

**PENGARUH KEMANFAATAN, KEPUASAN DAN RISIKO QRIS
SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL TERHADAP MINAT
TRANSAKSI COFFEE SHOP DI HARAPAN INDAH, KOTA BEKASI**

SKRIPSI



Oleh:

Nama : Faishal Rafli
Nomor Mahasiswa : 20313187
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA**

2024

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH KEMANFAATAN, KEPUASAN DAN RISIKO QRIS
SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL TERHADAP MINAT
TRANSAKSI COFFEE SHOP DI HARAPAN INDAH, KOTA BEKASI**

SKRIPSI

disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana jenjang Strata 1
Program Studi Ekonomi Pembangunan,
Pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama : Faishal Rafli
Nomor Mahasiswa : 20313187
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
2024**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini telah ditulis dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang dapat dikategorikan dalam tindakan plagiasi seperti dimaksud dalam buku pedoman penulisan skripsi Program Studi Ekonomi Pembangunan FBE UII. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Mei, 2024

Penulis,



Faishal Rafli

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH KEMANFAATAN, KEPUASAN DAN RISIKO QRIS SEBAGAI
ALAT PEMBAYARAN DIGITAL TERHADAP MINAT TRANSAKSI COFFEE
SHOP DI HARAPAN INDAH, KOTA BEKASI

Nama : Faishal Rafli
Nomor Mahasiswa : 20313187
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 16 Mei 2024
telah disetujui dan disahkan oleh
Dosen Pembimbing,



Dra. Indah Susantun, M.Si.

PENGESAHAN UJIAN

Telah dipertahankan/diuji dan disahkan untuk
memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Sarjana jenjang Strata 1 pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Nama : Faishal Rafli
Nomor Mahasiswa : 20313187
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Disahkan oleh,

Pembimbing Skripsi : Dra. Indah Susantun M.Si.
Penguji : Dr. Drs. Unggul Priyadi, M.Si

Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph. D

HALAMAN MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah
kesulitan itu ada kemudahan
(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)

Sesulit apapun rintangan untuk wisuda, jika sudah berusaha pasti akan tercapai.
Usaha tidak akan mengkhianati hasil
(Faishal Rafli)

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana”
(Alm,Ayah tercinta 2021)

“ Orang lain gak akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu
hanya bagian succes storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun gak
akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga
dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.
Jadi tetap berjuang ya “

HALAMAN PERSEMBAHAN

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya, kesehatan fisik dan mental yang baik, rezeki yang berlimpah, bantuan tak terhingga, serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Saya bersyukur kepada almarhum Heri Wahyu Nugroho, ayah saya, dan ibu saya, Erna Syamsiati, atas doa serta bantuan moral dan materi yang mereka berikan selama setiap tahap penyusunan skripsi ini.

Amri Nugroho selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan penuh selama proses penyusunan skripsi ini kepada adik tercinta.

Saudara/I keluarga besar yang senantiasa memberi dukungan moral, nasihat dan kehangatan keluarga dalam mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Penulis bersyukur kepada Allah SWT atas rahmat, anugerah, dan karunia-Nya yang melimpah untuk menyelesaikan penelitian ini. Syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu dari Program Studi Ekonomi Pembangunan di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia adalah dengan menyelesaikan penulisan ini. Fokus penelitian ini adalah pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko QRIS sebagai alat pembayaran digital terhadap minat transaksi di Coffee Shop di Harapan Indah, Kota Bekasi. Penulis mengalami banyak rintangan dan halangan selama menyiapkan skripsi ini, namun mereka berhasil mengatasi semua itu berkat bantuan serta arahan dari pihak yang memberikan dukungan moral maupun spiritual. Akibatnya, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ayahanda Alm Heri Wahyu Nugroho, adalah pahlawan dan sumber inspirasiku. Walaupun tidak bisa menemani penulis selama kursus, dia berhasil mengajar, memotivasi, dan mendukung penulis sehingga mereka dapat menyelesaikan studinya hingga gelar sarjana.
2. Ibunda Erna Syamsiati adalah pintu surgaku. Setiap tahap penyusunan skripsi ini, dia berdoa dan memberi dukungan moral dan materi yang sangat penting dalam menyelesaikan program studi penulis.
3. Untuk Adikku, Amri Nugroho. Terima kasih sudah menjadi *moodbooster* dan menjadi alasan penulis untuk pulang kerumah setelah beberapa tahun meninggalkan rumah demi menempuh Pendidikan di bangku perkuliahan.
4. Kepada Dra. Indah Susantun, M. Si. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, saran, dan bimbingan selama proses penulisan skripsi ini. Penulis bersyukur atas pengetahuan dan bimbingan yang telah ibu berikan.
5. Terima kasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril dan material.

6. Penulis penuh rasa terima kasih kepada teman-teman Klutuk Genk karena telah berbagi pengalaman dan pengetahuan selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Terakhir, Penulis mengucapkan terima kasih kepada penulis, Faishal Rafli, atas kerja keras dan semangatnya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Semoga para peneliti selalu dilimpahkan rahmat dan karunia Allah dalam semua aspek kehidupan mereka. Sebagai penutup, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi setiap orang dalam menerapkan ilmu yang mereka pelajari di perkuliahan. Penulis mengakui bahwa skripsi ini masih belum sempurna.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Faishal Rafli

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PENGESAHAN UJIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis dan cara pengumpulan data.....	28
3.2 Definisi Variabel Operasional.....	29
3.3 Metode Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	35
4.2 Hasil analisis dan pembahasan.....	37
4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	46
BAB V PENUTUP.....	49
5.1 Kesimpulan.....	49

5.2	Keterbatasan Penelitian:	49
5.3	Saran:	49
	DAFTAR PUSTAKA	51
	LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data beberapa Coffee Shop Kota Harapan Indah	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3.1 Skala Likert	29
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	29
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Usia.....	35
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan:	36
Tabel 4.4 Hasil Validitas Kopilikasi.....	37
Tabel 4.5 Uji Validitas Kedai Kopi Tjan.....	38
Tabel 4.6 Hasil Uji Realibilitas Kopilikasi.....	39
Tabel 4.7 Hasil Uji Realibilitas Kedai Kopi Tjan.....	39
Tabel 4.8 Tabel Uji Normalitas	40
Tabel 4.9 Uji Multikolinieritas Kopilikasi.....	40
Tabel 4.10 Uji Multikolinieritas Kedai Kopi Tjan.....	41
Tabel 4.11 Hasil Uji Heteroskedasitas Kopilikasi.....	41
Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedasitas Kedai Kopi Tjan.....	42
Tabel 4.13 Hasil Uji R ² Kopilikasi.....	42
Tabel 4.14 Tabel Hasil Uji R ² Kedai Kopi Tjan	42
Tabel 4.15 Hasil Regresi Linear Berganda Kopilikasi	43
Tabel 4.16 Hasil Regresi Linear Berganda Kedai Kopi Tjan	43
Tabel 4.17 Hasil Uji F Kopilikasi.....	46
Tabel 4.18 Hasil Uji F Kedai Kopi Tjan.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sebelum dan sesudah adanya QRIS.....	2
Gambar 2. 1 Quick Response Code Indonesian Standard.....	17
Gambar 2. 2 Qris Statis dan QRIS Dinamis.....	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	54
Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian	59
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kopilikasi.....	67
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kedai Kopi	68
Lampiran 5 Uji Normalitas	69
Lampiran 6 . Hasil Uji Multikolineritas, Regresi linear Berganda dan Uji t Kopilikasi	70
Lampiran 7 Hasil Uji Multikolineritas, Regresi linear Berganda dan Uji t Kedai Kopi Tjan.....	70
Lampiran 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kopilikasi.....	70
Lampiran 9 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kedai Kopi Tjan	71
Lampiran 10 Hasil Uji ANOVA/UJI F Kopilikasi.....	71
Lampiran 11 Hasil Uji ANOVA/UJI F Kedai Kopi Tjan.....	71
Lampiran 12 Hasil Uji R ² KOPILIKASI.....	72
Lampiran 13 Hasil Uji R ² KEDAI KOPI TJAN.....	72

ABSTRAK

Pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko QRIS sebagai alat pembayaran digital terhadap minat pelanggan di Coffee Shop di Harapan Indah, Kota Bekasi, adalah subjek penelitian ini. Konsumen yang mengunjungi Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan termasuk dalam populasi penelitian ini. Dalam penelitian ini, sampel dipilih menggunakan metode purposive sampling. Kriteria tertentu diberikan kepada 72 pelanggan (konsumen) yang membeli barang di Coffee Shop menggunakan QRIS. Penelitian ini menganalisis data dengan metode analisis deskriptif dan program komputer SPSS 29.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat dan kepuasan, baik secara individu maupun bersamaan, memiliki pengaruh signifikan pada minat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran di Coffee Shop Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan. Sebaliknya, risiko, baik secara terpisah maupun bersamaan, tidak berdampak signifikan pada minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi di Coffee Shop Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan.

Kata Kunci : Kemanfaatan, Kepuasan, Risiko, dan Minat pembayaran QRIS

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Sistem pembayaran mencakup pengaturan, perjanjian, fasilitas operasional dan mekanisme teknis yang digunakan untuk mengirim, mengesahkan, dan menerima intruksi pembayaran, serta memenuhi kewajiban pembayaran dengan pertukaran “nilai” antara individu, bank, dan Lembaga lain, baik di dalam negeri maupun lintas negara. (Subari & Ascarya, 2003).

Evolusi uang, mulai dari pembayaran tunai hingga pembayaran elektronik tanpa tunai, merupakan bagian integral dari sistem pembayaran. Kemajuan dalam teknologi dan informasi telah mendukung pertumbuhan ekonomi digital dan inklusi keuangan dengan percepatan. Salah satu implementasi utamanya adalah transaksi non-tunai. Seiring dengan peningkatan akses ke teknologi dalam pembayaran digital, muncul layanan baru seperti dompet digital (e-wallet) yang menggantikan uang elektronik. Dompet digital memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana dalam jumlah tertentu dalam aplikasi yang diakses melalui perangkat seluler. Di Indonesia, beberapa aplikasi dompet digital yang populer dikalangan masyarakat adalah OVO, GoPay, Dana, ShopeePay, LinkAja. (Saputri, 2020).

Perekembangan terbaru dalam teknologi sistem pembayaran yang sedang didorong oleh pemerintah adalah munculnya alat pembayaran yang dikenal sebagai uang elektronik (e-money) dan uang virtual (virtual money). Uang elektronik muncul sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan akan alat pembayaran mikro yang dapat melakukan transaksi dengan cepat dan biaya yang terjangkau. Hal ini dikarenakan nilai uang yang disimpan dalam alat ini dapat diintegrasikan dalam media tertentu yang memungkinkan akses yang cepat, aman, biaya yang rendah. Diterbitkan uang elektronik juga didorong oleh peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/18/PBI/2014, yang merupakan bagian dari agenda Bank Indonesia untuk mendorong masyarakat mengurangi penggunaan uang tunai (cash less) di Indonesia. Sistem QRIS semua sudah melalui transaksi digital yang mampu berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi digital di

Indonesia. Teknologi yang berkembang pesat dalam sektor keuangan menimbulkan banyak start-up perusahaan yang bergerak di bidang financial technology. (Hadad, 2017)

Gambar 1.1 Sebelum dan sesudah adanya QRIS



Sumber: Qris.id

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih, 2021). Menunjukkan bahwa pemahaman tentang manfaat dan kemudahan menggunakan QRIS berdampak positif secara signifikan pada keputusan untuk menggunakannya.

Menurut Maulidi (2017), pengertian Kafe (Cafe) adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan. Cafe termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakan tempat duduk yang nyaman dan sedikit alunan musik. Seiring perkembangan jaman, cafe bukan hanya menyediakan kopi, tetapi juga minuman lain serta makanan ringan. Cafe biasanya tidak menyediakan menu makanan utama namun hanya menyediakan minuman dan makanan ringan sebagai menu hidangan dan ada juga yang menyediakan hiburan bagi para pengunjung yang datang. (Maulidi, 2017).

Semakin bertambahnya jumlah kafe di daerah tersebut menunjukkan bahwa keberadaan kafe saat ini sangat relevan, terutama bagi anak muda dan mahasiswa, karena kafe masih menjadi tempat favorit bagi para anak muda, terutama di Kota Harapan Indah. Tempat umum di Kota Harapan Indah untuk berkumpul dengan teman, keluarga, atau rekan kerja adalah kafe. Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan ini semakin memengaruhi gaya hidup anak muda di Kota Harapan Indah, termasuk kegiatan nongkrong dan bersantai. Saat ini, orang tidak hanya

pergi ke coffee shop untuk mencicipi hidangan dan minuman khasnya, melainkan untuk menghabiskan waktu bersama teman-teman dan bersantai. Semakin sering kita melihat berbagai jenis Coffee Shop dengan konsep yang beragam di Kota Harapan Indah.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil data *Coffee Shop* Kota Harapan Indah yang biasa dikunjungi oleh mahasiswa dan kedai untuk kalangan keluarga yaitu yang berada di Kota Harapan Indah. Dibawah ini merupakan data beberapa kafe yang berada Kota Harapan Indah:

Tabel 1.1 Data beberapa Coffee Shop Kota Harapan Indah

No	Coffee Shop	Alamat
1.	Kopilikasi	Ruko Sentra Niaga, Jl. Raya Harapan Indah No.2, Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132
2.	Starbucks	Jl. Harapan Indah Boulevard, RT.005/RW.010, Medan Satria, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132
3.	Café titik Beku	Ruko Regency Blok BF No. 20 Jl. Harapan Indah, RT.009/RW.017, Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132
4.	Foresthree Coffee	Jl. Boulevard Harapan Indah, Ruko Asia Tropis blok AT12 No. 5A, Medan Satria, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132
5.	Kedai Kopi Tjan	Ruko Emerald, Jl. Harapan Indah Raya No.7, Medan Satria, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132
6	Karra'co Coffee	Pejuang, Medan Satria, Bekasi, West Java 17132

Berdasarkan data beberapa Coffee Shop yang berada di Kota Harapan Indah tersebut, ternyata yang ramai dikunjungi oleh Mahasiswa dan pembeli yang

berkeluarga hanya beberapa kafe saja. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *survey* pada 2 kafe yang banyak dikunjungi oleh mahasiswa Kota Harapan Indah, yaitu Kopilikasi yang terletak di Ruko Sentra Niaga, Jl. Raya Harapan Indah No.2, Pejuang, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132 dan Kedai Kopi Tjan yang terletak di Ruko Emerald, Jl. Harapan Indah Raya No.7, Medan Satria, Kecamatan Medan Satria, Kota Bks, Jawa Barat 17132.

Selain ramai di kunjungi mahasiswa dan yang sudah berkeluarga kelebihan dua kafe tersebut adalah desain interiornya yang unik dan menarik, tersedia nya wifi yang cukup lancer, menu minuman dan makanan yang beraneka ragam dan rasanya yang enak , harganya standar dikalangan mahasiswa , pelayanannya yang ramah dan lumayan cepat, lokasinya yang strategis dan masih banyak kelebihan lainnya sehingga 2 kafe tersebut paling di minati oleh mahasiswa. Selain itu khusus Kedai Kopi Tjan memiliki ciri khas tersendiri yaitu adanya live music di setiap harinya dengan begitu akan menarik konsumen yang sudah berkeluarga menikmati kedai Kopi Tjan di waktu luangnya bersama keluarga.

Dengan demikian, penelitian yang dimaksud adalah studi tentang "Pengaruh Kemanfaatan, Kepuasan, dan Risiko QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital terhadap Minat Transaksi Coffee Shop di Harapan Indah, Kota Bekasi". Penelitian ini bertujuan untuk menentukan bagaimana pengguna QRIS mempersepsikan keuntungan dari penerapan QRIS, serta dampak kehadiran QRIS terhadap minat transaksi di coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan keadaan di atas, rumusan masalah dapat dibuat sebagai berikut:

1. Apakah variable kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi?
2. Apakah variable risiko QRIS berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi?
3. Apakah variable kepuasan QRIS berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, berdasarkan rumusan masalah di atas:

1. Menganalisis secara simultan pengaruh persepsi kemanfaatan QRIS, kepuasan QRIS, dan risiko QRIS terhadap minat transaksi di coffee shop Harapan Indah, Kota Bekasi?
2. Menganalisis secara parsial pengaruh persepsi kemanfaatan QRIS terhadap minat transaksi di coffee shop Harapan Indah, Kota Bekasi?
3. Menganalisis secara parsial pengaruh persepsi kepuasan QRIS terhadap minat transaksi di coffee shop Harapan Indah, Kota Bekasi?
4. Menganalisis secara parsial pengaruh persepsi risiko QRIS terhadap minat transaksi di coffee shop Harapan Indah, Kota Bekasi?

1.4 Manfaat Penelitian

Salah satu kontribusi teoritis dan praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap kemajuan teknologi baru seperti pembayaran digital QRIS dan kegunaan QRIS sebagai alat pembayaran yang cepat dan efisien.
2. Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemilik usaha meningkatkan efisiensi operasi mereka, terutama dalam hal alat pembayaran digital dengan membangun sistem pembayaran yang menggunakan teknologi baru seperti pembayaran digital QRIS.

1.5 Sistematika Penelitian

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas sejarah penelitian ini dan motivasi penulis. Latar belakang, rumusan masalah, tujuan, keuntungan, dan proses penulisan dimasukkan ke dalamnya.

Bab II Kajian Pustaka dan Landasan Teori:

Bab ini membahas teori-teori yang mendasari penelitian ini, serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Bab III Metode Penelitian.

Jenis data yang dikumpulkan dan cara mereka dikumpulkan, definisi objek penelitian, dan metode untuk menganalisis data dibahas dalam bab ini.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menyajikan dan membahas hasil dari metode penelitian yang digunakan. Hasil ini dibahas secara sistematis sambil menggabungkan metode analisis data dengan penelitian sebelumnya dan teori-teori dasar.

Bab V Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dan konsekuensi dari pokok bahasan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan Pustaka menggambarkan studi yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya yang dapat dijadikan dasar bagi peneliti dalam merancang sebuah penelitian. Dibawah ini disajikan beberapa karya ilmiah yang dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti sebagai kerangka teoritis dalam penelitian, antara lain:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1.	Laylatul Fauziyah, Maretha Ika Pujawati, (2023) Persepsi dan risiko sebagai alat transaksi bagi UMKM. Metode : Kualitatif Deskriptif	UMKM memiliki persepsi yang positif terhadap QRIS. Kedai Kopi Janji Jiwa MOG Malang menghadapi beberapa tantangan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat transaksi, termasuk tantangan terkait koneksi internet dan biaya yang terkait dengan penggunaan QRIS.	Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS pada Coffee Shop. Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.
2.	Syafira Aulia Fadhilah, Jonet Ariyanto Nugroho, Kheresna Bayu Sangka. (2021)	Kemudahan secara signifikan dan positif memengaruhi minat menggunakan QRIS pada pelaku UMKM yang	Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS.

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	<p>Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Binaan Bank Indonesia KPW Solo.</p> <p>Metode : Kuantitatif deskriptif dan Kualitatif</p>	<p>menjadi binaan BI KPw Solo. Selain itu, ada pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan QRIS pada pelaku UMKM yang menjadi binaan BI KPw Solo.</p>	<p>Perbedaan :</p> <p>Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.</p>
3.	<p><i>Mia Andika Sari</i>, Indianik Aminah, Hastuti Redyanita. (2023).</p> <p>Preferensi generasi milenial dalam memilih pembayaran digital (studi kasus pada mahasiswa politeknik negeri Jakarta depok).</p>	<p>faktor seperti pengaruh sosial, manfaat promosi, dan persepsi kegunaan memiliki dampak yang signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital. Di sisi lain, motivasi hedonis, pengetahuan fintech, dan persepsi risiko tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital.</p>	<p>Persamaan :</p> <p>Memiliki tema penelitian yang sama dalam memilih alat pembayaran digital QRIS.</p> <p>Perbedaan :</p> <p>Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.</p>

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	<p>Metode : Kuantitatif Deskriptif</p>		
4.	<p>Risma Arum Azzahroo, Sri Dwi Estiningrum. (2021)</p> <p>Preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.</p> <p>Metode : Kuantitatif Asosiatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa keinginan untuk menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran dipengaruhi secara signifikan oleh harapan kinerja dan faktor pendukung. Namun, harapan terkait usaha dan pengaruh sosial tidak menjadi prediktor yang signifikan dalam memengaruhi keinginan untuk menggunakan QRIS.</p>	<p>Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS.</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.</p>
5.	<p>Oktaviana Banda Sa-putri. (2020)</p> <p>Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indo-nesia Standar (QRIS) sebagai Alat</p>	<p>semua faktor persepsi memiliki dampak terhadap preferensi konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi digital. Namun, dalam pengujian individual, persepsi tentang manfaat</p>	<p>Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS.</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable</p>

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	Pembayaran Digital. Metode : Kuantitatif deskriptif	menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen untuk menggunakan QRIS, sementara faktor persepsi lainnya tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen untuk menggunakan QRIS. Hasil ini sesuai dengan gagasan bahwa semua faktor persepsi memiliki dampak terhadap preferensi konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi digital.	dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.
6.	Nabilah Aulia dan I Ketut Suryanawa. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan	Menurut hasil penelitian ini tidak ada hubungan langsung antara persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan dan minat penggunaan. Selain itu, pandangan mereka tentang kemudahan penggunaan sebagai mediator tidak berdampak pada hubungan antara persepsi mereka	Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS. Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	<p>Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan.</p> <p>Metode : Kuantitatif Asosiatif</p>	<p>tentang kemudahan penggunaan dan minat penggunaan.</p>	<p>dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.</p>
7.	<p>Rheza Pratama, Hartati Haddy, Muhsin dan Bailusy (2022).</p> <p>Determinats Of Use the Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) on MSMEr in Ternate City.</p> <p>Metode : Kuantitatif deskriptif</p>	<p>Secara keseluruhan, baik persepsi risiko maupun persepsi kenyamanan pengguna berdampak pada keputusan untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS; namun, persepsi risiko tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada individu.</p>	<p>Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran QRIS.</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda</p>
8.	<p>Hutami A. Ningsih, Endang M.</p>	<p>Hasil uji t menunjukkan bahwa ketiga variabel independen memengaruhi keputusan menggunakan</p>	<p>Persamaan : Memiliki tema penelitian yang sama yaitu alat pembayaran</p>

No	Judul dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan
	<p>Sasmita, Bida Sari. (2021). Pengaruh Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa</p> <p>Metode : Kuantitatif deskriptif</p>	<p>uang elektronik berbasis QRIS secara parsial. Berdasarkan uji ANOVA, nilai F-hitung sebesar 54.836 lebih besar dari nilai F-tabel (2.76), menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko secara bersama-sama memengaruhi keputusan yang dibuat oleh mahasiswa UPI Y.A.I untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Kota Jakarta.</p>	<p>QRIS dan persamaan variable manfaat dan risiko</p> <p>Perbedaan : Penelitian ini menggunakan variable dependen dan variable independent yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan dan objek penelitian yang berbeda.</p>

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki banyak persamaan dan perbedaan. Penelitian ini lebih terfokuskan kepada kemanfaatan, kepuasan dan risiko QRIS terhadap minat transaksi pada Coffee Shop dengan metode penelitian yaitu analisis linear berganda dengan data kuantitatif.

Fokus penelitian ini adalah pelanggan Coffee Shop Kopilikasi dan Tjan di Kota Harapan Indah, Bekasi. Keseluruhan penelitian terdahulu ini dapat digunakan sebagai acuan dan sumber informasi untuk studi lebih lanjut tentang penggunaan QRIS dalam proses pembayaran pelanggan di Coffee Shop. Meskipun ada beberapa perbedaan dan kesamaan antara penelitian saat ini dan

penelitian sebelumnya, semuanya terkait dengan penerapan QRIS dalam berbagai situasi.

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa." Jika ada kemiripan antara penelitian saat ini dan yang akan datang, kontribusi penelitian mendatang akan bermanfaat. Namun, ada banyak perbedaan antara keduanya, terutama dalam hal tujuan dan subjek penelitian.

Tujuan dari penelitian ini, bersama dengan penelitian sebelumnya, adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang minat dan peran QRIS di masyarakat serta implikasinya dari sudut pandang konsumen dan produsen.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Technology Acceptance Model (TAM)

Dalam penelitian ini, Davis dan Fred D. memperkenalkan konsep Technology Acceptance Model (TAM), yang merupakan modifikasi dari Teori Tindakan yang Diberi Alasan (TRA), yang diciptakan oleh Ajzen dan Fishbein (Hill et al., 1987). Teori Technology Acceptance Model, atau TAM, menjelaskan bagaimana orang mempertimbangkan karakteristik sistem yang mempengaruhi minat mereka untuk menggunakannya. Teori TAM memungkinkan prediksi tentang dampak inovasi pada sistem teknologi. Prinsip-prinsip psikologi yang mendasari model ini bertujuan untuk menjelaskan minat seseorang dalam menggunakan teknologi melalui hubungan antara keyakinan, niat, dan perilaku pengguna (Davis et al., 1989).

Menurut Davis (1989), teori TAM terdiri dari dua komponen penting: persepsi tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan; keduanya memengaruhi keputusan penggunaan (Virginia, 2020). Studi ini melihat adopsi sistem pembayaran baru yang didasarkan pada kode QR, yang dikenal sebagai Kode Respon Cepat Indonesia Standar (QRIS). Untuk memudahkan transaksi nontunai, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS, standar sistem pembayaran yang menggunakan QR Code. Sejak 1 Januari 2020, QRIS telah menjadi metode pembayaran resmi. Menurut Gubernur

Bank Indonesia, QRIS adalah sistem yang universal, mudah digunakan, menguntungkan, dan instan. Melalui standarisasi kode QR dalam layanan pembayaran, penggunaan metode pembayaran QRIS diharapkan dapat mempercepat integrasi sistem pembayaran. Menurut Saputri (2019).

Tujuan sistem pembayaran QRIS adalah untuk membuat transaksi keuangan lebih mudah bagi berbagai demografi, termasuk generasi milenial yang seringkali masih mahasiswa. Kurniawati dan rekan.,2021). Namun, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu tertarik untuk menggunakan QRIS. Ini karena sebagian besar siswa belum tahu apa itu QRIS (Ulfi, 2020). Sebuah survei terhadap 100 mahasiswa di UIN Raden Mas Said Surakarta menemukan bahwa 59% dari mereka tidak tertarik untuk menggunakan QRIS. Keputusan siswa untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dapat dinilai dengan menggunakan teori TAM.

Teori TAM biasanya digunakan untuk mengukur bagaimana masyarakat menerima kemajuan teknologi. Dengan menggunakan teori ini, kita dapat mengetahui bagaimana pengguna bertindak dan melihat sistem pembayaran QRIS. Persepsi ini kemudian dapat memengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan dan penggunaan sistem tersebut.

2.2.2 Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran mencakup serangkaian aturan, organisasi, dan proses yang digunakan untuk mentransfer dana untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari aktivitas ekonomi. Ini berkaitan dengan fungsi uang sebagai alat pertukaran atau pembayaran untuk barang atau jasa, serta transaksi keuangan. Secara umum, sistem pembayaran terdiri dari tiga tahap: otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (Bank Indonesia, 2021).

Pohan (2008) menyatakan bahwa sistem pembayaran juga merupakan kumpulan aturan, peraturan, dan prosedur yang digunakan untuk mengirim, mengesahkan, dan menerima arahan pembayaran serta memenuhi kewajiban pembayaran yang melibatkan pertukaran nilai antara individu, bank, dan organisasi baik di dalam maupun di luar negeri.

Pasar keuangan diatur oleh konsep sistem pembayaran, menurut Humphrey et al. (1995). Dengan penggunaan non-tunai sebagai pengganti barang dalam transaksi, ruang perdagangan dapat diperluas dan biaya transaksi dapat dikurangi. Pada akhirnya, ini dapat menghasilkan peningkatan peredaran barang secara tidak langsung.

Peran uang yang terus berubah dan berkembang, seperti transfer dana dari rekening bank dengan cek atau instrumen giro, adalah hasil dari perkembangan penggunaan uang sebagai alat transaksi atau pembayaran. Giro dan cek pada awalnya merupakan sistem pembayaran yang tidak menggunakan uang tunai. Namun, sebagai akibat dari kemajuan teknologi, berbagai bentuk alat pembayaran non-tunai atau elektronik mulai muncul. Ini termasuk kartu pintar, kartu debit, kartu kredit, ATM, dan perbankan telepon (Munte, 2017).

Uang elektronik, atau E-Money, adalah barang atau sistem pembayaran elektronik yang dikembangkan oleh beberapa negara. Uang elektronik adalah produk nilai yang disimpan di mana nilai total transaksi dicatat pada alat pembayaran yang digunakan (prabayar). Ini berbeda dari sistem pembayaran sebelumnya karena setiap transaksi yang menggunakan uang elektronik dilakukan melalui internet dengan dana yang tersimpan di rekening bank nasabah (Bank Indonesia, 2006).

2.2.3 Jenis Sistem Pembayaran

1. Pembayaran Tunai (Cash)

Transaksi yang menggunakan mata uang fisik, seperti uang kertas atau logam, disebut pembayaran tunai (Bank Indonesia, 2022). Bank Indonesia menerapkan kebijakan untuk memastikan bahwa masyarakat memiliki jumlah uang yang memadai, baik dalam nilai nominal maupun pecahan yang diperlukan, dan tersedia pada waktu yang tepat. Menurut Mangani dan Silvanita (2009:81), ada tiga aspek utama yang menonjol dalam kebijakan bank Indonesia yang berkaitan dengan pembayaran tunai:

- 1) Bank Indonesia berusaha untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan uang kertas.
- 2) Untuk menjamin kualitas dan keberlanjutan uang yang beredar, Bank Indonesia mengambil langkah-langkah kebijakan.
- 3) Langkah-langkah kebijakan telah diambil oleh Bank Indonesia untuk menjamin kualitas dan keberlanjutan uang yang beredar.

Meskipun Bank Indonesia dapat mengeluarkan dan mendistribusikan uang, Perum Peruri, sebuah perusahaan milik pemerintah, bertanggung jawab untuk mencetak uang rupiah, baik dalam bentuk kertas maupun logam, sesuai dengan permintaan Bank Indonesia (Sri Mulyati Tri Subari & Ascarya, 2003). Selain itu, Bank Indonesia juga melakukan kampanye sosialisasi untuk menunjukkan bahwa uang itu asli. Tujuan dari kampanye ini adalah untuk mengurangi jumlah uang yang tidak asli yang beredar di masyarakat (Mangani & Silvanita, 2009).

Uang masih sangat penting bagi masyarakat, terutama untuk transaksi kecil. Namun, dengan kemajuan teknologi keuangan yang terus berkembang, penggunaan uang dianggap kurang efisien. Ini terbukti oleh biaya yang signifikan yang diperlukan untuk mengelola uang fisik sebagai alat pembayaran serta produksinya (Tarantang et al., 2019).

Mengangkut banyak uang dianggap tidak efisien. Bank Indonesia mulai mengadopsi sistem pembayaran yang lebih efisien dan aman karena menyadari betapa tidak efisiennya uang fisik. Sebagai tanggapan, mereka memulai inovasi dengan memperkenalkan sistem pembayaran non-tunai dan melakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pembayaran elektronik.

2. Pembayaran Non Tunai (Non-Tunai)

Pembayaran yang tidak bergantung pada uang fisik seperti uang kertas atau logam disebut sistem pembayaran nontunai. Berbagai lembaga perbankan menyediakan alat pembayaran non-tunai, yang telah berkembang pesat dalam berbagai bentuk. Tujuan penggunaan sistem pembayaran non-tunai, menurut Sri Mulyati Tri Subari & Ascarya (2003),

adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembayaran serta mengurangi kemungkinan kegagalan transaksi. Beberapa jenis instrumen dapat digunakan dalam sistem pembayaran non-tunai:

- 1) Terdiri dari berkas berbasis kertas seperti instrumen keuangan seperti cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit, dll.
- 2) Terdiri dari dokumen keuangan berbasis kertas seperti cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit, dan sebagainya.
- 3) Terdiri dari dokumen keuangan berbasis kertas seperti cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit, dan sebagainya.

Berbagai inovasi baru dalam sistem pembayaran muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi yang terus berkembang. Ini menimbulkan masalah baru yang harus dihadapi, terutama bagi peran bank sentral Bank Indonesia. Bank harus terus mengembangkan sistem pembayaran yang efisien dan aman. Tujuannya adalah agar sistem tersebut dapat membantu transaksi ekonomi berjalan dengan lancar.

2.2.4 Quick Response Indonesian Standard

Sejak 1 Januari 2020, Bank Indonesia menerapkan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), yang menggunakan kode QR yang dibuat oleh bank (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Tujuan utamanya adalah untuk mendorong dan mempermudah transaksi pembayaran digital di Indonesia. Langkah-langkah ini dilakukan untuk membantu proses pembentukan sistem pembayaran yang terintegrasi (Sriekaningsih, 2020).

Gambar 2. 1 Quick Response Code Indonesian Standard



Sumber : Bank Indonesia, 2022

Dibuat oleh Bank Indonesia dan Industri Sistem Pembayaran, QRIS adalah hasil kerja sama dari berbagai jenis kode QR pembayaran dari berbagai penyedia layanan sistem pembayaran. Saat ini, QRIS terintegrasi dengan aplikasi perbankan mobile dan proses pembayaran melalui perangkat mobile, dan didukung oleh 69 penyedia layanan keuangan, termasuk bank dan lembaga keuangan non-bank (Bank Indonesia, 2020).

Menurut Bank Indonesia, QRIS memiliki makna sebagai berikut: Universal, Gampang, Untung, dan Langsung. Oleh karena itu, Bank Indonesia menggelar peresmian QRIS dengan tema QRIS UNGGUL.

1. Universal: berlaku untuk semua lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk pembayaran dalam dan luar negeri.
2. Mudah: Orang-orang di seluruh dunia dapat melakukan transaksi dengan mudah dan aman melalui ponsel.
3. Untung: Transaksi QRIS mudah melalui satu kode QR yang dapat digunakan di semua aplikasi pembayaran ponsel, yang menguntungkan baik pembeli maupun penjual.
4. Langsung: Proses QRIS yang cepat dan langsung memudahkan sistem pembayaran yang lancar.

2.2.4.1 Model Penggunaan QRIS

QRIS menyediakan dua model penggunaan QR Code Pembayaran:

1. Mode Penampilan Perdagangan (MPM)
 - a. Transaksi Setelmen: Model ini memungkinkan pembayaran dilakukan secara setelmen dan dipicu oleh transfer dana dari akun nasabah ke akun pedagang dari penerbit. Pelanggan menerima kode QR dari pedagang, yang kemudian harus dipindai untuk memproses pembayaran.
 - b. Standar QR: Model MPM memerlukan standar QR untuk memastikan bahwa berbagai penyedia layanan pembayaran dapat bertransaksi dengan lancar tanpa masalah teknis.
 - c. Investasi: MPM Statis:

- MPM Dinamis: Membutuhkan investasi yang kecil karena hanya menggunakan stiker QR yang dapat ditempel di tempat usaha, membuatnya ideal untuk usaha kecil dan mikro dengan anggaran terbatas untuk teknologi pembayaran.
- MPM Dinamis: Membutuhkan investasi dalam bentuk perangkat EDC (Electronic Data Capture) yang lebih mahal, tetapi menawarkan lebih banyak fleksibilitas dan kemampuan untuk menyesuaikan jumlah pembayaran kapan saja. Ini sesuai untuk bisnis yang memiliki volume transaksi yang lebih besar.

d. Kecocokan Usaha:

- MPM Static cocok untuk bisnis kecil dan mikro dengan kebutuhan transaksi sederhana, seperti pedagang kaki lima dan pasar tradisional di mana penggunaan stiker QR sudah cukup.
- MPM Dynamic cocok untuk bisnis menengah dan besar yang memerlukan alat yang lebih canggih untuk menangani volume transaksi yang lebih besar dan kebutuhan alat yang lebih canggih. Ini menunjukkan kegunaannya dan fleksibilitasnya dalam berbagai konteks bisnis.

2. Mode Presentasi Pelanggan (CPM)

- a. Transaksi Push Payment: Dalam model CPM, pedagang memulai pembayaran dari akun pelanggan. Untuk memulai transaksi, pelanggan menunjukkan kode QR yang telah dipindai oleh pedagang. Setelah itu, sistem pedagang memulai pembayaran.
- b. Standar dan Peralatan: Model CPM memerlukan standar untuk pemindai QR, aplikasi POS online, dan aplikasi pemindai untuk memastikan bahwa pemindai dan aplikasi POS dapat mengenali dan memproses kode QR dari berbagai penyedia layanan pembayaran.

- c. Investasi: Investasi diperlukan untuk membeli pemindai QR, menginstal aplikasi POS, dan memberikan pelatihan yang menyeluruh kepada pedagang. Ini mencakup biaya peralatan dan waktu yang dihabiskan untuk memastikan pedagang dapat menggunakan sistem dengan baik.
- d. Kecocokan Usaha: Model CPM lebih cocok untuk bisnis menengah dan besar yang sudah memiliki infrastruktur pembayaran non-tunai dan ingin meningkatkan efisiensi dengan teknologi pembayaran baru. Model ini dapat melengkapi sistem pembayaran non-tunai yang sudah ada dan memberi pelanggan opsi yang lebih canggih.

Berikut adalah manfaat yang diperoleh dari penggunaan QRIS baik bagi penjual maupun konsumen:

2.2.4.2 Manfaat Sebagai Pengguna :

1. Menjadi pilihan yang cepat dan sesuai dengan tren saat ini.
2. Memberikan kinerja, produktivitas, dan keamanan yang tinggi.
3. Menghilangkan kebutuhan untuk membawa banyak uang.
4. Empat puluh empat aplikasi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) tersedia melalui layanan pembayaran mobile dan perbankan.
5. Menjamin keamanan dan perlindungan karena semua PJSP penyedia QRIS memiliki izin resmi dan diawasi oleh Bank Indonesia.

2.2.4.3 Manfaat sebagai Merchant :

1. Potensi QRIS untuk meningkatkan penjualan karena pelanggan dapat membayar melalui berbagai penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) 1.
2. Mengikuti perkembangan teknologi dengan memberikan tampilan kontemporer dan memperkuat citra merek.

3. Memberikan kenyamanan, keamanan, dan kecepatan dengan satu QRIS.
4. Mencegah kemungkinan uang palsu dan pencurian.
5. Tidak perlu membayar kembali.
6. Transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses setiap saat.
7. Memisahkan dana untuk kebutuhan pribadi dan bisnis.
8. Berkontribusi pada proses rekonsiliasi dan memiliki peluang untuk mencegah pencatatan transaksi tunai yang tidak akurat.

Jika QRIS digunakan sebagai alat pembayaran, manfaatnya tidak terbatas pada industri perdagangan. Institusi pendidikan seperti sekolah dan perguruan tinggi juga dapat menggunakan pembayaran non-tunai melalui QRIS. Sangat relevan dalam hal kesehatan dan efisiensi, penerapan QRIS di kampus dapat mengurangi interaksi fisik saat melakukan transaksi. Pembayaran untuk urusan akademik, program studi, dan kegiatan keuangan lainnya dapat dilakukan secara jarak jauh dengan QRIS, yang lebih mudah diakses dan lebih nyaman bagi siswa dan karyawan.

Mengembangkan QRIS adalah bagian dari upaya Bank Indonesia untuk memperluas ke pasar internasional. Bank Indonesia bekerja sama dengan otoritas perbankan Thailand pada tahun 2021 untuk mengawasi transaksi QRIS internasional, menurut laporan Kontan.co.id. Menurut Walfajri (2022), peraturan yang mengatur transaksi QRIS lintas batas diharapkan sepenuhnya diterapkan pada kuartal pertama tahun 2022.

Bank Indonesia percaya bahwa dengan pesatnya kemajuan teknologi keuangan, mereka harus terus mengembangkan sistem pembayaran yang aman, efektif, dan dapat diandalkan. Mereka juga percaya bahwa QRIS akan terus berkembang dan menjadi metode pembayaran yang digunakan secara luas di masa depan. Ini akan memastikan bahwa QRIS tetap relevan dan mampu memenuhi

kebutuhan transaksi di berbagai sektor, baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

2.2.4.4 Metode QRIS

Metode QRIS pada Mode Presented Merchant (MPM) dibagi menjadi dua kategori tampilan yang ada di merchant yang kemudian dipindai oleh ponsel konsumen, yaitu:

a) Statis

Karakteristik:

- a) Menampilkan kode QR melalui stiker atau media cetak.
- b) Semua transaksi pembayaran menggunakan kode QR yang sama.
- c) Konsumen harus mengisikan jumlah nominal karena kode QR tidak menunjukkan jumlah yang harus dibayar.

b) Dinamis

Karakteristik :

- a) Kode QR ditampilkan pada layar monitor atau dicetak pada struk oleh mesin EDC.
- b) Kode QR unik digunakan untuk setiap transaksi pembayaran.
- c) Jumlah pembayaran yang akan dilakukan sudah tercantum dalam kode QR.

Gambar 2. 2 Qris Statis dan QRIS Dinamis



Qris Statis

Qris Dinamis

Sumber: Bahan Sosialisasi QRIS oleh BI

2.2.5 Teori Minat QRIS

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap suatu objek tertentu yang mencakup perasaan suka atau tidak suka. Minat adalah keinginan seseorang yang memengaruhi tindakan atau keputusan mereka. Minatnya seseorang terhadap sesuatu atau tujuan tertentu berasal dari dalamnya, tanpa tekanan dari pihak lain. Minatnya juga bisa berasal dari kebutuhan yang dipengaruhi oleh budaya dan sifat personal individu (Rahmawati, 2016).

Ketika suatu objek memenuhi keinginan dan kebutuhan seseorang, cinta mereka terhadapnya dapat diidentifikasi (Sardiman, 1990). Ini menunjukkan bahwa minat berasal dari kebutuhan yang harus dipenuhi dan tidak muncul secara kebetulan. Keputusan seseorang untuk membeli atau menggunakan barang tertentu, termasuk barang keuangan, akan dipengaruhi oleh kepentingan mereka.

Pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat, dan risiko adalah beberapa faktor yang dapat memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan atau membeli suatu produk. Faktor-faktor ini kemudian memengaruhi minat seseorang dalam membeli dan menggunakan produk tersebut (Prakosa & Wintaka, 2020). Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan seseorang menjadi tertarik, yaitu:

- a) Motivasi Sosial: alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu.
- b) Faktor emosi: dorongan yang dirasakan seseorang untuk melakukan apa pun yang diperlukan untuk mencapai tujuannya dan keinginan mereka. Selain itu, faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi minat.
- c) Faktor internal: mencakup keinginan alami seseorang, seperti keinginan untuk makan, yang mendorong mereka untuk bekerja, memasak, dll.

Konsumen adalah orang atau kelompok yang memiliki kebutuhan dan keinginan yang harus dipenuhi. Pelayanan berkualitas dapat memenuhi kebutuhan konsumen, membuat mereka puas dengan produk atau layanan tertentu, dan akhirnya menumbuhkan minat pada produk tersebut. Kepuasan pelanggan langsung terkait dengan peningkatan pendapatan dan profitabilitas organisasi atau perusahaan (Tintya, 2019).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan internal yang memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan atau membeli produk, jasa, atau barang tertentu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka.

Dalam penelitian ini, minat didefinisikan sebagai kecenderungan mahasiswa untuk memilih sistem pembayaran, yang ditunjukkan oleh seberapa tertarik dan puas mereka dengan sistem pembayaran tersebut.

2.2.6 Teori Kemanfaatan QRIS

Menurut Davis, yang dikutip oleh Abdi, "kemanfaatan yang dirasakan" adalah sejauh mana pengguna teknologi percaya bahwa itu akan bermanfaat bagi mereka. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Jogianto dalam karya Ashif, minat seseorang untuk menggunakan teknologi dipengaruhi oleh keyakinan bahwa teknologi itu mudah digunakan dan memberikan manfaat. Meskipun kemanfaatan memengaruhi kenyamanan, hubungan tidak berlaku sebaliknya. Orang yang menggunakan sistem cenderung menggunakannya jika mereka menganggapnya bermanfaat, terlepas dari seberapa mudah penggunaannya.

Sejauh mana pengguna menganggap QRIS bermanfaat, itulah yang menunjukkan seberapa efektif QRIS. Menurut Davis, indikator berikut digunakan untuk mengukur keuntungan ini:

1. Peningkatan Kinerja Kerja: Teknologi dapat meningkatkan produktivitas kerja, yang dapat membantu orang lebih baik dalam pekerjaan mereka dan lebih produktif.
2. Kemudahan dalam Pekerjaan: Teknologi membuat pekerjaan lebih mudah, yang dapat mempercepat pekerjaan dan menghemat waktu.
3. Persepsi Manfaat Secara Keseluruhan dari Teknologi: Penggunaan teknologi dapat membantu orang melihat lebih banyak manfaat.

2.2.7 Teori Kepuasan QRIS

Perasaan senang atau kekecewaan yang dirasakan seseorang terhadap produk atau hasil yang dipandanginya dibandingkan dengan harapannya

disebut kepuasan (Kotler & Keller, 2008: 138). Umar (2010) mengatakan bahwa kepuasan konsumen terjadi ketika tingkat kepuasan yang mereka rasakan setelah menggunakan produk atau jasa sebanding dengan harapan awal mereka. Sementara itu, Irawan (2003) mengatakan bahwa kepuasan konsumen adalah hasil dari seluruh pengalaman pelanggan dengan produk atau jasa. Mereka merasakan nilai atau manfaat yang mereka peroleh dari produk atau jasa yang mereka gunakan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kepuasan pelanggan dapat didefinisikan sebagai tingkat kepuasan atau kekecewaan pelanggan setelah membandingkan jasa atau produk yang diterima dengan harapan pelanggan.

2.2.8 Teori Risiko Qris

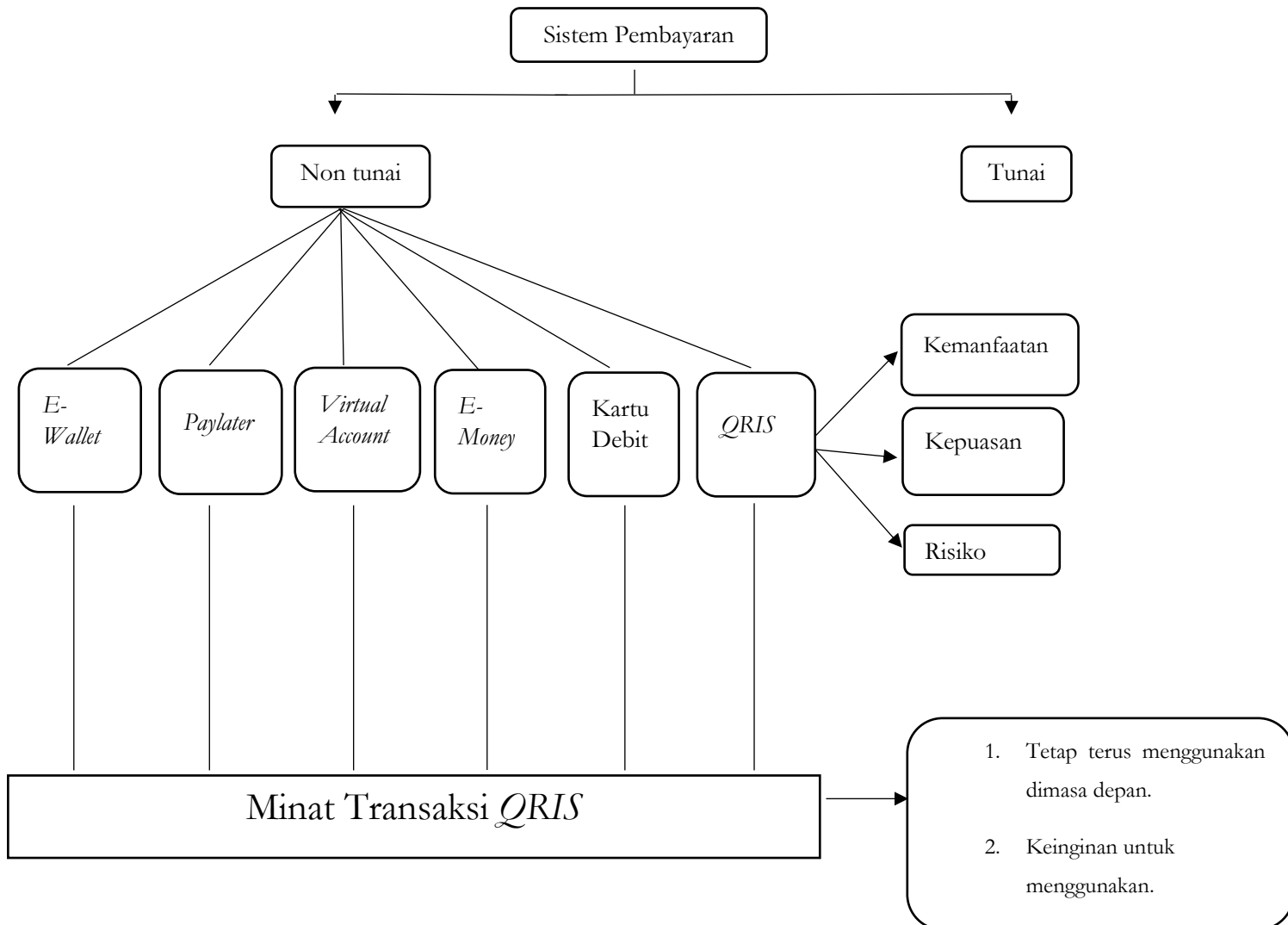
Menurut Pavlou (2003), salah satu aspek yang harus dipertimbangkan seseorang saat memutuskan untuk melakukan transaksi online adalah risiko. Featherman dan Pavlou (2003) menyatakan bahwa persepsi risiko merujuk pada pemahaman seseorang tentang kemungkinan pemberitahuan dan dampak negatif dari penggunaan suatu produk atau layanan. Tingkat kepercayaan sangat dipengaruhi oleh persepsi risiko.

Dalam transaksi QRIS, ada beberapa indikator risiko, seperti:

1. Terjadi risiko tertentu yang mungkin terjadi.
2. Mengalami kerugian dimasa depan.
3. Ketidakpastian.
4. Perbedaan antara kenyataan yang dialami dengan harapan yang diinginkan.
5. Keuntungan yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Kerangka Pemikiran :

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan data berupa bukti empiris mengenai kemanfaatan, kepuasan dan risiko QRIS terhadap minat transaksi pada Coffee Shop di Harapan Indah, Kota Bekasi. Kerangka pemikiran ini digunakan sebagai panduan untuk memfasilitasi pemahaman terhadap permasalahan yang sedang diselidiki.



Hipotesis Penelitian :

Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini dibentuk berdasarkan analisis kerangka pemikiran yang telah disusun oleh peneliti serta telaah terhadap penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi (Sugiyono, 2019). Terdapat permasalahan khusus yang ingin dipecahkan dan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Minat transaksi penggunaan *QRIS* pada coffee shop Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan secara bersamaan dipengaruhi oleh kemanfaatan *gris* , kepuasan *gris* dan risiko *gris*.
2. Adapun secara parsial hipotesis yang diajukan adalah :
 - a. Kemanfaatan *QRIS* berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi pada coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi.
 - b. Kepuasan *QRIS* berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi pada coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi.
 - c. Risiko *QRIS* berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi pada coffee shop di Harapan Indah, Kota Bekasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan cara pengumpulan data

Fokus penelitian ini adalah konsumen yang belanja di kedai kopi di Kota Bekasi yang menggunakan pembayaran digital QRIS. Studi ini menggunakan purposive sampling sebagai metode non-probabilitas sampling; dengan kata lain, sampel dari anggota komunitas yang memenuhi kriteria tertentu tidak dipilih secara acak. Kriteria sampel meliputi:

1. Konsumen Kopilikasi dan kedai kopi Tjan Kota Harapan Indah, Bekasi.
2. Menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengumpulkan informasi tentang pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko QRIS sebagai alat pembayaran digital terhadap minat transaksi di kafe Harapan Indah, Kota Bekasi. Peneliti memilih metode ini karena populasi yang luas. Sampel diambil dari Kopilikasi Coffee Shop sebanyak 30 orang, dengan pertimbangan 10 orang per hari selama 3 hari, dan dari Kedai Kopi Tjan sebanyak 42 orang, dengan pertimbangan 10 orang per hari selama 4 hari.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner, di mana responden diberikan serangkaian pertanyaan atau laporan tertulis oleh peneliti. Didistribusikan di kafe Harapan Indah di Bekasi, kuesioner didistribusikan secara online melalui platform Google Form. Khususnya, didistribusikan kepada pelanggan yang menggunakan pembayaran digital QRIS. Dalam penelitian ini, kuesioner terbagi menjadi dua bagian:

1. Bagian pertama, yang menanyakan identitas responden.
2. Bagian kedua berisi pertanyaan yang berkaitan dengan pengujian variabel.

Variabel penelitian diukur dengan skala likert.

Skala Likert adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi pendapat dan sikap. Dengan menyelesaikan kuesioner, responden diminta untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka terhadap serangkaian pertanyaan yang diajukan. Tabel 3 menunjukkan skala Likert yang akan digunakan untuk

mengevaluasi variabel yang terlibat dalam penelitian ini; skornya berkisar dari 1 hingga 4.

Tabel 3.1 Skala Likert

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

Sebelum memulai uji penelitian, peneliti akan menguji pemahaman responden tentang pertanyaan dalam kuesioner. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa responden memahami pertanyaan dalam kuesioner.

Sebelum menyebarkannya kepada responden, peneliti akan menguji pemahaman pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner kepada rekan-rekan di program studi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memastikan bahwa responden memahami pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dengan jelas.

3.2 Definisi Variabel Operasional

Penelitian ini akan menguji dua kategori variabel: variabel dependen (terikat) dan variabel independen (bebas). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat pengguna terhadap Quick Response Indonesian Standard (QRIS), sedangkan variabel independen adalah kemanfaatan QRIS, kepuasan pengguna, dan risiko QRIS.

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber
1	Kemanfaatan (X1)	Tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem teknologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pekerjaan 2. Mempercepat pekerjaan 3. Efektivitas 	Davis dalam (Jogiyanto, 2007)

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber
		akan meningkatkan kinerja pekerjaannya dikenal sebagai persepsi kemanfaatan.	<ol style="list-style-type: none"> 4. Meningkatkan produktifitas 5. Mempermudah pekerjaan 6. bermanfaat 	
2	Kepuasan (X2)	Persepsi seseorang tentang seberapa mudah teknologi digunakan menunjukkan seberapa mudah mereka menganggapnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dipelajari 2. Mudah digunakan 3. tidak membutuhkan banyak usaha 	Davis dalam (Jogiyanto, 2007).
3	Risiko (X3)	Ketidakpastian adalah ketika seseorang merasa tidak yakin apakah harus melanjutkan atau membatalkan transaksi online.	<ol style="list-style-type: none"> 1. membutuhkan biaya besar. 2. Kemungkinan terjadi risiko penipuan 3. Kemungkinan terjadi risiko pencurian. 	(Pavlou, 2001)

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber
4	Minat (Y)	Minatnya, atau niat perilaku, adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu tindakan.	1. Tetap terus menggunakan dimasa depan. 2. Keinginan untuk menggunakan.	Bhattacharjee dalam Jogiyanto (2007)

3.2.1 Uji Kaulitas Data

Hasil penelitian tidak dapat diandalkan jika alat pengumpulan data tidak valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan metode korelasi Pearson, yang mengukur hubungan antara skor tiap pertanyaan dengan skor total. Hasilnya menunjukkan bahwa kuesioner tepat atau sesuai dengan yang disebarkan ketika jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat menjelaskan dan mengukur tujuan dari pertanyaan tersebut. Pertanyaan dianggap valid jika ada korelasi antara skor total dan setiap pertanyaan menunjukkan tingkat signifikansi 0,05, dan sebaliknya.

2. Uji Reliabilitas

Pada dasarnya, reliabilitas kuesioner menunjukkan seberapa konsisten dan stabil seseorang menjawab pertanyaan dari awal hingga akhir. Ghozali (2013) menggunakan uji statistik Cronbach Alpha untuk mengetahui seberapa reliabel setiap variabel; variabel dengan nilai lebih dari 0,60 dianggap reliabel. Penelitian ini menggunakan SPSS sebagai alat untuk mengukur dan mengevaluasi reliabilitas melalui uji statistik.

3.2.1.1 Uji Asumsi Klasik

Sebelum melakukan analisis regresi berganda terhadap hipotesis penelitian, data harus diuji dengan asumsi klasik. Pengujian asumsi klasik meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian mengikuti distribusi normal. Ini dilakukan dengan pendekatan Komogorov-Smirnov, dan nilai signifikansi di atas 0,05 dianggap normal (Burlan, 2006):

- 1.) Signifikansi di < 0.05 menunjukkan bahwa variable tidak memiliki distribusi normal.
- 2.) Signifikansi di > 0.05 menunjukkan bahwa variable memiliki distribusi normal (Priyanto,2014)

2. Uji Multikolinearitas

Tujuan uji ini adalah untuk mengetahui apakah ada korelasi antara variabel penelitian dengan melihat nilai toleransi dan faktor penginflasi variasi (VIF). Jika nilai toleransi lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10, multikolinearitas dianggap tidak terjadi.

3.2.1.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan, menurut Ghozali (2013), untuk mengetahui apakah ada ketidakseragaman dalam model regresi residual antar pengamat. Tidak ada heteroskedastisitas jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, tetapi ada heteroskedastisitas jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sekaran & Bougie, 2016).

3.2.1.3 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen secara keseluruhan. Dengan kata lain, R² membantu kita mengetahui seberapa besar peran yang dapat dimainkan oleh variabel independen yang diteliti dalam menjelaskan perubahan dalam variabel dependen.

3.3 Metode Analisis Data

3.3.1 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara dua atau lebih variabel. Ini juga digunakan untuk menentukan arah hubungan antara variabel dependen dan independen. Dalam kasus ini, tiga variabel independen digunakan:

$$Y = a + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \varepsilon$$

Keterangan :

Y	: Minat QRIS
a	: Konstanta
b1	: Koefisien regresi variable X1
b2	: Koefisien regresi variable X2
b3	: Koefisien regresi variable X3
X1	: Pengaruh kemanfaatan
X2	: Pengaruh kepuasan
X3	: Pengaruh risiko
e	: <i>Prediction error</i>

3.3.2 Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (Uji t)

Hipotesis penelitian dapat diuji dengan uji parsial, atau uji t. Selain itu, tingkat signifikansi 0,05 dapat digunakan untuk menentukan apakah variabel X dalam penelitian memiliki pengaruh signifikan pada variabel Y:

- 1.) Hipotesis tentang pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko terhadap minat QRIS diterima jika t-hitung lebih besar dari t-tabel.
- 2.) Hipotesis ditolak menunjukkan bahwa kemanfaatan, kepuasan, dan risiko QRIS tidak terpengaruh jika t-hitung \leq dan t-tabel.

2. Uji Simultan (Uji F)

Uji F bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel X (kemanfaatan, kepuasan, dan risiko) dan variabel Y (minat)

menggunakan QRIS (Hardani et al., 2020). Dengan tingkat signifikansi 5% (0,05) dan derajat kebebasan $df = (n-k-1)$, uji F menentukan apakah F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} . Parameter pemeriksaan F adalah sebagai berikut:

- 1.) Ada pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko terhadap minat QRIS jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga Hipotesis diterima.
- 2.) Tidak ada pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko terhadap minat QRIS jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, sehingga Hipotesis ditolak.

3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji determinasi dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai uji determinasi yang mendekati satu menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen sangat besar. Sebaliknya, jika nilainya mendekati nol, itu menunjukkan bahwa pengaruh variabel tersebut lebih kecil (Hendriyani, 2015).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini melibatkan pelanggan dari dua kedai kopi di Kota Harapan Indah, Bekasi: Kopilikasi dan Tjan. Kedai kopi ini menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Nama, usia, jenis kelamin, dan pekerjaan responden diidentifikasi dalam penelitian ini. Mulai Senin, 20 Februari 2024, hingga Selasa, 27 Februari 2024, survei disebarakan secara langsung.

4.1.1 Identitas Responden

1. Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Usia

Nama Coffe Shop	Umur	Jumlah	Presentase (%)
Kopilikasi	<17 tahun	1	3,3%
	17 - 19 tahun	2	6,7%
	20 - 22 tahun	24	80%
	22 - 25 tahun	3	10%
	>25 tahun	0	0%
	Total	30	100%
Kedai Kopi Tjan	<17 tahun	0	0%
	17 - 19 tahun	0	0%
	20 - 22 tahun	0	0%
	22 - 25 tahun	19	45,3%
	>25 tahun	23	54,8%
	Total	42	100%

Sumber: Data Olahan, 2024

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas orang yang menjawab di Kopilikasi berusia antara 20 dan 22 tahun, dengan 24 orang, atau 80 persen dari seluruh populasi. Di Kedai Kopi Tjan, sebagian besar responden berusia di atas 25 tahun, dengan total 23 orang atau 54 persen.

2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 berikut menunjukkan komposisi responden berdasarkan umur:

Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Nama Coffe Shop	Gender	Jumlah	Presentase (%)
Kopilikasi	Laki - Laki	16	53,3%
	Perempuan	14	46,7%
	Total	30	100%
Kedai Kopi Tjan	Laki - Laki	22	52,4%
	Perempuan	20	47,6%
	Total	42	100%

Sumber: Data Olahan 2024

Menurut hasil tabel di atas, responden di Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan lebih banyak laki-laki, dengan jumlah antara 16 dan 22 orang, atau sekitar 52 hingga 53 persen.

3. Responden berdasarkan Pekerjaan

Tabel 4.3 berikut menunjukkan komposisi responden berdasarkan pekerjaan:

Tabel 4 3 Responden Berdasarkan Pekerjaan:

Nama Coffe Shop	Pekerjaan	Jumlah	Presentase (%)
Kopilikasi	Pelajar	1	3,3%
	Mahasiswa/i	27	90%
	PN/PS	1	3,3%
	Wiraswasta	1	3,3%
	Dll	0	0%
	Total	30	100%
Kedai Kopi Tjan	Pelajar	0	0%
	Mahasiswa/i	0	0%
	PN/PS	21	50%
	Wiraswasta	21	50%
	Dll	0	0%
	Total	42	100%

Sumber: Data Olahan, 2024

Hasil di atas menunjukkan bahwa mayoritas orang yang menjawab di Kopilikasi, Kota Harapan Indah, Bekasi, adalah mahasiswa, dengan

jumlah 27 orang atau 90%. Sementara itu, orang yang menjawab di Kedai Kopi T'jan, Kota Harapan Indah, Bekasi, lebih banyak bekerja di sektor publik dan swasta, dengan jumlah 21 orang atau 50%.

4.2 Hasil analisis dan pembahasan

4.2.1 Uji Kaulitas Data

1. Uji Validitas

Tujuan pengujian ini adalah untuk mengevaluasi validitas kuesioner yang digunakan. Untuk mengevaluasi validitas kuesioner, kuesioner yang terdiri dari dua puluh pertanyaan didistribusikan menggunakan skala Likert empat poin. Hasil dari pengujian validitas instrumen penelitian disajikan dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validitas Kopilikasi

Variabel	Item Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (X1)	X1.1	0,866	0,361	Valid
	X1.2	0,635	0,361	Valid
	X1.3	0,833	0,361	Valid
	X1.4	0,812	0,361	Valid
	X1.5	0,807	0,361	Valid
	X1.6	0,729	0,361	Valid
Persepsi Kepuasan (X2)	X2.1	0,854	0,361	Valid
	X2.2	0,862	0,361	Valid
	X2.3	0,856	0,361	Valid
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,835	0,361	Valid
	X3.2	0,827	0,361	Valid
	X3.3	0,645	0,361	Valid
	X3.4	0,839	0,361	Valid
	X3.5	0,778	0,361	Valid
Minat Penggunaan QRIS (Y)	Y.1	0,593	0,361	Valid
	Y.2	0,682	0,361	Valid
	Y.3	0,672	0,361	Valid
	Y.4	0,628	0,361	Valid
	Y.5	0,753	0,361	Valid
	Y.6	0,668	0,361	Valid

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Setiap item dalam kuesioner yang mengukur Kemanfaatan, Kepuasan, Risiko, dan Minat terhadap QRIS dinyatakan valid, seperti yang ditunjukkan oleh tabel di atas, melalui uji validitas di Kopilikasi. Ini

ditunjukkan dengan membandingkan r hitung dengan Sig 2-tailed. Data dianggap valid jika r perhitungan lebih besar dari t tabel pada tingkat signifikansi 0,05 atau 5%.

Tabel 4.5 Uji Validitas Kedai Kopi Tjan

Variabel	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (X1)	X1.1	0,567	0,312	Valid
	X1.2	0,678	0,312	Valid
	X1.3	0,682	0,312	Valid
	X1.4	0,610	0,312	Valid
	X1.5	0,743	0,312	Valid
	X1.6	0,732	0,312	Valid
Persepsi Kepuasan (X2)	X2.1	0,804	0,312	Valid
	X2.2	0,849	0,312	Valid
	X2.3	0,841	0,312	Valid
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,851	0,312	Valid
	X3.2	0,777	0,312	Valid
	X3.3	0,731	0,312	Valid
	X3.4	0,700	0,312	Valid
	X3.5	0,760	0,312	Valid
Minat Penggunaan QRIS (Y)	Y.1	0,602	0,312	Valid
	Y.2	0,641	0,312	Valid
	Y.3	0,542	0,312	Valid
	Y.4	0,706	0,312	Valid
	Y.5	0,579	0,312	Valid
	Y.6	0,567	0,312	Valid

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian uji validitas di Coffee Shop Tjan menunjukkan bahwa kuesioner QRIS yang digunakan untuk mengukur Kemanfaatan, Kepuasan, Risiko, dan Minat dapat digunakan untuk setiap item. Ini ditunjukkan oleh perbandingan nilai r hitung dengan Sig 2-tailed. Data dianggap valid jika r hitung lebih besar dari t tabel dengan signifikansi 0,05 atau 5%.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen yang digunakan. Salah satu ukuran utama untuk mengevaluasi validitas kuesioner adalah reliabilitas. Ini diukur melalui uji Cronbach

Alpha, di mana setiap pernyataan dalam satu variabel dibandingkan dengan pernyataan lainnya. Sebuah kuesioner dianggap reliabel jika nilai Cronbach Alphanya minimal 0,60.

Tabel 4.6 Hasil Uji Realibilitas Kopilikasi

Variabel	Koefisien Cronbach Alpha	Standard Koefisien	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan	0,752	0,60	Reliabel
Persepsi Kepuasan	0,777	0,60	Reliabel
Persepsi Risiko	0,818	0,60	Reliabel
Minat Penggunaan QRIS	0,652	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, keempat instrumen penelitian memenuhi syarat reliabilitas karena memiliki skor lebih besar dari 0,60. Oleh karena itu, data ini dapat digunakan untuk data penilitan berikutnya.

Tabel 4.7 Hasil Uji Realibilitas Kedai Kopi Tjan

Variabel	Koefisien Cronbach Alpha	Standard Koefisien	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan	0,874	0,60	Reliabel
Persepsi Kepuasan	0,819	0,60	Reliabel
Persepsi Risiko	0,839	0,60	Reliabel
Minat Penggunaan QRIS	0,744	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Berdasarkan tabel di atas, keempat instrumen penelitian memenuhi syarat reliabilitas dan dapat digunakan untuk penelitian berikutnya.

4.2.2 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Menurut Burlan (2006), uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah distribusi data peneliti normal. Penelitian ini menggunakan metode Komogrov Smirnov. Dengan asumsi bahwa

signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan distribusi yang tidak normal dan distribusi yang normal, signifikansi di atas 0,05 menunjukkan distribusi normal.

Tabel 4.8 Tabel Uji Normalitas

Coffee Shop	Asym. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kopilikasi	0,20	Berdistribusi Normal
Kedai Kopi Tjan	0,13	Berdistribusi Normal

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Hasil pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov disajikan di Tabel 4.8. Untuk Kopilikasi, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,20, lebih dari 0,05, dan untuk Kedai Kopi Tjan, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,13, lebih dari 0,05, sehingga juga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan sebelum analisis regresi berganda untuk memastikan apakah ada multikolinieritas di antara variabel independen. Multikolinieritas dianggap terjadi jika nilai faktor penginflasian variasi (VIF) melebihi 10 atau nilai tolerabilitas kurang dari 0,10.

Tabel 4.9 Uji Multikolinieritas Kopilikasi

No	Nama Variabel	Nilai		Kesimpulan
		TOL	VIF	
1	Kemanfaatan (X1)	0,132	7,550	Tidak terjadi Multikolinieritas
2	Kepuasan (X2)	0,163	6,121	Tidak terjadi Multikolinieritas
3	Risiko (X3)	0,121	8,248	Tidak terjadi Multikolinieritas

Sumber: Hasil Olah SPSS 2024

Hasil uji multikolinieritas, yang dapat dilihat dari Tabel 4.9, menunjukkan bahwa tidak ada multikolinieritas antara variabel bebas dalam data penelitian.

Tabel 4.10 Uji Multikolinieritas Kedai Kopi Tjan

No	Nama Variabel	Nilai		Kesimpulan
		TOL	VIF	
1	Kemanfaatan	0,641	1,559	Tidak terjadi Multikolinieritas
2	Kepuasan	0,158	6,345	Tidak terjadi Multikolinieritas
3	Risiko	0,131	7,632	Tidak terjadi Multikolinieritas

Sumber: Hasil Olah SPSS 2024

Menurut hasil uji multikolinieritas, yang ditunjukkan dalam Tabel 4.10, nilai Tolerance dan VIF memenuhi kriteria. Oleh karena itu, kesimpulan dapat dibuat bahwa data penelitian tidak menunjukkan multikolinieritas antara variabel bebas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menentukan apakah variabilitas residual berbeda dari satu pengamatan dalam model regresi ke pengamatan lainnya. Nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan tidak ada heteroskedastisitas, dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

Tabel 4.11 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kopilikasi

Variabel Independen	Sig	Kesimpulan
Kemanfaatan (X1)	0,251	Tidak ada Heteroskedastisitas
Kepuasan (X2)	0,977	Tidak ada Heteroskedastisitas
Risiko (X3)	0,072	Tidak ada Heteroskedastisitas

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa variabel bebas memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Akibatnya, gejala heteroskedastisitas tidak ditemukan. Karena itu, variabilitas residual yang ditemukan di antara pengamatan dalam model regresi ini dianggap seragam, memenuhi asumsi heteroskedastisitas, dan dapat diterima untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kedai Kopi Tjan

Variabel Independen	Sig	Kesimpulan
Kemanfaatan (X1)	0,947	Tidak ada Heteroskedastisitas
Kepuasan (X2)	0,300	Tidak ada Heteroskedastisitas
Risiko (X3)	0,167	Tidak ada Heteroskedastisitas

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Tidak ada gejala heteroskedastisitas, seperti yang ditunjukkan oleh tabel di atas.

4.2.3 Uji Determinasi (R²)

Hasil uji koefisien determinasi (R²) ditunjukkan di bawah ini pada Tabel 4.14. Ini menunjukkan seberapa baik variabel bebas dapat menjelaskan variasi dalam variabel terikat:

Tabel 4.13 Hasil Uji R² Kopilikasi

Model	R	R Square	Adjust R Square	Std. Error of the Estimate
1	.969 ^a	.939	.932	.76684

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Hasil uji koefisien determinasi (R²) pada kopilikasi menunjukkan nilai R² sebesar 0,939, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4.13. Ini menunjukkan bahwa variabel bebas kemanfaatan, kepuasan, dan risiko bertanggung jawab atas 93,9% variasi minat penggunaan QRIS. Variabel lain di luar model menyumbang 6,1% sisa.

Tabel 4.14 Uji R² Kedai Kopi Tjan

Model	R	R Square	Adjust R Square	Std. Error of the Estimate
1	.980 ^a	.960	.957	.41410

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Hasil uji koefisien determinasi (R²) kedai kopi Tjan menunjukkan nilai R² sebesar 0,960. Nilai ini ditunjukkan dalam Tabel 4.14. Ini menunjukkan bahwa variabel bebas kemanfaatan, kepuasan, dan risiko dapat

menyebabkan 96,00% variasi minat penggunaan Qris, dan variabel lain di luar model menyumbang 4,00 % dari variasi tersebut.

4.2.4 Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Berganda Kopilikasi

Analisis regresi linear berganda dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistik Versi 29 untuk mengetahui sejauh mana variabel kemanfaatan, kepuasan, dan risiko memengaruhi keinginan untuk menggunakan QRIS. Persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Regresi Linear Berganda Kopilikasi

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		T	Sig
	B	Std. Error		
Konstanta	4,258	0,852	4,998	0,000
Kemanfaatan (X1)	0,283	0,111	2,555	0,017
Kepuasan (X2)	0,464	0,180	2,574	0,016
Risiko (X3)	-0,308	0,123	-2,516	0,718

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 4.15, maka model regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 4,258 + 0,283 X1 + 0,464 X2 + -0,308 X3$$

Keterangan:

Y : Variabel Minat Penggunaan QRIS

X1 : Variabel Kemanfaatan

X2 : Variabel Kepuasan

X3 : Variabel Risiko

4,258 : Konstanta

2. Uji Linear Berganda Kedai Kopi Tjan

Tabel 4.16 Hasil Regresi Linear Berganda Kedai Kopi Tjan

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		T	Sig
	B	Std. Error		
Konstanta	11,376	0,737	15,442	0,000
Kemanfaatan (X1)	0,059	0,027	2,199	0,034

Kepuasan (X2)	0,387	0,101	3,838	0,000
Risiko (X3)	-0,306	0,045	-6,856	0,649

Sumber: Hasil Olah SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 4.16, maka model regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 11,376 + 0,059 X1 + 0,387 X2 + -0,306 X3$$

Keterangan:

Y : Variabel Minat Penggunaan QRIS

X1 : Variabel Kemanfaatan

X2 : Variabel Kepuasan

X3 : Variabel Risiko

11,376 : Konstanta

4.2.5 Uji Model

1. Uji t

Pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dianggap positif dan signifikan secara statistik dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dapat dihitung signifikansi variabel independen terhadap variabel dependen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, dan sebaliknya:

A. Uji Hipotesis Pertama

H1: Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan QRIS pada Coffee Shop

Pada coffee shop Kopilikasi nilai koefisien regresi persepsi kemanfaatan (X1) mempunyai t hitung (2,555) dan t tabel (1,703) hal tersebut berarti t hitung > t tabel. Dengan nilai sig. 0,017 < 0,05 dengan menganggap variabel lainnya konstan, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sedangkan pada coffee shop Kedai Kopi Tjan nilai koefisien regresi persepsi kemanfaatan (X1) mempunyai t hitung (2,199) dan t tabel (1,687) hal tersebut berarti t hitung > t tabel. Dengan nilai sig. 0,034 < 0,05 dengan menganggap variabel lainnya

konstan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan jika bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan.

H2: Kepuasan berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan QRIS pada Coffee Shop.

Pada Coffee Shop Kopilikasi nilai koefisien regresi persepsi kepuasan (X_2) mempunyai t hitung (2,574) dan t tabel (1,703) hal tersebut berarti t hitung $>$ t tabel. Dengan nilai sig. 0,016 $<$ 0,05 dengan menganggap variabel lainnya konstan, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Sedangkan pada coffee shop Kedai Kopi Tjan nilai koefisien regresi persepsi kepuasan (X_2) mempunyai t hitung (3,838) dan t tabel (1,687) hal tersebut berarti t hitung $>$ t tabel. Dengan nilai sig. 0,000 $<$ 0,05 dengan menganggap variabel lainnya konstan, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Maka dapat disimpulkan jika bahwa persepsi kepuasan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan

H3: Risiko berpengaruh tidak signifikan terhadap Minat penggunaan QRIS pada Coffee Shop.

Nilai koefisien regresi persepsi risiko (X_3) menunjukkan nilai koefisien t hitung (-2,516) dan t tabel (1,703), yang menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, dengan nilai sig. 0,718 lebih besar dari 0,05. H_0 diterima dan H_3 ditolak jika variabel lainnya konstan. Selain itu, koefisien Kopi Tjan (-6,856) dan t tabel (1,687) menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai sig. 0,649 lebih besar dari 0,05. Akibatnya, persepsi risiko Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan tidak berdampak pada keinginan untuk menggunakan QRIS.

2. Uji F

Uji F bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara keseluruhan atau tidak. Analisis

dilakukan dengan melihat tabel ANOVA yang telah diproses dalam SPSS. Keputusan didasarkan pada nilai probabilitas, dan nilai di bawah 0,05 menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari variabel independen terhadap variabel dependen. Julianita dan Sarjono pada tahun 2011.

Tabel 4.17 Hasil Uji F Kopilikasi

Model	Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	234,077	3	78,026	132,686	.000 ^b
Residual	15,289	26	0,588		
Total	249.367	29			

Sumber: Hasil Olah SPSS,2024

Selain variabel persepsi kemanfaatan, kepuasan, dan risiko yang berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat penggunaan QRIS, hasil uji F dari tabel menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki kebermaknaan statistik. Nilai signifikansi kopilikasi adalah 0,000. < 0,05

Tabel 4.18 Hasil Uji F Kedai Kopi Tjan

Model	Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	149,327	3	49,776	290,272	.000 ^b
Residual	6,173	36	0,171		
Total	155.500	39			

Sumber: Hasil Olah SPSS,2024

Tabel hasil uji F menunjukkan bahwa, selain variabel persepsi kemanfaatan, kepuasan, dan risiko yang berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS secara bersamaan (keseluruhan), nilai probabilitas atau signifikansi sebesar 0,000, sehingga nilai probabilitas < 0.05. Hasilnya adalah bahwa penelitian ini layak dilakukan.

4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

4.3.1 Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan QRIS pada Coffee Shop

Hasil analisis regresi yang sudah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa variable kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat

transaksi pada coffee shop di Harapan indah, Kota Bekasi dengan nilai signifikan di kopilikasi $0,017 < 0,05$ dan nilai signifikan Kedai Kopi Tjan $0,034 < 0,05$. Penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh pada penggunaan QRIS. Manfaat yang dirasakan responden, seperti tidak perlu membawa uang tunai dan kemudahan dan kecepatan bertransaksi, meningkatkan minat responden untuk menggunakan QRIS. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Oktaviana Banda Saputri (2020) tentang preferensi konsumen terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Namun, banyak UMKM, terutama coffee shop, belum menggunakan QRIS di lapangan karena mereka tidak memahami manfaatnya. Jika UMKM, khususnya coffee shop, lebih memahami manfaat QRIS, minat mereka untuk menggunakannya kemungkinan besar akan meningkat.

4.3.2 Pengaruh Persepsi Kepuasan terhadap Minat Penggunaan QRIS pada Coffee Shop

Hasil analisis regresi yang sudah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa variable kepuasan berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi pada coffee shop di Harapan indah, Kota Bekasi dengan nilai signifikan di kopilikasi $0,016 < 0,05$ dan nilai signifikan Kedai Kopi Tjan $0,000 < 0,05$. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya oleh Nabilah Aulia dan I Ketut Suryanawa (2017), "Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Sistem Perbandingan Respon Cepat," menemukan bahwa kepuasan pengguna berdampak positif pada keinginan untuk menggunakan QRIS karena kepraktisan, efektivitas, dan kemudahan yang ditawarkan oleh berbagai fitur layanannya.

4.3.3 Pengaruh Risiko terhadap Minat penggunaan QRIS pada Coffee Shop

Hasil analisis regresi yang sudah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa variable risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat transaksi pada coffee shop di Harapan indah, Kota Bekasi dengan nilai signifikan di

kopilikasi $0,718 > 0,05$ dan nilai signifikan Kedai Kopi Tjan $0,649 > 0,05$. Hal ini diperkuat oleh peneliti sebelumnya, yang ditulis oleh Rheza Pratama et al. (2022) berjudul *Determinants of Use the Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) on MSMEs in Ternate City*, menemukan bahwa persepsi kenyamanan pengguna memiliki pengaruh yang lebih besar daripada persepsi risiko pada minat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di coffee shop di Kota Harapan Indah. Namun, studi ini menemukan bahwa persepsi risiko tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada minat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Secara keseluruhan, keputusan untuk menggunakan QRIS dipengaruhi oleh kedua elemen ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemanfaatan, persepsi kepuasan, dan persepsi risiko memengaruhi keinginan untuk menggunakan *QRIS* sebagai alat pembayaran di Coffee Shop di Kota Bekasi:

1. Persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan pada minat transaksi *QRIS* pada Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan, sehingga H1 diterima.
2. Persepsi kepuasan berpengaruh signifikan pada minat transaksi *QRIS* pada Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan, menunjukkan bahwa H2 diterima.
3. Persepsi risiko tidak mempengaruhi minat transaksi *QRIS* pada Kopilikasi dan Kedai Kopi Tjan. Sehingga terbukti H3 ditolak.

5.2 Keterbatasan Penelitian:

Keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel independent yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi mereka tentang kemanfaatan, kepuasan, dan risiko. Akibatnya, ada variabel independen tambahan yang mungkin memengaruhi minat Coffee Shop di Kota Bekasi untuk menggunakan *QRIS* sebagai metode pembayaran.
2. Alat penelitian yang terbatas, kuesioner, memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk menggambarkan kondisi nyata yang memengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan *QRIS*.
3. Meskipun *QRIS* sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil dan kebijakan tarif *QRIS* sebesar 0,3% yang diberlakukan oleh BI mulai tanggal 1 Juli 2023, variabel persepsi risiko menunjukkan hasil yang negatif dan tidak signifikan terhadap penggunaan *QRIS*.

5.3 Saran:

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan penelitian ini, ada beberapa rekomendasi berikut yang diharapkan akan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat. Sebagai contoh, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti yang akan datang disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan alat analisis alternatif atau penambahan variabel lain selain yang telah diajukan dalam penelitian ini untuk memperbaiki hasil penelitian ini.
2. Karena ruang lingkup yang luas dan keterbatasan pengetahuan peneliti di bidang ini, jumlah responden dalam penelitian ini sangat terbatas. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan menunjukkan minat yang sebenarnya terhadap penggunaan QRIS, diperlukan penelitian tambahan yang mencakup lebih banyak sampel atau responden.
3. Pastikan bahwa kafe memiliki infrastruktur yang memadai untuk menerima pembayaran QRIS, termasuk perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan seperti pembaca QR, dan membuat proses pembayaran mudah dan cepat dengan QRIS. Ini akan meningkatkan pengalaman pelanggan dan mendorong penggunaan pembayaran QRIS secara lebih luas.
4. Untuk metode pembayaran QRIS, desain QRIS harus mudah digunakan dan mudah dipahami. Semakin mudah bagi pengguna untuk melakukan pembayaran dengan QRIS, semakin besar kemungkinan mereka akan menggunakannya lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahroo, Risma Arum, & Estiningrum, Sri Dwi. (2021). "Preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran." *Jurnal Keamanan Informasi dan Sistem*, 9(1), 34-47.
- Aulia, Nabilah, & Suryanawa, I Ketut. (2019). "Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan." *Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah*, 6(4), 201-214.
- Budiman, A. (2020). "Manajemen Pemasaran: Strategi dan Penerapannya." Jakarta: Erlangga.
- Burlan, K. (2006). "Analisis Regresi Logistik dengan Program SPSS." Jakarta: Erlangga.
- Davis, F. D. (1989). "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Fadhilah, et al. (2021). "Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Binaan Bank Indonesia KPW Solo."
- Fauziyah, Laylatul, & Prajawati, Maretha Ika. (2023). "Persepsi dan risiko sebagai alat transaksi bagi UMKM." *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 9(3), 65-77.
- Ghozali, I. (2013). "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21." Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hill, T., Smith, N. D., & Mann, M. F. (1977). "Role of Efficacy Expectations in Predicting the Decision to Use Computer Technology." *Journal of Applied Psychology*, 62(3), 307-313.
- Irawan, B. (2003). "Strategi Pemasaran, Teori, Kasus dan Simulasi." Jakarta: Grasindo.
- Jogianto. (2005). "Sistem Informasi Keperilakuan." Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2008). "Manajemen Pemasaran." Edisi 12. Jakarta: Erlangga.
- Mangani, A. Y., & Silvanita. (2009). "Pengelolaan Uang Kartal di Indonesia." Bank Indonesia.
- Ningsih, Hutami A., Sasmita, Endang M., & Sari, Bida. (2021). "Pengaruh Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa." *Jurnal*

- Ekonomi dan Bisnis, 10(3), 201-215.
- Prakosa, P. M., & Wintaka, R. (2020). "Pengaruh Pengetahuan, Pengalaman, Kepercayaan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Go-Pay." *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 5(1), 44-56.
- Pavlou, P. A. (2003). "Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with the Technology Acceptance Model." *International Journal of Electronic Commerce*, 7(3), 101-134.
- Priyanto, D. (2014). "SPSS: Statistik Parametrik untuk Penelitian." Yogyakarta: MediaKom.
- Rahmawati, S. (2016). "Konsep Minat dan Sikap dalam Psikologi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1), 48-62.
- Sa-putri, Oktaviana Banda. (2020). "Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(2), 87-101.
- Saputri, O. B. (2020). "Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(2), 87-101.
- Sardiman. (1990). "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar." Jakarta: Rajawali.
- Sari, Mia Andika, Aminah Indianik, & Redyanita, Hastuti. (2023). "Preferensi generasi milenial dalam memilih pembayaran digital (studi kasus pada mahasiswa politeknik negeri Jakarta depok)." *Jurnal Pemasaran Indonesia*, 10(3), 150-165.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Bandung: Alfabeta.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). "Research Methods for Business: A Skill-Building Approach." West Sussex: John Wiley & Sons.
- Sri Mulyati Tri Subari & Ascarya. (2003). "Pengantar Ilmu Ekonomi Moneter dan Perbankan." Jakarta: Salemba Empat.
- Syafira, Jonet, & Kharesna. (2021). "Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Binaan Bank Indonesia KPW Solo." *Fadhilah et al.*, 2021.
- Tintya, F. (2019). "Analisis Kepuasan Pelanggan Terhadap Kualitas Pelayanan (Studi pada Pelanggan Pengguna Jasa Perbankan)." *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 9(2),

103-111.

- Umar, H. (2010). "Riset Strategis Pemasaran dan Perilaku Konsumen." Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Virginia, R. L. (2020). "Technology Acceptance Model in Predicting Intention to Use the Online Learning System in Higher Education." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(2), 103-116.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Hal: Pengisian Kuesioner Penelitian

Kepada

Yth Saudara/i

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Perkenalkan Saya Faishal Rafli NIM 20313187 , Mahasiswa Program Studi S1 Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Saat ini sedang melakukan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul " ***Pengaruh kemanfaatan, kepuasan, dan risiko QRIS sebagai alat pembayaran digital terhadap minat transaksi Coffee Shop di Harapan Indah, Kota Bekasi.*** "

Berkenaan dengan hal tersebut, Saya memohon kesediaan Saudara/i untuk dapat meluangkan waktu mengisi kuesioner ini sebagai data yang Saya perlukan dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir. Data responden akan dirahasiakan oleh peneliti dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Atas kesediaan dan waktu yang Saudara/i berikan, Saya ucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Hormat saya,

Faishal Rafli

BAGIAN 1. DATA RESPONDEN**PETUNJUK PENGISIAN**

Isilah dengan lengkap data di bawah ini dengan cara mencentang pilihan jawaban yang sesuai dengan diri Saudara/i.

Nama :

Jenis Kelamin : Laki – Laki Perempuan

Usia : < 17 tahun
 17 – 19 tahun
 20 – 22 tahun
 22 – 25 tahun
 > 25 tahun

Pekerjaan : Pelajar
 Mahasiswa
 Pegawai Negri/ Swasta
 Wiraswasta
 Dan lain lain

Coffee Shop yang dikunjungi : Kopilikasi
: Kedai Kopi Tjan

BAGIAN 2. PENILAIAN VARIABEL:

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai keadaan Saudara/i yang sebenarnya dengan memberi tanda (√).
2. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pendapat Saudara/i dan jawaban yang dipilih tidak akan berpengaruh apa pun terhadap nilai Saudara/i.
3. Terdapat 5 alternatif jawaban setiap aitem pernyataan yang diajukan pada variabel kemanfaatan, kepuasan risiko dan minat meliputi:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak setuju

A. VARIABEL KEMANFATAAN:

No	Kemanfaatan QRIS	STS	TS	S	SS
1	Saya menggunakan QRIS bertransaksi karena cepat tanpa uang tunai.				
2	Saya merasa QRIS dapat meningkatkan efektifitas dalam melakukan transaksi non tunai.				
3	Keberadaan QRIS menjadikan pekerjaan lebih mudah dan aksesnya cepat.				
4	Saya meningkatkan produktivitas transaksi non tunai dengan QRIS.				
5	Secara keseluruhan saya merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari hari.				
6	Aplikasi QRIS fleksibel dapat dilakukan dimana saja.				

B. VARIABEL KEPUASAN:

No	Kepuasan QRIS	STS	TS	S	SS
1	Saya berniat untuk terus menggunakan pembayaran digital QRIS saat bertransaksi.				
2	Saya sangat merekomendasikan kepada orang lain untuk menggunakan pembayaran digital QRIS.				
3	Saya yakin dengan menggunakan QRIS dapat bermanfaat di masa depan.				

C. VARIABEL RISIKO:

No	Risiko QRIS	STS	TS	S	SS
1	Menggunakan QRIS memungkinkan pencurian data pribadi				
2	Menggunakan QRIS rawan akan pencurian uang				
3	Bertransaksi menggunakan QRIS rawan terjadi penipuan.				
4	Kehadiran QRIS mengurangi beredarnya uang palsu.				
5	Dalam transaksi menggunakan QRIS memerlukan data internet yang besar.				

D. VARIABEL MINAT:

No	Minat QRIS	STS	TS	S	SS
1	Saya berminat menggunakan QRIS Ketika ingin melakukan Transaksi Non Tunai.				
2	Saya akan ingin bertransaksi menggunakan system <i>barcode</i> .				

No	Minat QRIS	STS	TS	S	SS
3	Saya tertarik menggunakan QRIS karena saya memahami fiturnya dan manfaatnya.				
4	Saya tertarik menggunakan QRIS syarat dan ketentuannya mudah.				
5	Saya senang menggunakan dalam berbagai transaksi.				
6	Saya akan menggunakan QRIS agar transaksi yang saya lakukan lebih efisien .				

Lampiran 2 Tabulasi Data Penelitian

a. Data Kopilikasi

No Responden	Kemanfaatan (X1)						Total (X1)
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	
1	4	4	4	4	4	4	24
2	3	3	3	3	3	4	19
3	4	3	3	3	4	3	20
4	3	3	3	4	3	4	20
5	4	4	4	4	4	4	24
6	2	3	2	2	3	3	15
7	3	3	1	2	3	3	15
8	3	3	3	2	3	3	17
9	3	3	3	3	3	3	18
10	3	3	3	3	3	3	18
11	3	4	3	3	3	3	19
12	4	4	4	4	4	4	24
13	4	3	4	4	3	4	22
14	1	4	1	4	1	4	15
15	3	3	3	3	3	3	18
16	3	4	4	4	4	4	23
17	2	3	3	2	2	4	16
18	4	4	4	3	4	4	23
19	4	4	4	4	4	4	24
20	2	3	2	2	3	3	15
21	3	4	4	4	4	4	23
22	4	4	4	4	4	4	24
23	4	4	4	4	4	4	24
24	2	3	3	2	3	2	15
25	4	2	3	4	4	4	21
26	4	4	4	4	4	4	24
27	4	4	3	4	4	4	23
28	2	3	3	3	2	2	15
29	4	4	4	4	4	4	24
30	4	4	3	4	3	4	22

No Responden	Kepuasan (X2)			Total (X2)
	X2.1	X2.2	X2.3	
1	4	4	4	12
2	2	2	2	6
3	3	2	4	9
4	4	3	3	10
5	3	4	4	11
6	3	2	2	7
7	2	3	3	8
8	3	3	3	9
9	3	3	3	9
10	3	3	3	9
11	3	3	3	9
12	4	4	4	12
13	4	3	3	10
14	3	2	3	8
15	4	4	2	10
16	4	3	4	11
17	3	3	3	9
18	4	4	3	11
19	4	3	4	11
20	2	2	2	6
21	3	4	4	11
22	4	4	4	12
23	3	4	4	11
24	2	2	2	6
25	4	3	3	10
26	4	4	4	12
27	4	3	4	11
28	2	2	2	6
29	4	4	4	12
30	4	3	4	11

No Responden	Risiko (X3)					Total (X3)
	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	
1	4	4	4	4	4	20
2	3	2	3	2	3	13
3	3	3	3	3	2	14
4	2	4	1	3	4	14
5	4	4	3	4	4	19
6	3	3	4	1	1	12
7	2	3	2	3	2	12
8	3	3	3	3	3	15
9	2	3	2	3	3	13
10	3	2	2	3	3	13
11	3	3	3	3	3	15
12	4	4	4	4	4	20
13	4	4	1	4	4	17
14	2	3	3	3	1	12
15	3	2	3	4	2	14
16	3	2	3	3	4	15
17	2	3	3	3	3	14
18	3	4	3	4	4	18
19	4	4	4	4	4	20
20	2	2	2	2	2	10
21	3	4	4	4	4	19
22	4	4	4	4	4	20
23	4	4	4	4	4	20
24	2	1	2	2	3	10
25	3	3	3	4	3	16
26	4	4	4	4	4	20
27	3	3	3	3	3	15
28	3	2	2	2	2	11
29	4	4	4	4	4	20
30	3	4	3	4	3	17

No Responden	Minat (Y)						Total (Y)
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	
1	4	4	4	4	4	4	24
2	3	3	2	3	3	2	16
3	3	2	4	3	3	4	19
4	4	3	3	3	3	3	19
5	3	4	3	4	4	4	22
6	3	3	3	2	3	2	16
7	4	2	3	3	2	2	16
8	3	3	3	3	3	2	17
9	3	3	3	3	3	3	18
10	3	3	3	3	3	3	18
11	1	4	1	4	4	4	18
12	4	4	4	4	4	4	24
13	3	4	3	3	3	4	20
14	3	3	1	4	1	4	16
15	3	3	3	3	3	3	18
16	4	3	3	4	3	3	20
17	3	3	3	3	2	2	16
18	3	3	4	3	4	4	21
19	4	4	3	3	4	3	21
20	3	2	2	3	2	3	15
21	3	4	4	4	3	3	21
22	4	3	4	4	4	4	23
23	4	4	3	3	4	4	22
24	1	2	3	3	3	3	15
25	3	4	3	3	3	3	19
26	4	4	4	4	4	4	24
27	4	3	4	3	3	3	20
28	2	3	2	2	3	3	15
29	4	4	4	4	4	4	24
30	3	4	4	3	3	3	20

b. Data Kedai Kopi Tjan

No Responden	Kemanfaatan (X1)						Total (X1)
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	
1	2	3	3	4	3	3	18
2	4	4	4	1	2	2	17
3	4	4	4	4	4	4	24
4	2	2	3	4	2	3	16
5	4	3	4	4	3	4	22
6	4	3	3	4	3	3	20
7	2	2	2	2	2	2	12
8	3	4	4	3	3	3	20
9	3	3	3	2	2	3	16
10	4	3	3	4	3	4	21
11	4	1	1	4	1	1	12
12	1	1	1	1	1	1	6
13	1	4	4	4	1	1	15
14	4	4	4	4	4	4	24
15	1	4	4	4	1	1	15
16	4	4	1	1	1	1	12
17	1	1	4	4	4	1	15
18	1	1	4	4	1	1	12
19	1	1	1	1	1	4	9
20	1	4	4	4	4	4	21
21	1	1	1	4	1	4	12
22	1	4	4	4	1	1	15
23	1	4	1	1	1	1	9
24	4	4	4	4	4	4	24
25	4	4	4	4	4	4	24
26	1	4	1	4	1	4	15
27	4	4	4	4	4	4	24
28	1	4	1	4	4	1	15
29	1	1	1	1	1	4	9
30	4	4	4	4	4	3	23
31	4	1	1	4	4	1	15
32	4	4	4	1	1	1	15
33	1	4	1	4	4	4	18
34	4	1	1	1	1	4	12
35	4	4	4	4	1	4	21
36	4	4	4	4	4	4	24
37	4	4	4	4	4	4	24
38	4	4	4	4	1	4	21
39	4	1	4	4	4	4	21
40	1	1	4	1	1	4	12

No Responden	Kepuasan (X2)			Total (X2)
	X2.1	X2.2	X2.3	
1	4	3	3	10
2	1	2	2	5
3	4	4	4	12
4	4	2	3	9
5	4	3	4	11
6	4	3	3	10
7	2	2	2	6
8	3	3	3	9
9	2	2	3	7
10	4	3	4	11
11	4	1	1	6
12	1	1	1	3
13	4	1	1	6
14	4	4	4	12
15	4	1	1	6
16	1	1	1	3
17	4	4	1	9
18	4	1	1	6
19	1	1	4	6
20	4	4	4	12
21	4	1	4	9
22	4	1	1	6
23	1	1	1	3
24	4	4	4	12
25	4	4	4	12
26	4	1	4	9
27	4	4	4	12
28	4	4	1	9
29	1	1	4	6
30	4	4	3	11
31	4	4	1	9
32	1	1	1	3
33	4	4	4	12
34	1	1	4	6
35	4	1	4	9
36	4	4	4	12
37	4	4	4	12
38	4	1	4	9
39	4	4	4	12
40	1	1	4	6

No Responden	Risiko (X3)					Total (X3)
	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	
1	4	4	2	2	3	15
2	2	3	2	3	2	12
3	4	4	4	4	4	20
4	2	3	3	4	4	16
5	3	4	3	4	3	17
6	4	4	3	3	3	17
7	2	2	2	2	2	10
8	3	3	3	3	3	15
9	4	4	3	4	2	17
10	3	3	3	4	3	16
11	4	4	4	1	1	14
12	1	1	1	1	1	5
13	4	4	1	1	4	14
14	4	4	4	4	4	20
15	4	4	1	4	4	17
16	1	4	4	4	4	17
17	4	4	4	1	1	14
18	4	4	1	1	1	11
19	4	1	1	1	1	8
20	4	1	4	4	4	17
21	1	1	1	4	4	11
22	4	1	4	4	1	14
23	1	1	1	4	1	8
24	4	4	1	4	1	14
25	4	4	4	4	4	20
26	4	1	4	1	4	14
27	4	4	4	4	4	20
28	1	1	4	1	4	11
29	4	1	1	1	1	8
30	4	3	4	3	4	18
31	1	1	4	4	1	11
32	4	4	1	1	1	11
33	1	1	1	1	1	5
34	1	1	4	4	1	11
35	4	4	4	4	4	20
36	4	4	4	4	4	20
37	4	4	4	4	4	20
38	4	4	4	4	4	20
39	4	4	4	4	4	20
40	1	1	1	1	4	8

No Responden	Minat (Y)						Total (Y)
	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	
1	3	4	2	4	3	4	20
2	4	3	2	4	4	4	21
3	4	4	4	4	4	4	24
4	3	3	3	3	2	2	16
5	3	4	3	3	4	3	20
6	4	3	2	4	4	4	21
7	2	2	2	2	2	2	12
8	3	3	3	2	2	3	16
9	3	3	2	3	2	3	16
10	4	4	4	4	4	4	24
11	1	4	4	1	1	4	15
12	1	1	1	1	1	1	6
13	4	4	4	1	1	1	15
14	4	4	4	4	4	4	24
15	4	1	1	1	1	1	9
16	4	1	1	1	1	4	12
17	4	4	4	4	4	4	24
18	4	4	4	4	1	1	18
19	4	4	1	1	4	1	15
20	4	4	4	4	1	4	21
21	4	1	1	4	4	4	18
22	4	1	4	4	4	1	18
23	4	1	1	1	1	4	12
24	4	1	4	4	4	4	21
25	4	4	4	4	4	4	24
26	1	4	1	4	1	4	15
27	4	4	4	4	4	4	24
28	1	1	4	4	4	1	15
29	1	1	1	1	1	1	6
30	4	4	4	4	4	4	24
31	1	4	1	1	1	4	12
32	1	1	1	4	4	4	15
33	4	1	4	4	1	1	15
34	1	4	4	1	1	4	15
35	4	4	4	4	4	4	24
36	4	4	4	4	4	4	24
37	4	4	4	4	4	4	24
38	4	1	4	4	4	4	21
39	4	4	4	4	4	4	24
40	1	1	4	1	1	1	9

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kopilikasi

a. Tabel Uji Validitas Kopilikasi

Variabel	Item Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (X1)	X1.1	0,567	0,312	Valid
	X1.2	0,678	0,312	Valid
	X1.3	0,682	0,312	Valid
	X1.4	0,610	0,312	Valid
	X1.5	0,743	0,312	Valid
	X1.6	0,732	0,312	Valid
Persepsi Kepuasan (X2)	X2.1	0,804	0,312	Valid
	X2.2	0,849	0,312	Valid
	X2.3	0,841	0,312	Valid
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,851	0,312	Valid
	X3.2	0,777	0,312	Valid
	X3.3	0,731	0,312	Valid
	X3.4	0,700	0,312	Valid
	X3.5	0,760	0,312	Valid
Minat Penggunaan QRIS (Y)	Y.1	0,602	0,312	Valid
	Y.2	0,641	0,312	Valid
	Y.3	0,542	0,312	Valid
	Y.4	0,706	0,312	Valid
	Y.5	0,579	0,312	Valid
	Y.6	0,567	0,312	Valid

b. Tabel Uji Realibilitas Kopilikasi

Variabel	Koefisien Cronbach Alpha	Standard Koefisien	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan	0,874	0,60	Reliabel
Persepsi Kepuasan	0,819	0,60	Reliabel
Persepsi Risiko	0,839	0,60	Reliabel
Minat Penggunaan QRIS	0,744	0,60	Reliabel

Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kedai Kopi

a. Tabel Uji Validitas Kedai Kopi Tjan

Variabel	Item Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (X1)	X1.1	0,567	0,312	Valid
	X1.2	0,678	0,312	Valid
	X1.3	0,682	0,312	Valid
	X1.4	0,610	0,312	Valid
	X1.5	0,743	0,312	Valid
	X1.6	0,732	0,312	Valid
Persepsi Kepuasan (X2)	X2.1	0,804	0,312	Valid
	X2.2	0,849	0,312	Valid
	X2.3	0,841	0,312	Valid
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,851	0,312	Valid
	X3.2	0,777	0,312	Valid
	X3.3	0,731	0,312	Valid
	X3.4	0,700	0,312	Valid
	X3.5	0,760	0,312	Valid
Minat Penggunaan QRIS (Y)	Y.1	0,602	0,312	Valid
	Y.2	0,641	0,312	Valid
	Y.3	0,542	0,312	Valid
	Y.4	0,706	0,312	Valid
	Y.5	0,579	0,312	Valid
	Y.6	0,567	0,312	Valid

b. Tabel Uji Realibilitas Kedai Kopi Tjan

Variabel	Koefisien Cronbach Alpha	Standard Koefisien	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan	0,752	0,60	Reliabel
Persepsi Kepuasan	0,777	0,60	Reliabel
Persepsi Risiko	0,818	0,60	Reliabel
Minat Penggunaan QRIS	0,652	0,60	Reliabel

Lampiran 5 Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Kopilikasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.72609660
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.130
	Negative	-.087
Test Statistic		.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

b. Uji Normalitas Kedai Kopi Tjan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.39785474
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.105
	Negative	-.122
Test Statistic		.122
Asymp. Sig. (2-tailed)		.137 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 6 . Hasil Uji Multikolineritas, Regresi linear Berganda dan Uji t Kopilikasi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.258	.852		4.998	.000		
	Kemanfaatan	.283	.111	.341	2.555	.017	.132	7.550
	Kepuasan	.464	.180	.309	2.574	.016	.163	6.121
	Risiko	-.308	.123	.351	-2.516	.718	.121	8.248

a. Dependent Variable: Minat

Lampiran 7 Hasil Uji Multikolineritas, Regresi linear Berganda dan Uji t Kedai Kopi Tjan

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.376	.737		15.442	.000		
	Kemanfaatan	.059	.027	.091	2.199	.034	.641	1.559
	Kepuasan	.387	.101	.321	3.838	.000	.158	6.345
	Risiko	-.306	.045	.629	-6.856	.649	.131	7.632

a. Dependent Variable: Minat

Lampiran 8 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kopilikasi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.171	.403		.425	.674
	Kemanfaatan	-.062	.052	-.561	-1.175	.251
	Kepuasan	-.002	.085	-.012	-.029	.977
	Risiko	.109	.058	.936	1.876	.072

a. Dependent Variable: ABS_RESIDUAL

Lampiran 9 Hasil Uji Heteroskedastisitas Kedai Kopi Tjan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.445	.324		1.371	.179
	Kemanfaatan	-.001	.012	-.013	-.067	.947
	Kepuasan	-.047	.044	-.423	-1.052	.300
	Risiko	.028	.020	.621	1.409	.167

a. Dependent Variable: ABS_RES

Lampiran 10 Hasil Uji ANOVA/UJI F Kopilikasi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	234.077	3	78.026	132.686	.000 ^b
	Residual	15.289	26	.588		
	Total	249.367	29			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Risiko, Kepuasan, Kemanfaatan

Lampiran 11 Hasil Uji ANOVA/UJI F Kedai Kopi Tjan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	149.327	3	49.776	290.272	.000 ^b
	Residual	6.173	36	.171		
	Total	155.500	39			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Risiko, Kemanfaatan, Kepuasan

Lampiran 12 Hasil Uji R2 KOPILIKASI

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.969 ^a	.939	.932	.76684

a. Predictors: (Constant), Risiko, Kepuasan, Kemanfaatan

b. Dependent Variable: Minat

Lampiran 13 Hasil Uji R2 KEDAI KOPI TJAN

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.980 ^a	.960	.957	.41410

a. Predictors: (Constant), Risiko, Kemanfaatan, Kepuasan

b. Dependent Variable: Minat