan	25 - 34 tahun	Karyawan/Pegawai	Rp6.000.000 – Rp10.000.000
Laki-laki	25 - 34 tahun	Wiraswasta	Rp6.000.000 – Rp10.000.000

Lampiran 3 Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Performance Expectancy</i>	148	7	16	3,42	0,632
<i>Effort Expectancy</i>	148	6	16	3,51	0,615
<i>Social Influence</i>	148	5	16	2,97	0,836
<i>Facilitating Conditions</i>	148	4	12	3,45	0,651
<i>Behavioral Intention</i>	148	4	16	3,26	0,735
<i>Use Behavior</i>	148	4	16	3,34	0,799

Lampiran 4 Hasil Outer Model

1. *Convergent Validity*

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	AVE
<i>Performance Expectancy</i>	PE1	0,870	0,687
	PE2	0,821	
	PE3	0,852	
	PE4	0,841	
<i>Effort Expectancy</i>	EE1	0,881	0,759
	EE2	0,891	
	EE3	0,866	
	EE4	0,845	

<i>Social Influence</i>	SI1	0,835	0,777
	SI2	0,908	
	SI3	0,914	
	SI4	0,868	
<i>Facilitating Conditions</i>	FC1	0,859	0,716
	FC2	0,928	
	FC4	0,855	
<i>Behavioral Intention</i>	BI1	0,864	0,777
	BI2	0,840	
	BI3	0,742	
	BI4	0,863	
<i>Use Behavior</i>	UB1	0,924	0,798
	UB2	0,882	
	UB3	0,864	
	UB4	0,904	

2. Discriminant Validity

	BI	EE	FC	PE	SI	UB
BI1	0,864	0,612	0,606	0,638	0,473	0,712
BI2	0,840	0,477	0,567	0,564	0,606	0,634
BI3	0,742	0,616	0,591	0,590	0,284	0,453
BI4	0,863	0,611	0,681	0,693	0,586	0,648
EE1	0,669	0,881	0,738	0,728	0,444	0,609
EE2	0,607	0,891	0,656	0,733	0,328	0,545

EE3	0,569	0,866	0,695	0,767	0,300	0,535
EE4	0,565	0,845	0,648	0,743	0,307	0,531
FC1	0,573	0,682	0,859	0,705	0,326	0,545
FC2	0,680	0,719	0,928	0,714	0,430	0,650
FC4	0,689	0,680	0,855	0,708	0,446	0,565
PE1	0,690	0,704	0,701	0,870	0,446	0,555
PE2	0,662	0,631	0,658	0,821	0,550	0,554
PE3	0,617	0,781	0,681	0,852	0,347	0,557
PE4	0,551	0,779	0,680	0,841	0,309	0,499
SI1	0,457	0,390	0,413	0,486	0,835	0,383
SI2	0,582	0,325	0,400	0,436	0,908	0,388
SI3	0,532	0,338	0,400	0,407	0,914	0,397
SI4	0,531	0,369	0,407	0,428	0,868	0,433
UB1	0,639	0,562	0,598	0,551	0,386	0,924
UB2	0,652	0,543	0,544	0,499	0,443	0,882
UB3	0,653	0,597	0,623	0,628	0,351	0,864
UB4	0,720	0,580	0,618	0,609	0,439	0,904

3. Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
<i>Performance Expectancy</i>	0,868	0,859
<i>Effort Expectancy</i>	0,894	0,899
<i>Social Influence</i>	0,904	0,863
<i>Facilitating Conditions</i>	0,856	0,872
<i>Behavioral Intention</i>	0,847	0,911
<i>Use Behavior</i>	0,916	0,917

Lampiran 5 Hasil Inner Model

1. *R-Square*

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
<i>Behavioral Intention</i>	0,673	0,664
<i>Use Behavior</i>	0,588	0,582

2. *Path Coefficient*

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistic (O/STDEV)	P Values	Keterangan
BI -> UB	0,558	0,559	0,091	6,152	0,000	Didukung
EE -> BI	0,115	0,113	0,099	1,162	0,245	Tidak didukung
FC -> BI	0,299	0,301	0,115	2,592	0,010	Didukung
FC -> UB	0,256	0,257	0,079	3,250	0,001	Didukung
PE -> BI	0,272	0,272	0,118	2,301	0,021	Didukung
SI -> BI	0,281	0,284	0,061	4,632	0,000	Didukung

Lampiran 6 Gambar Model Uji Hipotesis

