

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN, KEAMANAN DAN
GAYA HIDUP TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS
MAHASISWA EKONOMI PEMBANGUNAN ANGKATAN 2021
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

SKRIPSI



Oleh :

NAMA : Tania Hanan Faizah
NIM : 21313074
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

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

2025

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN, KEAMANAN DAN
GAYA HIDUP TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS
MAHASISWA EKONOMI PEMBANGUNAN ANGKATAN 2021
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

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 : Tania Hanan Faizah
NIM : 21313074
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Saya yang bertandatangan di bawah 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 di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku”.

Yogyakarta, 11 April 2025

Penulis,



Tania Hanan Faizah

PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN, KEAMANAN DAN
GAYA HIDUP TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS MAHASISWA
EKONOMI PEMBANGUNAN ANGKATAN 2021 UNIVERSITAS ISLAM
INDONESIA**

NAMA : Tania Hanan Faizah
NIM : 21313074
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 11 April 2025
Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,



Dra., Indah Susantun M.Si.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Keamanan Dan Gaya Hidup Terhadap Minat Penggunaan QRIS
Mahasiswa Ekonomi Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia

Disusun oleh : TANIA HANAN FAIZAH

Nomor Mahasiswa : 21313074

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Senin, 05 Mei 2025

Penguji/Pembimbing Skripsi : Dra. Indah Susantun, M.Si.

Penguji : Aminuddin Anwar, SE.,M.Sc.

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



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

MOTTO

“Allah tidak pernah mengatakan hidup ini mudah. tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al Insyirah:5-6)

“Jangan menanti keberuntungan datang, ciptakan keberuntunganmu sendiri”

(Wiseman, R.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdilillah, terima kasih ya Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan segala nikmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Karya ini dipersembahkan untuk Bapak Kurniawan Intardi, Ibu Natalia Ratna Wati, dan seluruh keluarga yang tidak pernah berhenti memotivasi dan mendoakan penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobil'alamiin, puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat, iman, islam, serta hidayah dan inayahNya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi besar junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Keamanan dan Gaya Hidup Terhadap Minat Penggunaan QRIS Mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia” diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan program Pendidikan Strata-1 (S1) Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Dalam perjalanan studi dan penyusunan skripsi penulis memperoleh banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, mulai dari tenaga, doa dan motifasi. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Kurniawan Intardi dan Ibu Natalia Ratna Wati, selaku orangtua penulis yang telah memberikan banyak doa dan dukungan dari segala bentuk sehingga dapat terciptanya tugas akhir ini.
2. Kakak penulis, Dita Aninda Nur Shalli, S.pd dan adik penulis Shadiq Alif Muammar, terimakasih atas dukungan dan motivasinya selama ini.
3. Bapak Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D., CFA., selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Abdul Hakim, SE, M.Ec., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia
5. Ibu Dra. Indah Susantun M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktunya untuk bimbingan dan telah menasehati penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia, yang telah mengajarkan dan memberikan ilmu kepada penulis.

7. Kepada diri sendiri Tania Hanan Faizah yang mampu untuk bertahan dan bersedia untuk berjuang sampai akhirnya skripsi ini dapat selesai.
8. Yang terkasih Pandya Apratya Diraksa Abhirama, yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini dengan memberikan dukungan dalam bentuk tenaga, waktu, dan materi. Terima kasih atas dukungan yang selalu diberikan sejak awal perkuliahan hingga saat ini. Kehadiran serta semangat yang senantiasa diberikan, baik dalam suka maupun duka. Semoga kebersamaan ini tetap terjaga dan menjadi bagian awal dari perjalanan menuju kesuksesan bersama.
9. Teman teman penulis di masa perkuliahan Zahra, Firda, Fadilla, Dian, Martha yang telah menemani dan menghibur masa masa perkuliahan penulis dari awal perkuliahan hingga akhir ini.

Kemudian, kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas setiap dukungan, bantuan, dan doa yang teman-teman, saudara/I berikan kepada penulis. Semoga atas kebaikan yang diberikan dibalas yang Maha Kuasa serta selalu dimudahkan dan diridhoi dalam setiap langkahnya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak kekurangan dan belum dapat dikatakan sempurna. Penulis berhadap tugas akhir ini berguna dan memberikan manfaat untuk kita semua

Wassalamualikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Sistematika Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1. Kajian Pustaka.....	9
2.2. Landasan Teori.....	13
2.2.1 Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2).....	13
2.2.2 Persepsi Manfaat.....	14
2.2.3 Persepsi Kemudahan	14
2.2.4 Persepsi Keamanan.....	15

2.2.5 Persepsi Gaya Hidup	15
2.2.5. Sistem Pembayaran.....	17
A. Jenis-Jenis Sistem Pembayaran	17
2.2.6. QRIS (<i>Quick Response Code Indonesia Standard</i>).....	19
A. Jenis Pembayaran menggunakan QRIS.....	20
2.3. Hubungan antar Variabel.....	20
2.3.1. Manfaat QRIS	21
2.3.2. Kemudahan QRIS.....	21
2.3.3. Keamanan QRIS	21
2.3.4. Gaya Hidup.....	22
2.3.5 Pengaruh hubungan antar variabel	22
2.4. Kerangka Berpikir.....	24
2.5. Rumusan Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Jenis dan Cara Pengumpulan Data.....	26
3.2. Definisi Operasional Variabel.....	27
3.2.1. Variabel Dependen.....	27
3.2.2. Variabel Independen.....	28
3.2.2.1 Manfaat.....	28
3.2.2.2. Kemudahan	28
3.2.2.3. Keamanan.....	29
3.2.2.4. Gaya Hidup	30
3.3. Populasi dan Sample	30
3.4. Metode Analisis.....	30
3.4.1. Uji Validitas	30
3.4.2. Uji Reliabilitas	31
3.5 Uji Asumsi Klasik	31
3.5.1 Uji Normalitas.....	31
3.5.2 Uji Heterokedastisitas	31
3.5.3 Uji Multikolinearitas	32

3.6. Analisis Regresi Linear Berganda	32
3.7. Uji Hipotesis.....	33
3.7.1. Uji Persial (Uji-t).....	33
3.7.2. Uji Simultan (Uji-F).....	34
3.7.3. Koefisien Determinan	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Hasil Penelitian	35
4.1.1. Analisis Karakteristik Responden.....	35
4.1.2. Analisis Deskriptif Variabel	41
4.1.3. Uji Validitas dan Reliabilitas	46
4.1.4. Uji Asumsi.....	51
4.1.5. Model Regresi Liner Berganda.....	54
4.1.6. Uji Hipotesis	55
4.1.6.1 Uji Pengaruh Simultan (Uji F)	57
4.1.6.2 Koefisien Determinasi.....	57
4.2. Pembahasan.....	58
4.2.1 Manfaat Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat Menggunakan QRIS	58
4.2.2. Kemudahan QRIS Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS.....	59
4.2.3. Keamanan QRIS Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS.....	60
4.2.4. Gaya Hidup Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS	61
BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Keterbatasan Penelitian	63
5.3. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Penelitian	9
Tabel 3.1 Skala Pengukuran.....	27
Tabel 3.2 Item-item Pengukuran Variabel Minat	28
Tabel 3.3 Item-item Pengukuran Variabel Manfaat	28
Tabel 3.4 Item-item Pengukuran Variabel Kemudahan.....	29
Tabel 3.5 Item-item Pengukuran Variabel Keamanan.....	29
Tabel 3.6 Item-item Pengukuran Vairabel Gaya Hidup	30
Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Usia	36
Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Domisili	37
Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Pengalaman pernah menggunakan QRIS dalam transaksi	37
Tabel 4.5 Karakteristik Responden berdasarkan sumber pendapatan utama.....	38
Tabel 4.6 Karakteristik Responden berdasarkan alasan utama menggunakan QRIS.	38
Tabel 4. 7 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis transaksi yang paling sering menggunakan QRIS.....	40
Tabel 4.8 Karakteristik Responden berdasarkan frekuensi penggunaan QRIS	41
Tabel 4.9 Penilaian Responden terhadap Variabel Manfaat.....	42
Tabel 4.10 Penilaian Responden terhadap Variabel Kemudahan	43
Tabel 4.11 Penilaian Responden terhadap Variabel Keamanan.....	43
Tabel 4.12 Penilaian Responden terhadap Variabel Gaya Hidup	45
Tabel 4.13 Penilaian Responden terhadap Variabel Minat	46
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Manfaat	47
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Kemudahan	47
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Keamanan	48
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup	48
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Y (Minat).....	49
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Manfaat.....	49
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan	50
Tabel 4.21 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Keamanan	50

Tabel 4.22 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Gaya Hidup	51
Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat)	51
Tabel 4. 24 Hasil Uji Normalitas.....	52
Tabel 4. 25 Hasil Uji Multikolinearitas.....	53
Tabel 4. 26 Hasil Uji Heterokedastisitas	53
Tabel 4.27 Hasil Uji T.....	55
Tabel 4.28 Hasil Uji F.....	57
Tabel 4.29 Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi (<i>R-Square</i>)	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan Jumlah Transaksi QRIS di Indonesia (2021 – 2024)	2
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian	25
Gambar 4.1 <i>Scatterplot</i> Variabel Minat dengan Hasil Regresi	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Kuesioner Penelitian	69
Lampiran II. Tabulasi Data Kuesioner	73
Lampiran III. Hasil Analisis Data	94

ABSTRAK

Sistem pembayaran digital semakin berperan penting di era modern, seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan digitalisasi dan pertumbuhan e-commerce semakin mendorong transformasi transaksi keuangan. Salah satu inovasi yang semakin diminati adalah metode pembayaran berbasis kode QR, seperti QRIS. Minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknologi, tetapi juga faktor sosial dan psikologis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada responden. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan serta menganalisis data secara objektif dalam bentuk angka guna menjelaskan, memprediksi, atau mengontrol variabel yang diteliti. Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa program studi Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 di Universitas Islam Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Besarnya koefisien determinasi yang diperoleh adalah 41,5%, menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut memiliki kontribusi yang signifikan terhadap minat mahasiswa dalam mengadopsi QRIS.

Kata kunci: QRIS, Kuantitatif, Mahasiswa UII

ABSTRACT

Digital payment systems play an increasingly crucial role in the modern era, in line with the growing utilization of technology in everyday life. The advancement of digitalization and the expansion of e-commerce have further driven the transformation of financial transactions. One of the most popular innovations is QR code-based payment methods, such as QRIS. Students' interest in using QRIS is influenced not only by technological aspects but also by social and psychological factors. Therefore, this study aims to analyze the influence of perceived benefits, ease of use, security, and lifestyle on the interest of Development Economics students from the 2021 cohort at the Islamic University of Indonesia in using QRIS. This research employs a quantitative approach, collecting data through questionnaires distributed to respondents. The quantitative approach focuses on collecting and analyzing numerical data objectively to explain, predict, or control the variables studied. The subjects of this study consist of students from the Development Economics program, class of 2021, at the Islamic University of Indonesia. The results indicate that perceived benefits, ease of use, security, and lifestyle positively influence the interest of students in adopting QRIS as a digital payment method. The coefficient of determination obtained is 41.5%, indicating that these factors significantly contribute to students' interest in using QRIS.

Keywords: QRIS, Quantitative, UII Students

BAB I

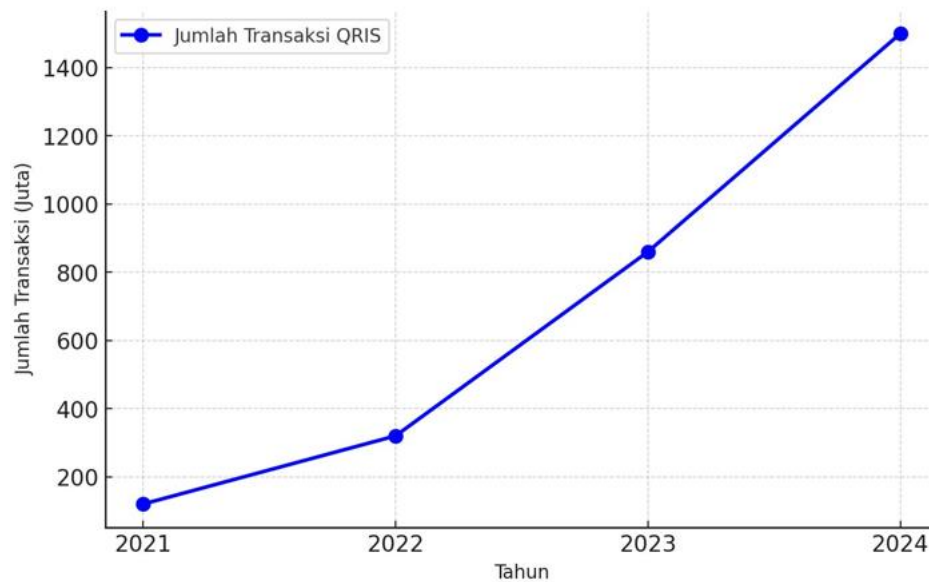
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi finansial (*fintech*) di Indonesia telah membawa perubahan yang signifikan dalam sistem pembayaran digital. Sejak diperkenalkan pada tahun 2007, konsep pembayaran non-tunai atau *cashless* terus mengalami pertumbuhan pesat. *Financial technology (fintech)* sendiri didefinisikan sebagai inovasi dalam layanan keuangan yang memungkinkan transaksi dilakukan tanpa harus menggunakan uang tunai secara fisik. Kehadiran *fintech* telah mengubah bentuk mata uang menjadi digital, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis, efisien, dan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Salah satu terobosan yang diinisiasi oleh Bank Indonesia dalam mendukung ekosistem pembayaran digital adalah penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Ramadhan et al., 2023). QRIS dirancang untuk menyederhanakan transaksi pembayaran dengan mengintegrasikan berbagai platform keuangan dalam satu sistem yang seragam. Dengan adanya QRIS, proses pembayaran menjadi lebih cepat, praktis, dan fleksibel, baik untuk pelaku usaha, konsumen, maupun institusi lainnya. Implementasi QRIS juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi transaksi sekaligus mempercepat inklusi keuangan, termasuk dalam lingkungan pendidikan seperti kampus (Ekonomi & Suryakencana, 2024).

Sistem pembayaran digital menjadi semakin penting dalam era modern, terutama di tengah meningkatnya adopsi teknologi oleh masyarakat. transformasi transaksi keuangan semakin terdorong oleh digitalisasi dan pertumbuhan *e-commerce* (Nainggolan et al., 2022). Salah satu inovasi yang kini semakin populer adalah metode pembayaran berbasis kode QR, seperti QRIS. Keunggulan utama QRIS terletak pada kemudahan dan kepraktisannya, baik bagi konsumen maupun pelaku usaha, dan termasuk juga ke dalam lingkungan akademik seperti kampus. Adopsi QRIS sebagai metode pembayaran utama terus meningkat. Hal ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem transaksi yang lebih praktis, mengurangi ketergantungan terhadap uang tunai, serta mendukung era *cashless society* yang lebih efisien dan transparan, hal ini menjadikan salah satu pendorong utama dalam penggunaan QRIS, terutama di sektor

usaha kecil dan menengah hal ini turut mendorong pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia (Edwin Zusrony et al., 2023).



Sumber : Bank Indonesia

Gambar 1.1 Pertumbuhan Jumlah Transaksi QRIS di Indonesia (2021 – 2024)

Jumlah transaksi QRIS di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dari tahun 2021 hingga 2024. Dalam kurun waktu tersebut, transaksi meningkat tajam dari 120 juta pada 2021 menjadi 1,5 miliar pada 2024. Lonjakan ini mencerminkan perubahan signifikan dalam kebiasaan pembayaran masyarakat, yang semakin beralih ke metode digital. Tren ini terutama didorong oleh tingginya adopsi di kalangan generasi muda dan khususnya mahasiswa, yang semakin mengandalkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari.

Mahasiswa, sebagai bagian dari generasi Z memiliki kecenderungan untuk mengadopsi teknologi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam transaksi keuangan. Mahasiswa jurusan Ekonomi, secara khusus memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai sistem keuangan dan teknologi finansial, sehingga diharapkan lebih terbuka terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Atmaja & Paulus, 2022). Bank Indonesia mendorong mahasiswa untuk merespons perkembangan digitalisasi secara positif, termasuk dalam pemanfaatan QRIS untuk berbagai transaksi di lingkungan kampus maupun dalam aktivitas sehari-hari. Namun meskipun QRIS telah diperkenalkan sebagai solusi pembayaran digital yang lebih

praktis, masih diperlukan strategi komunikasi yang efektif agar inovasi ini lebih dikenal dan diterapkan oleh mahasiswa. Berdasarkan berbagai penelitian dan data yang ada, penggunaan pembayaran digital di kalangan mahasiswa Indonesia memang masih terbilang baru dan belum sepenuhnya diadopsi. Sebagai contoh, Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Bank Indonesia (2023) melalui laporan tahunan Survei Nasional Keuangan Inklusif, ditemukan bahwa hanya sekitar 15% mahasiswa di Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama, sementara sisanya masih mengandalkan metode konvensional seperti Shopepay dan OVO.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi finansial, dompet digital seperti ShopeePay dan OVO menunjukkan tingkat adopsi yang tinggi di kalangan mahasiswa maupun masyarakat umum. ShopeePay merupakan dompet digital yang terintegrasi langsung dengan aplikasi e-commerce Shopee, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran atas transaksi belanja online. Selain itu, ShopeePay juga menawarkan berbagai insentif seperti cashback, gratis ongkir, dan potongan harga, yang menjadi daya tarik utama bagi pengguna, terutama kalangan muda. OVO, di sisi lain, memiliki cakupan layanan yang lebih luas karena dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti pembayaran Grab, belanja di Tokopedia, hingga transaksi di merchant offline. OVO juga menyediakan fitur tambahan seperti OVO Points dan layanan keuangan lainnya seperti investasi dan asuransi digital, yang semakin memperkuat posisinya sebagai dompet digital multifungsi.

Berbeda dengan ShopeePay dan OVO, QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) adalah standar pembayaran berbasis QR code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan dirancang untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital, baik dari bank maupun e-wallet. Meski QRIS unggul dari sisi interoperabilitas dan kemudahan transaksi lintas aplikasi, penggunaannya masih tergolong rendah di kalangan mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain minimnya pemahaman terhadap fungsi QRIS, keterbatasan dalam promosi atau insentif bagi pengguna, serta pengalaman pengguna yang dinilai kurang praktis karena harus membuka aplikasi pihak ketiga terlebih dahulu untuk memindai kode. Sebaliknya, ShopeePay dan OVO hadir secara langsung dalam aplikasi utama dan menawarkan pengalaman yang lebih seamless, cepat, serta didukung oleh berbagai promosi yang menarik. Oleh karena itu, minat mahasiswa untuk menggunakan

ShopeePay dan OVO cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan QRIS, meskipun secara fungsi QRIS memiliki keunggulan dalam hal keterbukaan sistem dan fleksibilitas penggunaan di berbagai merchant. Selain itu, menurut temuan dalam studi oleh Killi (2022), meskipun 63% mahasiswa pernah mencoba metode pembayaran digital, hanya 42% yang menjadikannya sebagai pilihan utama dalam transaksi harian. Data ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kesadaran dan adopsi nyata di kalangan mahasiswa dengan faktor-faktor seperti minat mereka dalam menggunakan QRIS, manfaat yang diperoleh, kemudahan dalam penggunaan, tingkat keamanan transaksi, serta gaya hidup yang mereka anut (Almaghfiroh et al., 2024).

Minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknologi, tetapi juga oleh faktor sosial dan psikologis (Lisnawati, 2021). Mahasiswa yang telah terbiasa melakukan transaksi secara tunai cenderung mengalami hambatan dalam beralih ke sistem pembayaran digital. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan pemahaman mengenai mekanisme penggunaan QRIS atau adanya kekhawatiran terhadap keamanan transaksi yang dilakukan secara digital. Selain itu, lingkungan sosial turut memainkan peran penting dalam membentuk pola adopsi teknologi di kalangan mahasiswa. Mereka cenderung menyesuaikan diri dengan kebiasaan yang berlaku di lingkungannya, sehingga apabila penggunaan QRIS telah umum diterapkan dalam lingkup pergaulan mahasiswa, maka kemungkinan besar mahasiswa akan lebih mudah menerima dan menggunakannya (Aries et al., 2025).

Keamanan merupakan faktor esensial dalam penerapan sistem pembayaran digital, termasuk QRIS. Meskipun teknologi ini menghadirkan berbagai kemudahan dan efisiensi dalam transaksi keuangan, masih terdapat kekhawatiran di kalangan pengguna, khususnya mahasiswa, terkait dengan risiko seperti kebocoran data pribadi, penyalahgunaan informasi, serta ancaman kejahatan *siber* (Konsumen et al., 2020).

Ketidakpastian mengenai perlindungan data dan sistem enkripsi yang digunakan dapat menimbulkan keraguan dalam pemanfaatan QRIS sebagai metode pembayaran utama. Dengan demikian, persepsi mahasiswa terhadap keamanan sistem pembayaran digital ini berperan penting dalam menentukan tingkat adopsinya. Semakin tinggi kepercayaan terhadap sistem keamanan QRIS, semakin besar kecenderungan mahasiswa untuk menggunakannya dalam aktivitas transaksi mereka. Sebaliknya, apabila mahasiswa masih meragukan perlindungan data dan keamanan transaksi yang ditawarkan, maka

adopsi QRIS sebagai metode pembayaran utama akan mengalami hambatan (Manurung et al., 2024).

Gaya hidup mahasiswa juga memiliki peran signifikan dalam memengaruhi keputusan mereka dalam mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran. Mahasiswa yang memiliki keterlibatan tinggi dalam dunia digital, seperti aktif menggunakan berbagai aplikasi berbasis daring, bertransaksi melalui platform *e-commerce*, serta melakukan pembayaran secara online, cenderung lebih mudah menerima dan memanfaatkan QRIS dibandingkan dengan mereka yang masih mengandalkan metode pembayaran konvensional. Selain itu, dukungan eksternal, seperti promosi yang dilakukan oleh pihak kampus, institusi keuangan, maupun penyedia layanan pembayaran digital, juga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam menggunakan sistem ini (Konsumen et al., 2020).

Insentif berupa diskon, cashback, atau keuntungan lainnya yang ditawarkan melalui transaksi QRIS berpotensi mendorong mahasiswa untuk beralih dari pembayaran tunai ke sistem pembayaran digital. Dengan adanya sosialisasi yang lebih luas serta dukungan yang berkelanjutan, mahasiswa akan semakin memahami manfaat QRIS, dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam menggunakan sistem ini. (Aries et al., 2025).

Meskipun penggunaan QRIS semakin meningkat, masih terdapat mahasiswa yang belum sepenuhnya beralih ke metode pembayaran ini. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji adopsi teknologi keuangan, namun masih terbatas dalam mengidentifikasi faktor spesifik yang memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara informal, diketahui bahwa penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Ekonomi Pembangunan angkatan 2021 masih belum sepenuhnya menggantikan metode pembayaran konvensional sebagai pilihan utama. Oleh karena itu, untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan QRIS, penelitian ini menggunakan teknik total sampling, di mana seluruh mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dijadikan sebagai sampel. Pemilihan teknik total sampling didasarkan pada pertimbangan jumlah populasi yang masih terjangkau dan representatif, sehingga memungkinkan analisis yang lebih komprehensif terhadap persepsi mahasiswa secara keseluruhan. Peneliti

tertarik untuk meneliti pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah :

1. Apakah persepsi manfaat QRIS berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia?
2. Apakah persepsi kemudahan QRIS berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia?
3. Apakah persepsi keamanan QRIS berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia?
4. Apakah persepsi gaya hidup QRIS berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis apakah persepsi manfaat QRIS berpengaruh terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
2. Untuk menganalisis apakah persepsi kemudahan QRIS berpengaruh terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
3. Untuk menganalisis apakah persepsi keamanan QRIS berpengaruh terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
4. Untuk menganalisis apakah persepsi gaya hidup QRIS berpengaruh terhadap minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu, kepada:

1. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman serta wawasan yang lebih luas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi ketertarikan mahasiswa dalam

menggunakan QRIS. Selain itu, penelitian ini juga membantu meningkatkan keterampilan dalam menganalisis data serta kemampuan berpikir kritis dalam menyusun karya ilmiah.

2. Bagi mahasiswa, dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa dalam memahami peran manfaat, kemudahan, keamanan, serta gaya hidup dalam penggunaan QRIS. Dengan adanya penelitian ini, mahasiswa diharapkan dapat lebih cermat dalam memanfaatkan sistem pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari.
3. Bagi peneliti berikutnya, dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi lanjutan terkait faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan QRIS. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel baru atau menggunakan pendekatan yang berbeda guna memperdalam pemahaman tentang topik ini.
4. Bagi Akademisi, dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian akademik mengenai sistem pembayaran digital, khususnya dalam bidang ekonomi dan teknologi keuangan. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi dalam kegiatan pembelajaran terkait inovasi di sektor keuangan di lingkungan perguruan tinggi

1.5. Sistematika Penelitian

Sistematika Pembahasan Penelitian ini tersusun pembahasan dari lima bab secara berurutan dan beraturan. Di setiap bab memiliki hubungan yang berkesinambungan sehingga memudahkan untuk memahami isi penelitian. Sistematika yang dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian ini memuat pengantar awal penelitian yang memberikan gambaran mengenai konteks latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, nilai kegunaan penelitian, serta struktur penyajian dalam penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi eksposisi mendalam mengenai dasar-dasar teori yang mendukung pembetukan hipotesis penelitian, dilanjutkan dengan tinjauan pustaka awal, rangkaian pemikiran penelitian, dan pernyataan **hipotesis penelitian**.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini berisi, akan dijelaskan secara terperinci tahapan penelitian beserta rincian unsur-unsur penelitian seperti rencana penelitian, kelompok populasi dan sampel yang akan diteliti, variabel penelitian, Teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.

BAB IV : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mencakup substansi esensial dari penelitian, di mana hasil dari analisis data dipersembahkan dan dibahas. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan memanfaatkan alat analisis yang telah disiapkan sebelumnya.

BAB V : SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Bab terakhir ini membahas kesimpulan dari hasil pengujian dan pembahasan, keterbatasan yang berada diluar kendali peneliti, saran untuk penelitian selanjutnya, serta implikasi dari penelitian tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa konsep utama yang menjadi dasar analisis, yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan, gaya hidup, dan minat penggunaan QRIS. Untuk memberikan landasan teoritis yang kuat dalam penelitian ini, dilakukan tinjauan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik adopsi QRIS dan faktor-faktor yang memengaruhinya.

Tabel berikut menyajikan ringkasan dari berbagai penelitian sebelumnya yang membahas aspek manfaat, kemudahan, keamanan, serta gaya hidup dalam kaitannya dengan minat pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran digital. Dengan adanya tinjauan ini, diharapkan dapat ditemukan kesenjangan penelitian yang menjadi dasar dalam merumuskan fokus kajian yang lebih spesifik.

Tabel 2.1 Analisis Penelitian

	Judul Penelitian	Objek Penelitian dan Metode Penelitian	Variabel Independen dan Variabel Dependen	Hasil Penelitian
Bangsa (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Shopeepay pada Mahasiswa.	Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo. Metode penelitian: Kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan	Independen: Persepsi manfaat, kemudahan Dependen: Keputusan penggunaan QRIS Shopeepay.	Kemudahan dan manfaat berkontribusi pada Keputusan mahasiswa untuk menggunakan QRIS.

	Judul Penelitian	Objek Penelitian dan Metode Penelitian	Variabel Independen dan Variabel Dependen	Hasil Penelitian
		data Primer. Teknik analisis data menggunakan SPSS.		
Laloan (2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS.	Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi. Metode penelitian: Kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan Kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan SPSS 26.	Independen: Kemudahan, manfaat, risiko. Dependen: Minat pengguna.	Kemudahan, manfaat, dan risiko berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna QRIS.
Putri (2023)	Analisis Persepsi Kemanfaatan,	Mahasiswa di Yogyakarta.	Independen:	Semua variabel

	Judul Penelitian	Objek Penelitian dan Metode Penelitian	Variabel Independen dan Variabel Dependen	Hasil Penelitian
	Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya hidup, Literasi Keuangan dan Risiko Terhadap Penggunaan QRIS.	Metode Penelitian: Kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan Kuesioner dan Skala Likert. Teknik analisis data menggunakan SPSS 26.	Manfaat, kemudahan, kepercayaan, gaya hidup, literasi keuangan, risiko. Dependen: Penggunaan QRIS.	independen berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS.
Hidayatullah (2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Kepercayaan, Efektivitas, dan Risiko terhadap Minat Menggunakan QRIS.	UMKM di Kota Pangkalpinang. Metode penelitian: Kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan data Primer dan Sekunder.	Independen: kemudahan, manfaat, kepercayaan, efektivitas, risiko. Dependen: Minat menggunakan QRIS.	Kemudahan dan manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

	Judul Penelitian	Objek Penelitian dan Metode Penelitian	Variabel Independen dan Variabel Dependen	Hasil Penelitian
		Teknik analisis data menggunakan SmartPLS.		
Ramadhan (2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup, dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS.	Generasi muda. Metode Penelitian: Kuantitatif. Teknik pengambilan data menggunakan data primer. Teknik analisis data menggunakan SPSS.	Independen: Persepsi kemudahan, gaya hidup, literasi keuangan. Dependen: Keputusan Penggunaan QRIS.	Semua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan yang substansial dengan menambahkan variabel persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup sebagai faktor utama yang dianalisis. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memanfaatkan data primer yang diperoleh melalui survei terhadap mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 sebagai responden utama. Pemilihan responden ini dilakukan guna memperoleh data yang lebih akurat, terukur, dan objektif, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efisiensi pembayaran digital. Melalui pendekatan yang sistematis

dan berbasis data empiris, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik yang signifikan serta memperkaya perspektif dalam kajian mengenai adopsi teknologi pembayaran digital. Secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi, praktisi, serta pemangku kepentingan dalam memahami dinamika penggunaan sistem pembayaran digital di kalangan mahasiswa.

2.2. Landasan Teori

Menurut Sugiyono (2019), landasan teori adalah kumpulan konsep dan teori yang berfungsi sebagai dasar dalam suatu penelitian untuk menjelaskan fenomena yang dikaji serta memberikan panduan dalam perumusan hipotesis. Dalam penelitian ini, teori yang mendukung analisis mengenai pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat penggunaan QRIS dapat dijelaskan melalui beberapa teori utama yang relevan, yaitu:

2.2.1 Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) Pengembangan model UTAUT diperlukan yang diadaptasi dengan teknologi dan informasi terkini. Hasil pengembangan ini menghasilkan model UTAUT2, yang diperluas oleh Vankatesh, Tong, dan Xu (2012), UTAUT2 memperkenalkan tiga struktur baru, yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, sambil menghapus variabel moderator *valounterines of use*. Model UTAUT awalnya digunakan dalam konteks organisasi atau perusahaan, sedangkan UTAUT2 dikembangkan untuk mengukur perilaku konsumen secara individu. Penggunaan model UTAUT2 bertujuan untuk mengidentifikasi dengan lebih baik tiga struktur penting dalam penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi (Venkatesh et, al 2012).

Penelitian ini mengacu pada kerangka teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu (2012), yang menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi minat individu dalam menggunakan suatu teknologi. Dalam konteks penggunaan QRIS, variabel persepsi manfaat dijelaskan melalui konstruk *performance expectancy*, yaitu sejauh mana individu percaya bahwa QRIS memberikan manfaat dalam meningkatkan efisiensi transaksi. Persepsi kemudahan tercermin dalam *effort expectancy*, yakni tingkat kemudahan dalam menggunakan QRIS. Variabel keamanan didasarkan pada perluasan model UTAUT2,

dengan mengacu pada konsep *perceived security* dari Featherman dan Pavlou (2003), yang menyatakan bahwa keamanan merupakan faktor penting dalam adopsi layanan digital. Sementara itu, gaya hidup dikaitkan dengan tiga konstruk dalam UTAUT2, yaitu *hedonic motivation, habit, dan social influence*, yang menggambarkan bagaimana kesenangan, kebiasaan, dan pengaruh sosial berperan dalam membentuk minat penggunaan teknologi. Dengan demikian, seluruh variabel dalam penelitian ini berada dalam cakupan kerangka UTAUT2 yang telah diperluas, dan digunakan untuk menganalisis minat penggunaan QRIS pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.

2.2.2 Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja atau efisiensinya dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Dalam konteks QRIS, persepsi manfaat berkaitan dengan sejauh mana pengguna merasa bahwa QRIS memudahkan proses transaksi secara cepat, efisien, dan aman. Teori UTAUT2 menjelaskan konsep ini sebagai *performance expectancy*, yaitu harapan pengguna bahwa teknologi akan memberikan manfaat yang nyata. Venkatesh et al. (2012) menyatakan bahwa *performance expectancy* merupakan prediktor terkuat terhadap minat perilaku penggunaan teknologi, termasuk dalam sistem pembayaran digital (Venkatesh, V., Thong, J.Y.L., & Xu 2012).

2.2.3 Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem teknologi tidak memerlukan usaha yang besar. UTAUT2 menyebut hal ini sebagai *effort expectancy*, yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan teknologi, khususnya pada pengguna awal. Dalam konteks QRIS, kemudahan dalam melakukan pembayaran, memindai kode, dan integrasi dengan aplikasi keuangan lainnya menjadi kunci penerimaan sistem oleh pengguna. Venkatesh et al. (2012) menekankan bahwa jika pengguna merasa suatu sistem mudah digunakan, mereka akan lebih mungkin memiliki intensi untuk menggunakannya secara berkelanjutan, (Venkatesh et al. 2012).

2.2.4 Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan mengacu pada keyakinan pengguna bahwa sistem pembayaran digital aman digunakan dan mampu melindungi informasi pribadi serta transaksi keuangan. Meskipun UTAUT2 tidak secara eksplisit menyertakan variabel ini, banyak penelitian mengintegrasikan *perceived security* sebagai perluasan dari model, terutama untuk sistem pembayaran dan perbankan digital. Featherman dan Pavlou (2003) menjelaskan bahwa keamanan menjadi salah satu hambatan dan sekaligus motivasi dalam adopsi teknologi. Dalam konteks QRIS, tingkat kepercayaan pengguna terhadap perlindungan data dan transaksi yang dilakukan secara digital sangat memengaruhi minat pengguna. (Featherman, M. S., & Pavlou, P. A. 2003).

2.2.5 Persepsi Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola perilaku, kebiasaan, dan preferensi individu yang tercermin dalam aktivitas sehari-hari. Dalam UTAUT2, gaya hidup dapat dijelaskan melalui tiga konstruk: *hedonic motivation*, *habit*, dan *social influence*. *Hedonic motivation* menggambarkan kesenangan atau kepuasan emosional dalam menggunakan teknologi; misalnya, QRIS dirasakan sebagai cara yang menyenangkan dan praktis untuk bertransaksi. *Habit* mencerminkan penggunaan QRIS yang telah menjadi rutinitas atau kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. *Social influence* merujuk pada pengaruh teman, keluarga, atau lingkungan sosial terhadap keputusan penggunaan QRIS. Ketiga aspek ini sangat berkaitan dengan gaya hidup generasi muda dan perilaku *cashless society* saat ini. (Venkatesh et al. 2012).

2.2.6 Minat Penggunaan QRIS

Teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu (2012), menjelaskan bahwa *behavioral intention* atau minat penggunaan merupakan salah satu determinan utama dalam memprediksi perilaku aktual penggunaan teknologi oleh individu. Minat penggunaan merujuk pada keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi dalam waktu dekat atau secara berkelanjutan (Venkatesh, V., Thong, J.Y.L., & Xu (2012).

Dalam kerangka UTAUT2, minat penggunaan diposisikan sebagai variabel mediasi antara ekspektasi pengguna terhadap teknologi dan penggunaan aktual. Artinya, semakin besar persepsi manfaat, kemudahan, kesesuaian dengan gaya hidup,

dan rasa aman terhadap teknologi, maka semakin tinggi pula niat individu untuk menggunakannya (Lisnawati, 2021).

b. Minat Penggunaan (Behavioral Intention to Use)

Minat penggunaan (Behavioral Intention to Use) mengacu pada ketertarikan seseorang dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitasnya. (Davis, 1989). Menurut (Ramadhan et al., 2023), terdapat beberapa indikator utama yang mencerminkan minat penggunaan teknologi, yaitu:

1) Keinginan untuk Menggunakan Teknologi

Keinginan individu untuk memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas tertentu dapat didorong oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi persepsi bahwa teknologi tersebut memberikan kemudahan, meningkatkan efektivitas, serta meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan pekerjaan. Selain itu, pemilihan teknologi juga dapat dipengaruhi oleh ketersediaannya sebagai bagian dari sistem yang telah diterapkan dalam suatu lingkungan kerja atau sosial, sehingga pengguna tidak memiliki alternatif lain. Rekomendasi dari lingkungan sekitar, seperti teman, keluarga, atau rekan kerja, juga dapat mendorong individu untuk mengadopsi teknologi tertentu.

2) Keinginan untuk Menggunakan Teknologi Secara Berkelanjutan

Ketertarikan individu untuk terus menggunakan suatu teknologi setelah merasa nyaman dalam penggunaannya. Setelah merasakan manfaat dan kemudahan yang ditawarkan, individu cenderung memiliki kecenderungan untuk tetap menggunakan teknologi tersebut dalam jangka panjang sebagai bagian dari kebiasaannya.

3) Penggunaan Teknologi Secara Aktual (*Actual Technology Use*)

Aspek ini mengukur sejauh mana individu benar-benar menggunakan teknologi dalam kesehariannya, termasuk frekuensi penggunaan serta durasi pemanfaatannya. Semakin sering seseorang menggunakan suatu teknologi dan semakin lama durasi penggunaannya, semakin besar indikasi bahwa teknologi tersebut telah menjadi bagian penting dalam aktivitasnya. Dalam konteks organisasi dan institusi, penggunaan teknologi yang tinggi sering kali dikaitkan dengan peningkatan efisiensi kerja, produktivitas, serta kepuasan pengguna.

2.2.5. Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah mekanisme yang memungkinkan perpindahan nilai atau dana antar pihak yang terlibat dalam transaksi ekonomi. Dalam dunia keuangan, sistem ini berperan sebagai komponen penting yang mendukung kelancaran pertukaran barang, jasa, serta pemenuhan kewajiban finansial secara efektif dan efisien (Mulyana & Wijaya, 2018). Menurut Atmaja dan Paulus (2022), sistem pembayaran mencakup berbagai instrumen seperti uang tunai, kartu debit, kartu kredit, hingga dompet digital, yang semuanya dirancang untuk memfasilitasi transfer dana dengan aman dan praktis. Selain itu, sistem ini juga berkontribusi dalam meningkatkan inklusi keuangan, terutama di negara-negara berkembang di mana akses terhadap layanan keuangan formal masih terbatas.

Dengan memanfaatkan teknologi digital, sistem pembayaran memungkinkan lebih banyak individu, termasuk yang berada di wilayah terpencil, untuk memperoleh layanan keuangan modern. Dampaknya tidak hanya meningkatkan aksesibilitas finansial, tetapi juga mempercepat pertumbuhan ekonomi melalui perputaran uang yang lebih cepat dan mendorong investasi. Seiring dengan kemajuan teknologi, sistem pembayaran digital diharapkan mampu menciptakan ekosistem keuangan yang inklusif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat stabilitas serta efisiensi ekonomi secara keseluruhan (Atmaja & Paulus, 2022).

A. Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

a. Pembayaran Tunai

Metode pembayaran tunai adalah cara transaksi yang paling tradisional, menggunakan uang fisik seperti koin dan uang kertas untuk menyelesaikan pembelian barang atau jasa. Metode ini telah lama menjadi bagian dari aktivitas ekonomi masyarakat dan tetap digunakan secara luas, terutama di wilayah dengan akses terbatas terhadap layanan keuangan digital (Denas Hasman Nugraha, 2023). Seperti yang disampaikan oleh Titova (2021), pembayaran tunai masih menjadi metode paling umum dalam aktivitas sehari-hari karena kesederhanaannya, tidak memerlukan perangkat tambahan, dan dapat dilakukan tanpa dukungan teknologi modern. Selain itu, pembayaran tunai memberikan kepastian langsung kepada penerima karena tidak memerlukan proses validasi digital. Walaupun sistem pembayaran digital semakin diminati, metode tunai

masih relevan, terutama bagi individu tanpa akses ke layanan perbankan atau teknologi (Titova et al., 2021).

b. Pembayaran Non-Tunai

Metode pembayaran non-tunai adalah cara pembayaran yang tidak melibatkan uang fisik, melainkan menggunakan alat atau media lain seperti kartu debit, kartu kredit, transfer bank, dompet digital, dan aplikasi pembayaran online. Sistem ini lebih praktis dan aman karena mengurangi risiko kehilangan uang atau pencurian. Beberapa Contoh alat pembayaran ini meliputi kartu debit, kartu kredit, dompet elektronik (*e-wallet*), dan sistem berbasis aplikasi seperti QRIS yang memungkinkan transaksi melalui aplikasi di ponsel, serta transfer bank menggunakan aplikasi atau situs perbankan. Pembayaran juga dapat dilakukan dengan memindai kode QR, yang mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli. Selain itu, pembayaran non-tunai membuat pencatatan transaksi lebih mudah, yang berguna bagi pengguna maupun pengusaha (Hutagalung et al., 2021).

c. Pembayaran Digital

Pembayaran digital adalah salah satu bentuk sistem pembayaran non-tunai yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah transaksi (Putri et al., 2023). Dalam pembayaran digital, konsumen dapat melakukan transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai, sehingga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan. Zarasky (2022), mengungkapkan bahwa pembayaran digital tidak hanya mempercepat proses transaksi tetapi juga memudahkan pengguna dalam melacak dan mengelola keuangan mereka. Di Indonesia, popularitas pembayaran digital semakin meningkat, terutama dengan adopsi dompet elektronik seperti GoPay, OVO, dan DANA, yang menjadi alat transaksi utama bagi generasi muda (Zarasky & Septiani, 2022).

Pembayaran digital juga memiliki potensi besar untuk mendukung inklusi keuangan. Dalam banyak kasus, pembayaran digital memungkinkan individu yang sebelumnya tidak memiliki akses ke perbankan formal untuk ikut serta dalam ekosistem keuangan. Dengan begitu, pembayaran digital berperan penting dalam menciptakan inklusi ekonomi yang lebih luas dan merata. Selain itu, penggunaan e-money (uang elektronik) memberikan keuntungan tambahan, seperti pengurangan biaya transaksi dan peningkatan keamanan dibandingkan pembayaran tunai (Almaghfiroh et al., 2024).

2.2.6. QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*)

a. Kode QR (*Quick Response*)

Kode QR adalah jenis kode dua dimensi atau matriks yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari Denso Corporation, perusahaan asal Jepang, dan diperkenalkan pada tahun 1994. Fungsi utamanya adalah agar dapat dengan mudah dipindai. QR sendiri merupakan singkatan dari *quick response* yang berarti respons cepat, sesuai dengan tujuannya untuk menyampaikan informasi secara cepat dan memperoleh respons yang cepat pula. Berbeda dengan kode batang yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode QR dapat menyimpan informasi baik secara horizontal maupun vertikal, sehingga lebih fleksibel untuk berbagai kebutuhan, seperti identifikasi produk, pembayaran digital, hingga penyimpanan tautan atau informasi lainnya (Mulyana & Wijaya, 2018).

b. QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*)

QRIS merupakan standar nasional yang dirancang oleh Bank Indonesia untuk mendukung pembayaran berbasis kode QR dengan tujuan utama mengintegrasikan berbagai penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP) ke dalam satu *platform* terpadu. Sistem ini memungkinkan mahasiswa untuk melakukan transaksi dengan lebih cepat, mudah, dan aman hanya melalui pemindaian satu kode QR, sebagaimana diungkapkan oleh Anandha dan Mukhlis (2022). Salah satu keunggulan QRIS adalah kemampuannya untuk menyederhanakan pengalaman pengguna, sehingga mahasiswa tidak perlu menggunakan berbagai aplikasi pembayaran dari penyedia yang berbeda. QRIS memungkinkan interoperabilitas antar layanan pembayaran, sehingga satu kode QR dapat digunakan untuk semua jenis transaksi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemudahan bagi pengguna, tetapi juga memperkuat ekosistem pembayaran yang inklusif dan efisien. Bagi mahasiswa, QRIS menjadi solusi praktis untuk memenuhi kebutuhan transaksi digital, baik untuk keperluan pendidikan maupun kebutuhan sehari-hari. QRIS dapat berkontribusi pada inklusi keuangan dengan menjangkau kelompok muda yang sebelumnya mungkin kurang terlayani oleh sistem perbankan konvensional. Melalui inovasi ini, QRIS menjadi bagian dari transformasi sistem pembayaran nasional menuju digitalisasi yang lebih modern dan terhubung (Dwi Rusliani & Deliyana Firmialy, 2024).

A. Jenis Pembayaran menggunakan QRIS

Jenis pembayaran yang bisa digunakan dalam pembayaran QRIS yaitu :

a. Merchant Presented Mode (MPM) Statis

Paling mudah, Pedagang hanya perlu memasang satu stiker atau cetakan QRIS dan tidak dikenakan biaya. Pengguna cukup memindai kode QR, memasukkan jumlah pembayaran, menginput PIN, dan menekan tombol bayar. Notifikasi transaksi akan segera diterima oleh pengguna maupun pedagang. QRIS MPM statis sangat ideal untuk usaha mikro dan kecil.

b. Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis

QR dikeluarkan melalui perangkat seperti mesin EDC atau smartphone tanpa biaya tambahan. Pedagang harus memasukkan jumlah pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan memindai QRIS yang muncul atau tercetak. QRIS MPM dinamis sangat sesuai untuk pedagang dengan skala usaha menengah hingga besar atau yang memiliki volume transaksi tinggi.

c. Customer Presented Mode (CPM)

Pelanggan cukup menunjukan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditunjukan untuk merchant yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern (Bank Indonesia, 2019).

2.3. Hubungan antar Variabel

Hubungan antar variabel dalam suatu penelitian mengacu pada keterkaitan logis yang terjadi antara dua atau lebih variabel yang diteliti. Keterkaitan ini mencerminkan adanya pola pengaruh, interaksi, atau ketergantungan antara variabel-variabel tersebut, di mana perubahan pada satu variabel dapat menyebabkan perubahan pada variabel lainnya. Secara umum, variabel independen (bebas) berfungsi sebagai faktor yang memengaruhi, sedangkan variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang menerima atau mengalami dampak dari variabel independen. Pemahaman terhadap hubungan antar variabel ini sangat penting untuk menginterpretasikan hasil penelitian secara tepat serta untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

2.3.1. Manfaat QRIS

Mencakup berbagai manfaat yang dirasakan oleh pengguna, seperti kemudahan dalam melakukan transaksi, penghematan waktu, dan pengurangan risiko kehilangan uang tunai. Nandiroh (2023), menunjukkan bahwa QRIS tidak hanya mendukung inklusi keuangan tetapi juga meningkatkan efisiensi transaksi, terutama bagi pelaku UMKM. Dengan menggunakan QRIS, pelaku usaha dapat mengurangi ketergantungan pada uang tunai, sehingga meningkatkan keamanan transaksi mereka (Nandiroh et al., 2023).

2.3.2. Kemudahan QRIS

Kemudahan penggunaan QRIS adalah salah satu faktor kunci yang mendorong adopsi teknologi ini. QRIS dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, sehingga bahkan pengguna yang kurang akrab dengan teknologi digital dapat dengan mudah menggunakannya. Nugraha (2023) menjelaskan bahwa kemudahan ini menjadi daya tarik utama bagi generasi muda yang terbiasa dengan layanan digital. Selain itu, fitur-fitur sederhana yang ditawarkan QRIS membuatnya menjadi solusi pembayaran yang praktis untuk berbagai kebutuhan sehari-hari (Denas Hasman Nugraha, 2023).

2.3.3. Keamanan QRIS

Keamanan merupakan salah satu aspek krusial yang berperan dalam membangun dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap penggunaan sistem pembayaran digital berbasis QRIS. Sistem ini dirancang dengan berbagai fitur perlindungan yang bertujuan untuk menjaga kerahasiaan data serta mencegah terjadinya tindakan penipuan maupun pencurian informasi. Menurut Halmia (2023), persepsi positif terhadap tingkat keamanan QRIS dapat berkontribusi secara signifikan dalam mendorong minat masyarakat untuk menggunakan teknologi tersebut dalam aktivitas transaksi keuangan. Oleh karena itu, selain menawarkan kemudahan dan efisiensi, QRIS juga memberikan jaminan rasa aman bagi pengguna, sehingga memperkuat posisinya sebagai alternatif pembayaran digital yang andal dan terpercaya. QRIS tidak hanya menawarkan kepraktisan dan efisiensi dalam proses transaksi, tetapi juga mampu memberikan jaminan keamanan yang esensial bagi pengguna, sehingga memperkuat posisinya sebagai solusi pembayaran (Halmia, 2023).

2.3.4. Gaya Hidup

Menurut Feryanto & Trisnaningsih, (2023) Gaya hidup yang dipilih oleh seseorang tercermin dari bagaimana individu mengikuti tren yang berkembang. Selain tren, gaya hidup juga memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan teknologi yang bersifat dinamis dan mudah berubah. Seiring dengan kemajuan zaman, individu cenderung mengganti kebiasaan atau alat yang digunakan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Perubahan ini juga berdampak pada pola transaksi masyarakat, di mana metode pembayaran konvensional secara bertahap beralih ke sistem pembayaran digital. Oleh karena itu, penggunaan QRIS dalam aktivitas sehari-hari mencerminkan bagaimana seseorang mengadopsi pola pembayaran yang lebih modern.

Gaya hidup mencerminkan bagaimana seseorang menjalani kehidupannya, termasuk dalam memilih, membeli, serta menggunakan berbagai produk dan layanan yang sesuai dengan preferensinya. Lebih dari sekadar kebiasaan konsumsi, gaya hidup juga mencerminkan cara individu memandang, menilai, serta merasakan suatu produk atau layanan yang digunakannya. Selain itu, gaya hidup merupakan wujud nyata dari konsep diri seseorang, yang terbentuk melalui kombinasi citra diri, nilai-nilai budaya yang melekat, serta situasi dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya. Dengan demikian, gaya hidup dapat dipahami sebagai pola perilaku khas, baik dalam ranah pribadi maupun sosial, yang menjadi karakteristik individu atau kelompok tertentu (Ramadhan et al., 2023).

2.3.5 Pengaruh hubungan antar variabel

1) Pengaruh Manfaat QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2024) mengungkapkan bahwa manfaat yang dirasakan dari penggunaan QRIS memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang memahami dan merasakan manfaat nyata dari QRIS dalam aktivitas sehari-hari. Penelitian tersebut juga menyoroti bahwa persepsi manfaat memainkan peran penting dalam mendorong adopsi teknologi pembayaran digital di lingkungan akademik. Selain itu, semakin tinggi kesadaran mahasiswa terhadap keuntungan menggunakan QRIS, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk

mengintegrasikan metode ini dalam berbagai jenis transaksi. Hal ini menunjukkan relevansi manfaat sebagai faktor pendorong utama yang dapat memperkuat keputusan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

2) Pengaruh Kemudahan QRIS

Dalam kerangka UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2), kemudahan penggunaan atau effort expectancy merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tidak membutuhkan banyak usaha. Dalam konteks penggunaan QRIS, persepsi bahwa QRIS mudah digunakan—seperti proses transaksi yang cepat, antarmuka aplikasi yang sederhana, dan sistem yang stabil—akan meningkatkan minat mahasiswa untuk menggunakannya. Semakin tinggi persepsi kemudahan tersebut, semakin besar pula kemungkinan mahasiswa menerima dan berniat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dengan demikian, kemudahan penggunaan menjadi faktor penting yang memengaruhi minat penggunaan QRIS menurut teori UTAUT2 (Puspitasari & Salehudin, 2022).

3) Pengaruh Keamanan QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh (Kristanty, 2024) Keamanan transaksi merupakan faktor penting dalam adopsi sistem pembayaran digital. QRIS, dengan fitur enkripsi dan otentikasi yang canggih, dapat meningkatkan rasa aman pengguna, yang berpengaruh positif terhadap kepuasan dan niat penggunaan.

4) Pengaruh Gaya Hidup

Penelitian yang dilakukan oleh Alsyukri (2021), menjelaskan bahwa persepsi gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan E-wallet. Seiring berjalannya waktu, konsumen dapat menikmati cara hidup yang lebih canggih dan modern dibandingkan masa lalu. Saat ini, teknologi pembayaran tercanggih adalah QRIS, di mana keseharian konsumen menjadi lebih nyaman dengan menggunakannya. Salah satu keunggulannya adalah sistem pembayaran QRIS memiliki fitur yang lebih kekinian. Dengan bertambahnya jumlah master yang menggunakan QRIS, hal ini menandakan bahwa mereka mempunyai cara hidup yang lebih modern, sehingga mereka akan semakin sering menggunakan QRIS.

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka yang telah

dipaparkan, maka uraian hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.4. Kerangka Berpikir

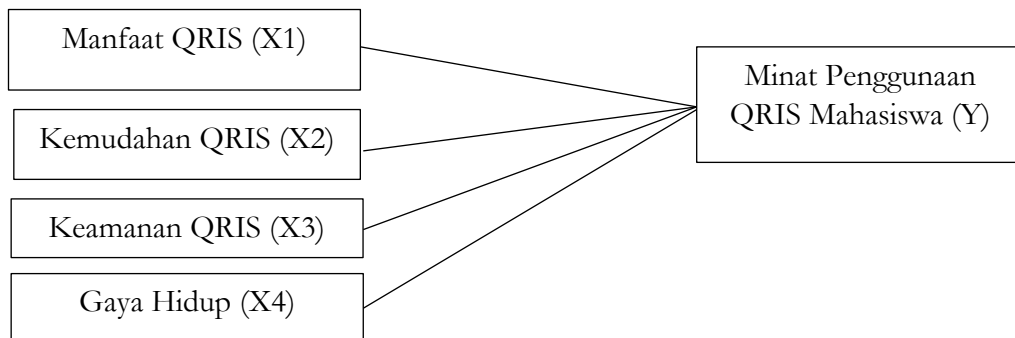
Penelitian ini menggunakan teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu (2012), untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi minat individu dalam menggunakan teknologi. UTAUT2 relevan untuk menganalisis perilaku mahasiswa sebagai konsumen teknologi pembayaran digital seperti QRIS.

Empat variabel utama dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari konstruk UTAUT2, yaitu:

1. Persepsi Manfaat (X1) berasal dari performance expectancy, yakni keyakinan bahwa QRIS memberikan manfaat dalam meningkatkan efisiensi transaksi.
2. Persepsi Kemudahan (X2) berasal dari effort expectancy, yaitu seberapa mudah QRIS digunakan oleh mahasiswa.
3. Persepsi Keamanan (X3) merupakan perluasan dari UTAUT2 dengan mengacu pada perceived security (Featherman & Pavlou, 2003), yakni keyakinan bahwa QRIS aman dalam melindungi data dan transaksi.
4. Gaya Hidup (X4) merepresentasikan gabungan dari hedonic motivation, habit, dan social influence, yang mencerminkan kesesuaian QRIS dengan pola hidup digital mahasiswa.

Keempat variabel tersebut diasumsikan memengaruhi Minat Penggunaan QRIS (Y), yang dalam UTAUT2 disebut behavioral intention, yaitu kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan QRIS dalam kehidupan sehari-hari.

Agar mempermudah analisis masalah dalam penelitian ini, diperlukan sebuah model penelitian yang mampu menjelaskan secara lebih terperinci mengenai kerangka penelitian sehingga kesimpulan dapat diambil dengan jelas. Oleh karena itu, kerangka model yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

2.5. Rumusan Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Disebut sementara karena jawaban tersebut masih didasarkan pada kajian teori yang relevan, belum pada bukti empiris yang dihasilkan melalui proses pengumpulan data. Dalam konteks penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah:

1. Ha : Manfaat QRIS berpengaruh positif terhadap minat pembayaran digital pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
2. Ha : Kemudahan QRIS berpengaruh positif terhadap minat pembayaran digital pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
3. Ha : Keamanan QRIS berpengaruh positif terhadap minat pembayaran digital pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.
4. Ha : Gaya Hidup QRIS berpengaruh positif terhadap minat pembayaran digital pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang diberikan kepada responden. Pendekatan kuantitatif berfokus pada pengumpulan serta analisis data dalam bentuk angka secara objektif guna menjelaskan, memprediksi, atau mengendalikan variabel yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 di Universitas Islam Indonesia. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah survei, di mana kuesioner disebarkan kepada responden dalam bentuk daftar pertanyaan tertulis melalui platform *Google Form* dan disebarluaskan secara daring. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data berupa tanggapan dari responden. Data yang diperoleh dari kuesioner mencakup informasi profil responden serta beberapa bagian pertanyaan yang terdiri dari beberapa butir soal dalam setiap bagiannya. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Data pribadi responden atau data pribadi dari setiap responden akan dijaga kerahasiaannya
2. Indikator-indikator pertanyaan untuk menguji variable penelitian dengan menggunakan metode skala Likert.

Data dalam penelitian ini akan diukur menggunakan skala Likert, yang merupakan salah satu metode pengukuran yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011), skala Likert digunakan untuk menilai tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan yang telah disusun dalam bentuk skala berjenjang. Skala ini memungkinkan peneliti untuk mengukur sikap, opini, serta persepsi individu terhadap fenomena sosial secara lebih terstruktur dan sistematis. Dalam penerapannya, skala Likert mengonversi variabel yang diukur menjadi indeks variabel, sehingga memungkinkan analisis data yang lebih objektif dan kuantitatif. Indikator-indikator yang telah dirumuskan sebelumnya digunakan sebagai acuan dalam menyusun instrumen penelitian, yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan terstruktur. Instrumen ini dirancang untuk menggali

informasi dari responden secara lebih mendalam, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih akurat mengenai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini akan menggunakan skala Likert yang mana akan memberikan 4 pilihan jawaban, responden dapat memilih 1 dari 4 pilihan jawaban yang akan disesuaikan dengan keadaan, skor jawaban respondent dapat diberi skor sebagai berikut ini:

Tabel 3.1 Skala Pengukuran

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

3.2. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel independent dan variable dependent. Variable independent dalam penelitian ini adalah Pengaruh, Manfaat Kemudahan, keamanan dan gaya hidup. Sedangkan untuk variable dependent pada penelitian ini adalah minat untuk menggunakan.

3.2.1. Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh satu atau lebih variabel independen dalam suatu model penelitian. Dalam konteks penelitian ini, variabel dependen yang dianalisis adalah minat penggunaan. Minat penggunaan, atau *behavioral intention to use*, didefinisikan sebagai kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menggunakan suatu produk, layanan, atau teknologi tertentu. Minat ini muncul sebagai hasil dari dorongan internal, ketertarikan, serta pengalaman positif yang dirasakan individu terhadap aktivitas tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat ketertarikan individu serta persepsi positif yang dimilikinya terhadap suatu sistem atau teknologi, maka semakin besar pula kecenderungan individu tersebut untuk membentuk niat dalam menggunakan sistem tersebut secara berkelanjutan. Persepsi positif tersebut dapat mencakup aspek kemanfaatan, kemudahan penggunaan, keamanan, maupun kesesuaian dengan gaya hidup, yang secara kolektif mendorong terbentuknya intensi perilaku terhadap penggunaan teknologi dalam jangka panjang.

Tabel 3.2 Item-item Pengukuran Variabel Minat

	Indikator	Sumber
Minat (Y)	Keinginan untuk menggunakan.	Priambodo & Prabawani (2015)
	Selalu mencoba menggunakan.	
	Berlanjut dimasa yang akan datang.	

3.2.2. Variabel Independen

Variabel Independen adalah merupakan variabel yang mempunyai atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independent (terikat) (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini variabel independen adalah persepsi manfaat, kemudahan, keamanan dan gaya hidup.

3.2.2.1 Manfaat

Davis (1989) mendefinisikan Persepsi Manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan di mana user percaya bahwa teknologi atau system akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi manfaat merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Tabel 3.3 Item-item Pengukuran Variabel Manfaat

	Indikator	Sumber
Persepsi	Pekerjaan menjadi lebih cepat	Priambodo & Prabawani (2015)
Manfaat	Meningkatkan produktifitas	
(X1)	Efektif	

3.2.2.2. Kemudahan

Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa teknologi atau system tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas dan interaksi antara

pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan. Persepsi kemudahan menunjukkan seberapa jauh seorang pengguna teknologi aplikasi *online* berpandangan bahwa teknologi tersebut tidak banyak memerlukan upaya yang rumit.

Tabel 3.4 Item-item Pengukuran Variabel Kemudahan

	Indikator	Sumber
Kemudahan (X2)	QRIS mudah untuk dipelajari.	Ramadhan, et al., (2016)
	QRIS mudah untuk digunakan.	
	QRIS jelas dan mudah dimengerti.	

3.2.2.3. Keamanan

Menurut Park dan Kim (2006), keamanan dalam konteks perdagangan daring merujuk pada kemampuan suatu platform digital dalam mengelola, mengendalikan, serta melindungi seluruh proses transaksi dan pertukaran data antara pengguna dan sistem. Aspek keamanan ini mencakup berbagai elemen penting, seperti perlindungan terhadap kebocoran data pribadi, penerapan teknologi enkripsi dalam proses pembayaran, serta upaya pencegahan terhadap berbagai bentuk ancaman siber, termasuk peretasan (*hacking*) dan praktik *phishing*. Lebih lanjut, keberadaan jaminan keamanan yang kuat memainkan peranan sentral dalam membangun dan mempertahankan kepercayaan konsumen. Konsumen cenderung menunjukkan tingkat kepercayaan yang lebih tinggi apabila platform e-commerce secara aktif menerapkan teknologi perlindungan, seperti *Secure Socket Layer* (SSL), *Two-Factor Authentication* (2FA), serta sistem deteksi dan pencegahan penipuan (*fraud detection and prevention systems*).

Tabel 3.5 Item-item Pengukuran Variabel Keamanan

	Indikator	Sumber
Keamanan (X3)	Tidak khawatir memberikan informasi pribadi	Ramadhan, et al., (2016)
	Kepercayaan bahwa informasi dilindungi	
	Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam QRIS terjamin pada saat transaksi	

3.2.2.4. Gaya Hidup

Menurut Ramadhan, (2023) Gaya hidup didefinisikan sebagai pola konsumsi, kebiasaan, dan preferensi individu dalam menjalankan aktivitas sehari-hari yang dapat mempengaruhi keputusan dalam menggunakan teknologi keuangan digital seperti QRIS. Semakin tinggi keterbukaan seseorang terhadap teknologi dan kebiasaan non-tunai, semakin tinggi pula kemungkinan individu untuk menggunakan QRIS.

Tabel 3.6 Item-item Pengukuran Vairabel Gaya Hidup

	Indikator	Sumber
Gaya Hidup X4	Frekuensi penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-hari	Khairunnisa, (2018)
	Ketertarikan dalam mencoba metode pembayaran digital seperti QRIS	
	Ketertarikan terhadap promo atau cashback yang diberikan oleh QRIS	

3.3. Populasi dan Sample

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, dengan mempertimbangkan jumlah populasi yang relatif kecil dan masih terjangkau untuk dijadikan sampel penelitian secara menyeluruh. Pemilihan seluruh mahasiswa sebagai sampel bertujuan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai tingkat minat penggunaan QRIS, serta menganalisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat tersebut, baik pada mahasiswa yang sudah pernah menggunakan QRIS maupun yang belum pernah menggunakannya secara aktif.

3.4. Metode Analisis

3.4.1. Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2019) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur apakah data yang telah diperoleh merupakan data valid atau tidak, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat ukur

penelitian (Ghozali, 2019).

Pengujian validitas data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid
- Nilai $r \text{ hitung}$ dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

3.4.2. Uji Reliabilitas

Menurut (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menggunakan program SPSS 26. Variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka reliable
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka tidak reliable.

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $>$ dari 0,6 (Priyatno, 2013).

3.5 Uji Asumsi Klasik

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui nilai residual dalam model regresi terdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2019). Dalam menguji normalitas data terdapat dua cara yakni analisis grafik dan analisis statistik, Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov, di mana membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Data dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya diatas 0.05, dan jika signifikansi dibawah 0,05 maka data tidak terdistribusi normal (Sugiyono, 2019).

3.5.2 Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghozali (2019) tujuan dari pengujian ini adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas, yakni variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain bersifat tetap untuk mendiktesikannya atau dengan cara melihat grafik perhitungan antara nilai prediksi

variabel tingkat ($\hat{y}_{pred}$) dengan residual (S_{resid}). Kriteria data yang tidak mengalami heterokedastisitas adalah di mana titik-titik menyebar secara merata dan tidak membentuk pola teratur diatas angka 0 pada sumbu Y.

3.5.3 Uji Multikolinearitas

Menurut Ghazali (2019) uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Dasar pengambilan keputusan uji multikolinearitas adalah sebagai berikut:

- Besarnya *Variances Inflation Factor*/VIF pedoman suatu model regresi yang bebas Multikolineritas yaitu nilai VIF < 10.
- Besarnya *Tolerance* pedoman suatu model regresi yang bebas Multikolineritas yaitu nilai *Tolerance* < 0,1.

3.6. Analisis Regresi Linear Berganda

Persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + B_1x_1 + B_2x_2 + \beta_3x_3 + \beta_4x_4$$

Keterangan:

Y	=	Variabel Terikat
A	=	Konstanta
$\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$	=	Koefisien Regresi
X1	=	Persepsi Manfaat
X2	=	Kemudahan
X3	=	Keamanan
X4	=	Gaya Hidup

3.7. Uji Hipotesis

3.7.1. Uji Parsial (Uji-t)

Uji ini bertujuan untuk menguji pengaruh secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan variabel lain adalah konstan (Ghozali, 2019). Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Uji ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (p-value) dari output SPSS. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (p-value) hasil uji regresi dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05. Jika p-value $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut adalah rumusan hipotesis dan hasil uji t berdasarkan nilai signifikansi (p-value) dari output SPSS, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai dasar pengambilan keputusan.

a. Variabel Manfaat

$H_0 : \beta_1 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel manfaat (X1) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_1 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel manfaat (X1) terhadap variabel Minat QRIS (Y)

b. Variabel Kemudahan

$H_0 : \beta_2 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel kemudahan (X2) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_2 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel kemudahan (X2) terhadap variabel minat QRIS (Y)

c. Variabel Keamanan

$H_0 : \beta_3 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel Keamanan (X3) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_3 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel keamanan (X3) terhadap variabel minat QRIS (Y)

d. Variabel Gaya Hidup

$H_0 : \beta_4 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel gaya hidup (X4) terhadap variabel QRIS (Y)

$H_a : \beta_4 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel gaya hidup (X4) terhadap variabel minat QRIS (Y)

3.7.2. Uji Simultan (Uji-F)

Menurut Ghazali (2019) uji-F bertujuan untuk menguji kesesuaian model regresi linier berganda. Nilai F dapat dilihat dari hasil yang telah diinput dengan menggunakan SPSS, analisis pada uji F dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah terjadinya pengaruh secara simultan antara variabel independen dengan variabel dependen yang digunakan dalam penelitian.

Pada pengujian ini juga menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05 dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis sebagai berikut:

- Jika $p\text{-value} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya seluruh variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4 = 0 \rightarrow$ Tidak terdapat pengaruh simultan dari semua variabel independen terhadap variabel dependen

- Jika $p\text{-value} > 0,05$, maka H_0 diterima, artinya seluruh variabel independen secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen
 $H_a : H_a : \beta_1 \neq \beta_2 \neq \beta_3 \neq \beta_4 \neq 0, \rightarrow$ Terdapat pengaruh simultan dari variabel independen terhadap variabel dependen

3.7.3. Koefisien Determinan

Koefisien Determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui sejauh mana kontribusi variabel independen (X) dalam menjelaskan secara komprehensif variabel dependen (Y) dan pengaruh parsialnya. Koefisien determinasi (R^2) berkisar antara 0- 1. Semakin besar R^2 , semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Namun jika semakin rendah nilai R^2 dapat dikatakan kemampuan variabel independent dalam menjelaskan variabel dependen semakin kecil (Ghozali, 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan pada survei yang dilakukan kepada mahasiswa program studi Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 di Universitas Islam Indonesia yang memiliki dan pernah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Survei ini mencakup pertanyaan tentang pengaruh manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat untuk menggunakan QRIS. Data dari responden dikumpulkan dengan menyebarkan tautan kuesioner yang dibuat menggunakan aplikasi Google Form kepada responden secara online. Melalui sarana tersebut diperoleh respon sebanyak 118 responden.

4.1.1. Analisis Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 118 responden melalui penyebaran kuesioner, diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai karakteristik responden. Data yang dihimpun memberikan deskripsi rinci terkait berbagai aspek demografis, seperti jenis kelamin, usia, program studi, serta pengalaman dalam menggunakan layanan pembayaran digital, khususnya QRIS. Informasi ini menjadi landasan penting dalam memahami latar belakang responden yang berkontribusi dalam penelitian ini.

4.1.1.1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Dalam penelitian ini, responden diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Variabel jenis kelamin memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pola pikir serta persepsi individu, yang pada akhirnya dapat memengaruhi hasil analisis penelitian secara keseluruhan. Perbedaan gender berpotensi menciptakan variasi dalam pola perilaku dan preferensi penggunaan teknologi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi hasil analisis secara keseluruhan. Oleh karena itu, pemetaan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menjadi aspek krusial dalam memahami variasi data yang diperoleh. Berdasarkan data primer yang telah dikumpulkan, distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan secara lebih rinci pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	63	53.4	53.4	53.4
	Perempuan	55	46.6	46.6	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil penelitian dari 118 responden dapat diketahui bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 63 responden (53,4%) dan sebanyak 55 responden (46,6%) berjenis kelamin Perempuan.

4.1.1.2. Berdasarkan Usia

Responden penelitian dikelompokkan berdasarkan rentang usia 20-24 tahun, 25-29 tahun, dan lebih dari 30 tahun. Keragaman karakteristik responden berdasarkan usia ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20 - 24 Tahun	115	97.5	97.5	97.5
	25 - 29 Tahun	1	.8	.8	98.3
	> 30 Tahun	2	1.7	1.7	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Urutan sebaran keberagaman responden yang terbanyak adalah yang berada dalam rentang usia 20 – 24 tahun sebanyak 115 orang dengan persentase sebesar 97,5%, rentang usia 25 - 29 tahun sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 0,8%, dan lebih dari 30 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 1,7%.

4.1.1.3. Berdasarkan Domisili

Responden penelitian dikelompokkan berdasarkan domisili mahasiswa saat ini, untuk melihat sebaran lokasi geografis responden yang dapat memengaruhi preferensi maupun kemudahan dalam penggunaan sistem pembayaran digital seperti

QRISKeragaman karakteristik responden berdasarkan domisili ditunjukkan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Domisili

Domisili					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dalam Kota (Yogyakarta)	37	31.4	31.4	31.4
	Luar Kota	81	68.6	68.6	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

Urutan sebaran keragaman berdasarkan domisili yang terbanyak adalah responden berdomisili luar kota sebanyak 81 orang dengan persentase sebesar 68,6%, dan sisanya sebanyak 37 responden (31,4%) berdomisili di dalam kota (Yogyakarta).

4.1.1.4. Berdasarkan Pengalaman pernah menggunakan QRIS dalam transaksi

Responden penelitian dikelompokkan berdasarkan pengalaman pernah menggunakan QRIS dalam transaksi yaitu ya atau tidak. Keragaman karakteristik responden ditunjukkan pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Pengalaman pernah menggunakan QRIS dalam transaksi

Pernah menggunakan QRIS dalam transaksi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	0	.0	.0	.0
	Ya	118	100.0	100.0	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

4.1.1.5. Berdasarkan Sumber Pendapatan Utama

Responden penelitian dikelompokkan berdasarkan sumber pendapatan utama. Keragaman karakteristik responden berdasarkan sumber pendapatan utama ditunjukkan pada Tabel 4.5

Tabel 4.5 Karakteristik Responden berdasarkan sumber pendapatan utama

Sumber Pendapatan Utama				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Beasiswa	9	7.6	7.6	7.6
Pekerjaan sampingan/freelance	18	15.3	15.3	22.9
Valid Pekerjaan tetap	2	1.7	1.7	24.6
Uang saku dari orangtua/wali	89	75.4	75.4	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa memiliki sumber pendapatan utama yaitu uang saku dari orangtua/wali sebanyak 89 responden (75,4%), sebanyak 9 responden (7,6%) memiliki sumber pendapatan utama dari beasiswa, sebanyak 18 responden (15,3%) memiliki sumber pendapatan utama dari pekerjaan sampingan atau freelance, dan sisanya sebanyak 2 responden (1,7%) memiliki sumber pendapatan utama dari pekerjaan tetap.

4.1.1.6. Berdasarkan Alasan Utama menggunakan QRIS

Pengelompokan responden dilakukan berdasarkan alasan dominan yang melatarbelakangi penggunaan QRIS dalam aktivitas transaksi mereka. Keragaman karakteristik responden menurut alasan utama pemanfaatan QRIS disajikan secara sistematis pada Tabel 4.6. Tabel tersebut memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai motif penggunaan QRIS, sehingga dapat membantu dalam memahami pola perilaku responden terkait preferensi metode pembayaran digital.

Tabel 4.6 Karakteristik Responden berdasarkan alasan utama menggunakan QRIS

Alasan utama menggunakan QRIS				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Banyak promo/cashback	3	2.5	2.5	2.5
Hanya mengikuti trend	1	.8	.8	3.4
Keamanan transaksi lebih baik	8	6.8	6.8	10.2
Valid Praktis dan mudah digunakan	92	78.0	78.0	88.1
Tidak perlu membawa uang tunai	14	11.9	11.9	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan QRIS dengan alasan utamanya adalah praktis dan mudah digunakan sebanyak 92 responden (78%), sebanyak 3 responden (2,5%) memilih menggunakan QRIS dengan alasan banyak promo/cashback, sebanyak 1 responden (0,8%) memilih menggunakan QRIS dengan alasan hanya mengikuti trend, sebanyak 8 responden (6,8%) memilih menggunakan QRIS dengan alasan keamanan transaksi lebih baik, dan sisanya sebanyak 14 responden (11,9%) memilih menggunakan QRIS dengan alasan tidak perlu membawa uang tunai.

4.1.1.7. Berdasarkan Jenis Transaksi yang paling sering menggunakan QRIS

Responden dalam penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan jenis transaksi yang paling sering dilakukan menggunakan QRIS. Klasifikasi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pola penggunaan QRIS dalam berbagai aktivitas ekonomi, baik dalam transaksi harian maupun kebutuhan spesifik lainnya. Keragaman karakteristik responden dalam preferensi transaksi digital disajikan secara rinci pada Tabel 4.7, yang memberikan gambaran komprehensif mengenai kecenderungan penggunaan QRIS di kalangan responden penelitian.

Tabel 4. 7 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis transaksi yang paling sering menggunakan QRIS

Jenis transaksi yang paling sering menggunakan QRIS				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Belanja online	15	12.7	12.7	12.7
Makanan dan minuman	96	81.4	81.4	94.1
Valid Tagihan & top-up saldo	4	3.4	3.4	97.5
Transportasi	3	2.5	2.5	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa menggunakan QRIS paling sering untuk transaksi makanan dan minuman sebanyak 96 responden (81,4%), sebanyak 15 responden (12,7%) menggunakan QRIS paling sering untuk transaksi belanja online, sebanyak 4 responden (3,4%) menggunakan QRIS paling sering untuk transaksi tagihan & top-up saldo, dan sisanya sebanyak 3 responden (2,5%) menggunakan QRIS paling sering untuk transaksi transportasi.

4.1.1.8. Berdasarkan Tingkat Kepuasan terhadap Penggunaan QRIS dalam Transaksi Digital

Responden dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan tingkat kepuasan mereka terhadap penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi digital. Pengelompokan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait persepsi, pengalaman, dan evaluasi subjektif pengguna dalam memanfaatkan QRIS sebagai instrumen pembayaran berbasis teknologi. Tingkat kepuasan yang dirasakan mencerminkan sejauh mana sistem QRIS dinilai mampu memenuhi ekspektasi pengguna, khususnya dalam hal kemudahan akses, kecepatan proses transaksi, serta keamanan sistem. Variasi penilaian responden terhadap aspek-aspek tersebut memberikan gambaran mengenai efektivitas QRIS dalam menjawab kebutuhan transaksi digital di kalangan pengguna. Adapun data mengenai distribusi tingkat kepuasan responden disajikan secara terperinci dalam Tabel 4.8, yang

merepresentasikan preferensi dan kecenderungan pengguna dalam menilai kinerja QRIS sebagai sistem pembayaran digital yang praktis dan terpercaya.

Tabel 4.8 Karakteristik Responden berdasarkan tingkat kepuasan terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital

Tingkat kepuasan terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Puas	2	1.7	1.7	1.7
Tidak Puas	3	2.5	2.5	4.2
Valid Puas	41	34.7	34.7	39.0
Sangat Puas	72	61.0	61.0	100.0
Total	118	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa merasa sangat puas terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital sebanyak 72 responden (61%), sebanyak 41 responden (34,7%) merasa puas terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital, sebanyak 3 responden (2,5%) merasa tidak puas terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital, dan sebanyak 2 responden (1,7%) merasa sangat tidak puas terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital.

4.1.2. Analisis Deskriptif Variabel

Bagian ini akan memberikan informasi mengenai tanggapan responden terhadap indikator-indikator dalam variabel penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang jawaban yang diberikan oleh responden agar mempermudah pembacaan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pertanyaan dalam penelitian ini dinilai menggunakan skala likert.

4.1.2.1. Tanggapan Responden terhadap Variabel Manfaat

Davis (1989) mendefinisikan Persepsi Manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan di mana user percaya bahwa teknologi atau system akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi manfaat merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem

informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Berikut disajikan tabel 4.9 yang berisi penilaian responden terhadap manfaat menggunakan QRIS. Pengukuran terhadap variabel manfaat dilakukan menggunakan 4 pertanyaan, seperti berikut:

Tabel 4.9 Penilaian Responden terhadap Variabel Manfaat

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa lebih cepat bertransaksi menggunakan QRIS dari pada cash	0 (0%)	2 (1,7%)	57 (48,3%)	59 (50%)
2	QRIS sangat membantu aktivitas saya sehari-hari	0 (0%)	3 (2,5%)	37 (31,4%)	77 (66,1%)
3	QRIS dapat digunakan di manapun dan kapanpun	2 (1,7%)	21 (17,8%)	34 (28,8%)	61 (51,7%)
4	QRIS mampu meningkatkan efektifitas kinerja saya	0 (0%)	5 (4,2%)	52 (44,1%)	61 (51,7%)

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 77 orang (66,1%) beranggapan bahwa QRIS sangat membantu aktivitas sehari-hari mahasiswa.

4.1.2.2. Tanggapan Responden terhadap Variabel Kemudahan

Menurut Davis (1989), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi dapat dilakukan dengan mudah, tanpa memerlukan upaya yang berlebihan atau menghadapi hambatan yang berarti. Keyakinan ini mencerminkan tingkat kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi, yang ditandai oleh minimnya kompleksitas serta kemudahan dalam pengoperasian sistem. Interaksi yang intens dan konsisten antara pengguna dan sistem juga menjadi indikator penting dalam menilai persepsi terhadap kemudahan penggunaan. Dengan kata lain, semakin sedikit usaha yang diperlukan untuk memahami dan mengoperasikan teknologi, maka semakin tinggi pula persepsi kemudahan yang dirasakan. Dalam konteks ini, persepsi kemudahan berperan dalam memengaruhi keputusan pengguna untuk mengadopsi dan terus menggunakan teknologi tersebut. Adapun penilaian responden terkait kemudahan penggunaan QRIS disajikan secara rinci pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Penilaian Responden terhadap Variabel Kemudahan

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa penggunaan QRIS mudah dipelajari	0 (0%)	5 (4,2%)	45 (38,1%)	68 (57,6%)
2	Saya merasa penggunaan QRIS dapat dikendalikan/dikontrol	2 (1,7%)	15 (12,7%)	59 (50%)	42 (35,6%)
3	Saya merasa penggunaan QRIS sangat fleksibel	0 (0%)	7 (5,9%)	42 (35,6%)	69 (58,5%)
4	Saya merasa QRIS mudah untuk digunakan	0 (0%)	2 (1,7%)	35 (29,7%)	81 (68,6%)

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu sebanyak 81 orang (68,6%), berpendapat bahwa QRIS mudah digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa QRIS dinilai memberikan kemudahan dalam bertransaksi, baik dari aspek aksesibilitas, prosedur penggunaan, maupun integrasi dengan berbagai platform pembayaran.

4.1.2.3. Tanggapan Responden terhadap Variabel Keamanan

Park dan Kim (2006) mengemukakan bahwa keamanan dalam konteks perdagangan daring merupakan kapasitas suatu platform digital dalam melindungi integritas transaksi serta menjaga kerahasiaan data pribadi pengguna. Aspek keamanan ini meliputi penerapan sistem perlindungan informasi, seperti penggunaan enkripsi data, pengamanan terhadap akses tidak sah, serta upaya pencegahan terhadap berbagai ancaman siber, termasuk serangan peretasan (*hacking*) dan penipuan melalui *phishing*. Keberadaan jaminan keamanan menjadi faktor kunci dalam membangun kepercayaan konsumen, karena mampu menurunkan tingkat kekhawatiran terhadap potensi penyalahgunaan data dan risiko kegagalan transaksi. Tingkat kepercayaan konsumen akan meningkat secara signifikan apabila platform e-commerce menerapkan teknologi perlindungan yang mumpuni, seperti *Secure Socket Layer* (SSL), *Two-Factor Authentication* (2FA), serta sistem deteksi dan mitigasi ancaman digital lainnya. Oleh karena itu, sistem keamanan yang handal tidak hanya menjadi nilai tambah, tetapi juga menjadi syarat esensial dalam meningkatkan loyalitas dan adopsi teknologi oleh pengguna. Berikut tabel 4.11 yang berisi penilaian responden terhadap keamanan QRIS.

Tabel 4.11 Penilaian Responden terhadap Variabel Keamanan

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa QRIS tidak menyebabkan adanya kehilangan data pribadi	5 (4,2%)	20 (16,9%)	64 (54,2%)	29 (24,6%)
2	Saya yakin QRIS dapat menjaga informasi data penggunaanya	3 (2,5%)	16 (13,6%)	64 (54,2%)	35 (29,7%)
3	Saya merasa aman dalam menggunakan QRIS secara keseluruhan	0 (0%)	16 (13,6%)	62 (52,5%)	40 (33,9%)
4	Saya merasa menggunakan QRIS akan lebih aman dibandingkan uang tunai	1 (0,8%)	21 (17,8%)	56 (47,5%)	40 (33,9%)

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 64 orang (54,2%) setuju bahwa QRIS aman, tidak menyebabkan adanya kehilangan data pribadi dan dapat menjaga informasi data penggunaanya.

4.1.2.4. Tanggapan Responden terhadap Variabel Gaya Hidup

Menurut Ramadhan, (2023) Gaya hidup merupakan representasi dari pola konsumsi, kebiasaan, serta preferensi individu dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Aspek ini berperan penting dalam membentuk perilaku dan kecenderungan seseorang dalam mengadopsi inovasi teknologi, termasuk penggunaan instrumen keuangan digital seperti QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). Individu yang memiliki tingkat keterbukaan yang tinggi terhadap perkembangan teknologi serta terbiasa dengan transaksi non-tunai cenderung menunjukkan intensi yang lebih besar dalam memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup modern yang mengedepankan efisiensi dan kemudahan sangat berkontribusi terhadap tingkat adopsi teknologi keuangan digital. Tabel 4.12 disajikan hasil penilaian responden mengenai keterkaitan antara penggunaan QRIS dan gaya hidup

Tabel 4.12 Penilaian Responden terhadap Variabel Gaya Hidup

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa menggunakan QRIS karena sesuai dengan gaya hidup modern yang serba digital dan cashless	2 (1,7%)	8 (6,8%)	50 (42,4%)	58 (49,2%)
2	Saya merasa QRIS membantu saya menyesuaikan diri dengan trend pembayaran digital yang semakin berkembang	0 (0%)	5 (4,2%)	56 (47,5%)	57 (48,3%)
3	Saya merasa QRIS mendukung gaya hidup saya yang lebih fleksibel dan cepat dalam melakukan transaksi sehari-hari	0 (0%)	2 (1,7%)	50 (42,4%)	66 (55,9%)
4	Saya lebih memilih tempat yang menyediakan pembayaran QRIS dari pada yang hanya menerima uang tunai	6 (5,1%)	21 (17,8%)	46 (39%)	45 (38,1%)

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 66 orang (55,9%) beranggapan bahwa penggunaan QRIS mendukung gaya hidup yang lebih fleksibel dan cepat dalam melakukan transaksi sehari-hari.

4.1.2.5. Tanggapan Responden terhadap Variabel Minat

Minat perilaku (*behavioral intention to use*) merujuk pada kecenderungan atau dorongan psikologis seseorang untuk menggunakan suatu produk, layanan, atau teknologi tertentu di masa mendatang. Davis (1989) menjelaskan bahwa minat ini muncul sebagai hasil dari kombinasi antara keinginan, ketertarikan, serta pengalaman positif yang dirasakan individu dalam melakukan suatu aktivitas. Dalam konteks penggunaan teknologi, minat perilaku mencerminkan sejauh mana seseorang memiliki niat atau kesediaan untuk terus menggunakan sistem tersebut berdasarkan persepsi manfaat dan kenyamanan yang diperoleh. Minat ini menjadi indikator penting dalam mengukur

potensi adopsi dan keberlanjutan penggunaan teknologi oleh pengguna. Adapun penilaian responden terkait minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital ditampilkan secara terperinci dalam Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Penilaian Responden terhadap Variabel Minat

No.	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik untuk mencoba QRIS	0 (0%)	10 (8,5%)	39 (33,1%)	69 (58,5%)
2	Saya memiliki keinginan untuk mengetahui tentang QRIS	0 (0%)	9 (7,6%)	86 (72,9%)	23 (19,5%)
3	Saya akan merekomendasikan penggunaan QRIS kepada teman atau keluarga karena kemudahannya	0 (0%)	5 (4,2%)	76 (64,4%)	37 (31,4%)
4	Saya merasa yakin dan percaya dalam menggunakan QRIS dalam penggunaan jangka Panjang	0 (0%)	8 (6,8%)	46 (39%)	64 (54,2%)

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa mayoritas responden sebanyak 69 orang (58,5%) sangat setuju untuk mencoba QRIS.

4.1.3. Uji Validitas dan Reliabilitas

4.1.3.1. Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2017) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur apakah data yang telah diperoleh merupakan data valid atau tidak, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat ukur penelitian (Ghozali, 2019). Uji validitas dilakukan untuk memberikan keyakinan mengenai kesesuaian alat ukur yang digunakan peneliti dalam mengukur sebuah konsep penelitian. Parameter sebuah kuesioner dapat diyakini valid apabila r hitung $> r$ tabel atau tingkat sinifikansi $(\alpha) = 0,05$.

a. Variabel X1 (Manfaat)

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Manfaat

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,695	0,1809	Valid
X1.2	0,731	0,1809	Valid
X1.3	0,717	0,1809	Valid
X1.4	0,715	0,1809	Valid

Berdasarkan pengujian instrumen penelitian pada variabel X1 yang meliputi 4 item, diperoleh hasil nilai r hitung $>$ r tabel = 0,1809. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item indikator yang digunakan pada variabel X1 telah valid. Berarti bahwa instrumen penelitian ini mampu mengukur konsep yang dimaksud secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Variabel X2 (Kemudahan)

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Kemudahan

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
X2.1	0,771	0,1809	Valid
X2.2	0,747	0,1809	Valid
X2.3	0,741	0,1809	Valid
X2.4	0,705	0,1809	Valid

Berdasarkan pengujian instrumen penelitian pada variabel X2 yang meliputi 4 item, diperoleh hasil nilai r hitung $>$ r tabel = 0,1809. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item indikator yang digunakan pada variabel X2 telah valid. Berarti bahwa instrumen penelitian ini mampu mengukur

konsep yang dimaksud secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

c. Variabel X3 (Keamanan)

Tabel 4.16 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Keamanan

Indikator	Rhitung	Rtabel	Keterangan
X3.1	0,844	0,1809	Valid
X3.2	0,893	0,1809	Valid
X3.3	0,760	0,1809	Valid
X3.4	0,757	0,1809	Valid

Berdasarkan pengujian instrumen penelitian pada variabel X3 yang meliputi 4 item, diperoleh hasil nilai rhitung > r tabel = 0,1809. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item indikator yang digunakan pada variabel X3 telah valid. Berarti bahwa instrumen penelitian ini mampu mengukur konsep yang dimaksud secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian

d. Variabel X4 (Gaya Hidup)

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Gaya Hidup

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
X4.1	0,743	0,1809	Valid
X4.2	0,692	0,1809	Valid
X4.3	0,753	0,1809	Valid
X4.4	0,703	0,1809	Valid

Berdasarkan pengujian instrumen penelitian pada variabel X4 yang meliputi 4 item, diperoleh hasil nilai rhitung > r tabel = 0,1809. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item indikator yang digunakan pada variabel X4 telah valid. berarti bahwa instrumen penelitian ini mampu mengukur konsep

yang dimaksud secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

e. Variabel Y

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Variabel Y (Minat)

Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1	0,754	0,1809	Valid
Y2	0,616	0,1809	Valid
Y3	0,612	0,1809	Valid
Y4	0,718	0,1809	Valid

Berdasarkan pengujian instrumen penelitian pada variabel Y yang meliputi 4 item, diperoleh hasil nilai $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,1809$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa seluruh item indikator yang digunakan pada variabel Y telah valid. Berarti bahwa instrumen penelitian ini mampu mengukur konsep yang dimaksud secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

4.1.3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan dalam pengambilan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan konsistensi jawaban kuesioner dari data penelitian. Parameter sebuah kuesioner dapat diyakini reliabel apabila *cronbach alpha* $> 0,6$ dalam penelitian berikut hasil uji reliabilitas.

a. Koefisien reliabilitas variabel X1 (Manfaat)

Tabel 4.19 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Manfaat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.656	4

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pertanyaan sebanyak 4 item didapatkan hasil 0,656. Hasil uji reliabilitas telah memenuhi syarat $> 0,6$ maka untuk keseluruhan kuesioner pada variabel X1 dinyatakan reliabel.

- b. Koefisien reliabilitas variabel X2 (Kemudahan)

Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.719	4

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pertanyaan sebanyak 4 item didapatkan hasil 0,719. Hasil uji reliabilitas telah memenuhi syarat $> 0,6$ maka untuk keseluruhan kuesioner pada variabel X2 dinyatakan reliabel.

- c. Koefisien reliabilitas variabel X3 (Keamanan)

Tabel 4.21 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Keamanan

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.830	4

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pertanyaan sebanyak 4 item didapatkan hasil 0,830. Hasil uji reliabilitas telah memenuhi syarat $> 0,6$ maka untuk keseluruhan kuesioner pada variabel X3 dinyatakan reliabel.

- d. Koefisien reliabilitas variabel X4 (Gaya Hidup)

Tabel 4.22 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Gaya Hidup

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	4

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pertanyaan sebanyak 4 item didapatkan hasil 0,668. Hasil uji reliabilitas telah memenuhi syarat $> 0,6$ maka untuk keseluruhan kuesioner pada variabel X4 dinyatakan reliabel.

e. Koefisien reliabilitas variabel Y (Minat)

Tabel 4.23 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Variabel Y (Minat)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.608	4

Berdasarkan hasil perhitungan untuk pertanyaan sebanyak 4 item didapatkan hasil 0,608. Hasil uji reliabilitas telah memenuhi syarat $> 0,6$ maka untuk keseluruhan kuesioner pada variabel Y dinyatakan reliabel.

4.1.4. Uji Asumsi

1) Normalitas

Untuk menguji apakah sisaan model berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov karena data yang digunakan dalam penelitian ini > 50 responden. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian asumsi sisaan berdistribusi normal ini adalah sebagai berikut.

$H_0: F_n(y) = F_0(y)$ (residual berdistribusi normal)

$H_1: F_n(y) \neq F_0(y)$ (residual tidak berdistribusi normal)

Kriteria penolakan:

Tolak H_0 jika nilai $p - value \leq$ nilai α (0,05)

Terima H_0 jika nilai $p - value >$ nilai α (0,05)

Tabel 4. 24 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		118
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.20677768
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive	.033
	Negative	-.075
Test Statistic		.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Pada tabel di atas terlihat bahwa residual dari setiap model penelitian telah menghasilkan nilai sig. 0.095 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa residual seluruh model penelitian telah berdistribusi normal.

2) Multikolinearitas

Untuk memastikan tidak terjadinya multikolinearitas, dapat dilihat dari nilai VIF (*variance inflation factor*). Jika nilai VIF lebih besar dari 10, hal ini menunjukkan telah terjadi multikolinearitas (Hastono, 2006).

Tabel 4. 25 Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Manfaat	.497	2.011
Kemudahan	.513	1.950
Keamanan	.665	1.504
Gaya Hidup	.650	1.539

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai VIF tidak terdapat yang di atas 10 hal ini menandakan tidak terjadi multikolinearitas.

3) Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat varian dari residual dalam model apakah terdapat yang tidak konstan. Pengujian ini menggunakan metode *White Test for Heteroskedasticity*

Tabel 4. 26 Hasil Uji Heterokedastisitas

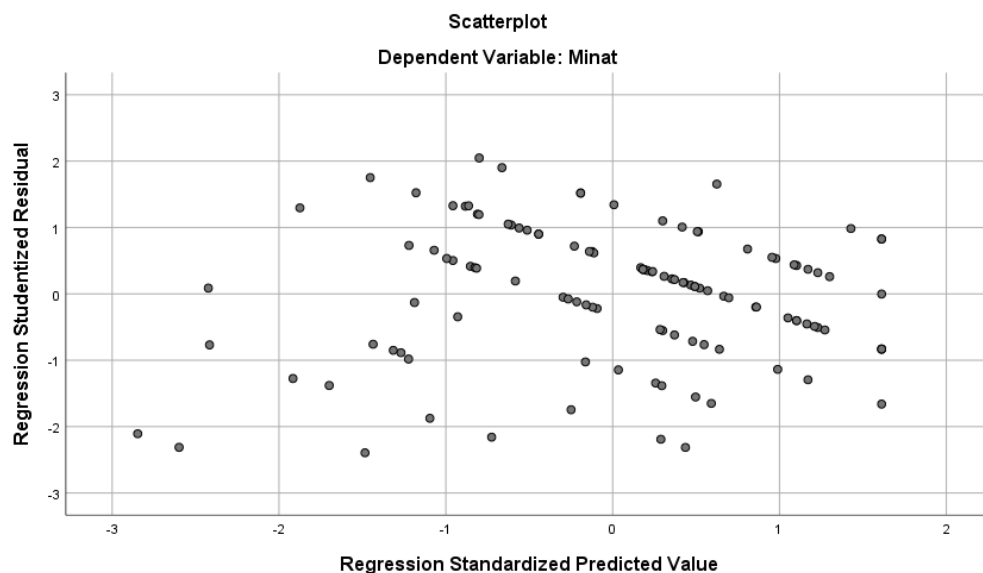
White Test for Heteroskedasticity ^{a,b,c}		
Chi-Square	df	Sig.
20.385	14	.118

a. Dependent variable: Minat

b. Tests the null hypothesis that the variance of the errors does not depend on the values of the independent variables.

c. Design: Intercept + TotalX1 + TotalX2 + TotalX3 + TotalX4 + TotalX1 * TotalX1 + TotalX1 * TotalX2 + TotalX1 * TotalX3 + TotalX1 * TotalX4 + TotalX2 * TotalX2 + TotalX2 * TotalX3 + TotalX2 * TotalX4 + TotalX3 * TotalX3 + TotalX3 * TotalX4 + TotalX4 * TotalX4

Pada tabel di atas terlihat bahwa residual dari setiap model penelitian telah menghasilkan nilai sig. 0,118 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pada residual tidak terdapat kasus heterokedastisitas atau dapat dikatakan homogen. Selain menggunakan uji statistik dengan uji white, adapun analisis grafik yaitu dengan melihat grafik scatter plot antara sumbu Y yaitu nilai prediksi atau SRESID (*Studentized Residual*) dan yang sebagai sumbu X adalah nilai residual atau ZPRED (*Standardized Predicted Value*) sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Scatterplot* Variabel Minat dengan Hasil Regresi

Berdasarkan hasil *scatterplot* di atas, terlihat bahwa titik-titik tersebar secara merata di sekitar angka 0, baik di atas maupun di bawah. Selain itu, titik-titik tersebut tidak membentuk pola yang bergelombang atau menyempit. Oleh karena itu, hasil dari *regression scatterplot* sesuai table diatas dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heterokedastisitas.

4.1.5. Model Regresi Liner Berganda

Berikut hasil uji yang sudah dilakukan, dapat diperoleh persamaan regresi untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut:

4.27 Table Hasil Model Regresi Liner Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.402	1.028		4.282	.000
Manfaat	.196	.091	.220	2.154	.033
Kemudahan	.187	.088	.213	2.117	.036
Keamanan	.130	.059	.193	2.189	.031
Gaya Hidup	.149	.073	.183	2.048	.043

$$Y = 4,402 + 0,196 X_1 + 0,187 X_2 + 0,130 X_3 + 0,149 X_4$$

$$\text{Minat} = 4,402 + 0,196 \text{ Manfaat} + 0,187 \text{ Kemudahan} + 0,130 \text{ Keamanan} + 0,149 \text{ Gaya Hidup}$$

Pada model dijelaskan bahwa nilai konstanta adalah sebesar 4,402 yang artinya jika nilai Manfaat, Kemudahan, Keamanan, dan Gaya Hidup bernilai 0, maka nilai Minat adalah sebesar 4,402.

4.1.6. Uji Hipotesis

4.1.6.1. Uji Persial (Uji t)

Tabel 4.28 Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.402	1.028		4.282	.000
Manfaat	.196	.091	.220	2.154	.033
Kemudahan	.187	.088	.213	2.117	.036
Keamanan	.130	.059	.193	2.189	.031
Gaya Hidup	.149	.073	.183	2.048	.043

Dari hasil Uji T di atas, diperoleh nilai sig. untuk variabel Manfaat, Kemudahan, Keamanan, dan Gaya Hidup kurang dari 0,05 yang berarti dapat disimpulkan bahwa

variabel independen tersebut memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen Minat.

4.1.6.1.1 Pengaruh Manfaat QRIS terhadap Minat menggunakan QRIS

$H_0 : \beta_1 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel manfaat (X1) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_1 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel manfaat (X1) terhadap variabel Minat QRIS (Y)

Berdasarkan hasil estimasi koefisien parameter untuk variabel manfaat sebesar 0,196 dengan nilai sig $0,033 < 0,05$. Dapat dikatakan hipotesis 1 terdukung.

4.1.6.1.2 Pengaruh Kemudahan QRIS terhadap Minat menggunakan QRIS

$H_0 : \beta_2 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel kemudahan (X2) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_2 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel kemudahan (X2) terhadap variabel minat QRIS (Y)

Berdasarkan hasil estimasi koefisien parameter untuk variabel Kemudahan sebesar 0,187 dengan nilai sig $0,036 < 0,05$. Dapat dikatakan hipotesis 2 terdukung.

4.1.6.1.3 Pengaruh Keamanan QRIS terhadap Minat menggunakan QRIS

$H_0 : \beta_3 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel Keamanan (X3) terhadap variabel minat QRIS (Y)

$H_a : \beta_3 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel keamanan (X3) terhadap variabel minat QRIS (Y)

Berdasarkan hasil estimasi koefisien parameter untuk variabel keamanan sebesar 0,130 dengan nilai sig $0,031 < 0,05$. Dapat dikatakan hipotesis 3 terdukung.

4.1.6.1.4 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Minat menggunakan QRIS

$H_0 : \beta_4 = 0$, Tidak terdapat pengaruh variabel gaya hidup (X4) terhadap variabel QRIS (Y)

$H_a : \beta_4 \neq 0$, Terdapat pengaruh variabel gaya hidup (X4) terhadap variabel minat QRIS (Y)

Berdasarkan hasil estimasi koefisien parameter untuk variabel gaya hidup sebesar 0,149 dengan nilai sig $0,043 < 0,05$. Dapat dikatakan hipotesis 4 terdukung.

4.1.6.1 Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Tabel 4.29 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	120.942	4	30.235	20.052	.000 ^b
	Residual	170.389	113	1.508		
	Total	291.331	117			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Keamanan, Kemudahan, Manfaat

Berdasarkan hasil uji F yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada di bawah tingkat signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa variabel independen yang terdiri dari Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, dan Gaya Hidup secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, yaitu Minat Penggunaan QRIS.

4.1.6.2 Koefisien Determinasi

Tabel 4.30 Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi (*R-Square*)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.644 ^a	.415	.394	1.22795

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Keamanan, Kemudahan, Manfaat
b. Dependent Variable: Minat

Berdasarkan tabel di atas, nilai dari Koefisien Determinasi (*R-Square*) pada model adalah sebesar 0,415. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel independen

Manfaat, Kemudahan, Keamanan, dan Gaya Hidup memiliki pengaruh yaitu sebesar 41,5% terhadap Minat menggunakan QRIS Sedangkan sisanya yaitu sebesar 58,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian.

4.2. Pembahasan

4.2.1 Manfaat Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat Menggunakan QRIS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat (performance expectancy dalam (UTAUT2) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, yang menyatakan bahwa individu akan tertarik menggunakan teknologi bila mereka percaya bahwa teknologi tersebut akan meningkatkan kinerja mereka.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama, ditemukan bahwa persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap Minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji T variabel Manfaat terhadap Minat Penggunaan QRIS sebesar 2,154 dan nilai p-value sebesar 0,033 (kurang dari 0,05), serta nilai koefisien regresi sebesar 0,196. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel Manfaat dan Minat Penggunaan QRIS, di mana peningkatan manfaat akan cenderung meningkatkan minat penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Ningsih et al., (2021), yang meneliti tiga variabel yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi resiko. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Selain itu, penelitian oleh Annas (2023) juga menyatakan bahwa Manfaat QRIS berdampak positif terhadap efisiensi pembayaran digital di kalangan mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Islam Indonesia.

Dalam kehidupan sehari-hari, mahasiswa merasakan manfaat QRIS melalui efisiensi waktu, kemudahan transaksi, dan fleksibilitas pembayaran. Sebagian besar responden menyatakan bahwa QRIS sangat membantu dalam aktivitas akademik maupun non-akademik, seperti pembayaran makanan, transportasi, hingga kebutuhan digital. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa secara individual, mahasiswa dapat menghemat waktu dan lebih fokus pada kegiatan produktif. Bagi pembuat

kebijakan, seperti kampus atau Bank Indonesia, hasil ini menjadi dasar untuk memperluas titik transaksi QRIS di lingkungan pendidikan. Bagi masyarakat umum, terutama pelaku UMKM, peningkatan minat mahasiswa terhadap QRIS membuka peluang ekonomi baru dan memperkuat transformasi keuangan digital. Keberadaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) dinilai memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam bertransaksi serta meningkatkan efisiensi transaksi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat berperan penting dalam memengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS.

4.2.2. Kemudahan QRIS Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Persepsi kemudahan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, yang konsisten dengan konstruk effort expectancy dalam model UTAUT2. Dalam kerangka ini, kemudahan merujuk pada sejauh mana teknologi dapat digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar atau keterampilan teknis yang kompleks.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua, ditemukan bahwa Kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh signifikan terhadap Minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji T variabel Kemudahan terhadap Minat Penggunaan QRIS sebesar 2,117 dan nilai p-value sebesar 0,036 (kurang dari 0,05), serta nilai koefisien regresi sebesar 0,187. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel Kemudahan QRIS dan Minat Penggunaan QRIS. Artinya, semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan, semakin besar pula minat dalam menggunakan QRIS. Dengan kata lain, persepsi kemudahan penggunaan dapat menjadi indikator utama dalam menilai minat responden terhadap penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Komang (2022), yang menemukan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam penggunaan QRIS. Kemudahan yang dirasakan dalam penggunaan QRIS dapat meningkatkan minat Masyarakat, khususnya generasi Z sebagai konsumen utama. Selain itu, penelitian Annas (2023) juga menyatakan bahwa Kemudahan penggunaan QRIS berdampak positif terhadap efisiensi pembayaran digital di kalangan mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Islam Indonesia.

Mahasiswa merasa QRIS mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan

teknis khusus. Proses yang hanya membutuhkan pemindaian kode QR melalui aplikasi dompet digital membuat pengguna merasa nyaman dan terbantu, terutama dalam transaksi yang bersifat cepat. Temuan survei menunjukkan bahwa QRIS sering digunakan dalam pembayaran harian yang nominalnya kecil, namun berulang, seperti makanan ringan, iuran organisasi, atau belanja kebutuhan akademik. Implikasi dari hasil ini mengindikasikan bahwa kemudahan adalah kunci dalam membentuk kebiasaan penggunaan. Bagi individu, kemudahan ini mempercepat adaptasi terhadap teknologi. Bagi pengambil kebijakan, hasil ini dapat menjadi dasar dalam membuat kampanye edukatif dan visualisasi penggunaan QRIS secara sederhana untuk memperluas penggunaannya di berbagai segmen masyarakat, khususnya kelompok awam teknologi.

4.2.3. Keamanan QRIS Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Temuan penelitian ini juga memperkuat pentingnya persepsi keamanan sebagai salah satu faktor signifikan yang memengaruhi minat menggunakan QRIS. Meskipun variabel ini tidak termasuk dalam model UTAUT2 yang orisinal, banyak studi lanjutan telah mengintegrasikan *perceived security* sebagai bagian penting dalam adopsi teknologi, terutama pada sektor keuangan (Featherman & Pavlou, 2003).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga, ditemukan bahwa Keamanan QRIS memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji T variabel Keamanan terhadap Minat Penggunaan QRIS sebesar 2,189 dan nilai p-value sebesar 0,031 (kurang dari 0,05), serta nilai koefisien regresi sebesar 0,130. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel Keamanan QRIS dan Minat Penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Syafira (2021), yang menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada pelaku UMKM binaan BI KPW Solo. Selain itu, penelitian Rahmawati & Yuliana (2020) juga mengungkapkan bahwa keamanan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan e-wallet. Keamanan yang ditawarkan oleh QRIS menjadi faktor penting yang memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakannya, karena rasa aman dan perlindungan yang diberikan meningkatkan kepercayaan dalam bertransaksi secara digital.

Rasa aman ini menjadi faktor kunci yang membentuk kepercayaan terhadap teknologi pembayaran digital. Implikasinya, bagi individu, QRIS menjadi pilihan utama dalam transaksi keuangan tanpa rasa khawatir terhadap kebocoran data. Bagi pengambil kebijakan, khususnya regulator sistem pembayaran, hasil ini menguatkan urgensi pengawasan keamanan dan perlindungan data digital secara konsisten. Sementara itu, bagi masyarakat umum, persepsi positif terhadap keamanan mendorong penggunaan teknologi digital secara lebih luas dan berkelanjutan, termasuk di sektor informal.

4.2.4. Gaya Hidup Berpengaruh Signifikan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Gaya hidup merupakan variabel yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Dalam teori UTAUT2, gaya hidup dapat diasosiasikan dengan konstruk hedonic motivation, habit, dan social influence, yang mencerminkan bagaimana motivasi emosional, kebiasaan individu, dan pengaruh lingkungan sosial dapat mendorong penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis keempat, ditemukan bahwa Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap Minat mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji t variabel Gaya Hidup terhadap Minat Penggunaan QRIS sebesar 2,048 dan nilai p-value sebesar 0,043 (kurang dari 0,05), serta nilai koefisien regresi sebesar 0,149. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel Gaya Hidup dan Minat penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Maria (2020), yang menemukan bahwa gaya hidup merupakan faktor signifikansi dalam memengaruhi keputusan penggunaan aplikasi layanan pembayaran digital di wilayah Jabodetabek. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Meti dan Anita (2021) juga menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital. Tren pembayaran digital yang semakin berkembang, ditambah dengan munculnya berbagai digital market yang mendukung sistem pembayaran digital, membuat masyarakat semakin tertarik untuk beralih ke metode transaksi non-tunai.

Mahasiswa yang aktif di dunia digital dan mengikuti perkembangan teknologi menunjukkan kecenderungan lebih tinggi untuk menggunakan QRIS. Survei mencatat

bahwa mahasiswa sering menggunakan QRIS dalam transaksi harian, termasuk berbelanja, memesan makanan, dan membayar layanan digital, serta cenderung tertarik pada promo atau cashback. Implikasi dari hasil ini adalah bahwa gaya hidup digital menjadi katalis dalam adopsi teknologi pembayaran. Bagi mahasiswa, QRIS bukan hanya alat transaksi, tetapi bagian dari identitas sosial dan pilihan gaya hidup. Bagi pembuat kebijakan, hasil ini menegaskan pentingnya menjadikan QRIS sebagai bagian dari kampanye gaya hidup digital yang modern, efisien, dan aman. Sementara bagi masyarakat, tren ini dapat mempercepat terciptanya budaya cashless society dan mendorong literasi keuangan berbasis digital di berbagai lapisan sosial.

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai “Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, keamanan, dan gaya hidup terhadap minat penggunaan QRIS mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia”, Secara keseluruhan, variabel-variabel independen (Persepsi Manfaat, Kemudahan, Keamanan, dan Gaya Hidup) berkontribusi sebesar 41,5% terhadap Minat Penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut memiliki peran penting dalam menentukan niat mahasiswa untuk menggunakan QRIS, meskipun ada faktor lain yang turut memengaruhi yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Persepsi manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS.
- 2) Kemudahan QRIS memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS.
- 3) Keamanan QRIS memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS.
- 4) Gaya hidup memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia dalam menggunakan QRIS.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia, sehingga hasilnya kemungkinan hanya mencerminkan karakteristik mahasiswa dari jurusan Ekonomi.

2. Fokus penelitian ini hanya pada mahasiswa Ekonomi Pembangunan Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, sehingga tidak mencakup kelompok mahasiswa dari jurusan atau angkatan lainnya.
3. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner online, yang memiliki keterbatasan dalam pengawasan terhadap responden saat mereka mengisi kuesioner, sehingga potensi kesalahan atau bias dalam pengisian data tidak dapat sepenuhnya dikontrol.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Mahasiswa, diharapkan lebih terbuka dan aktif menggunakan QRIS dalam aktivitas sehari-hari. Dan terakhir, saya sarankan penelitian berikutnya menambah variabel seperti literasi digital atau memperluas objek penelitiannya.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambahkan variabel bebas lain yang dapat berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan QRIS, sehingga penelitian menjadi lebih komprehensif.
- 3) Bagi pengambil kebijakan, khususnya Bank Indonesia sebagai regulator QRIS, diharapkan dapat terus meningkatkan sosialisasi dan edukasi yang lebih menyeluruh mengenai manfaat dan keamanan QRIS, khususnya kepada mahasiswa dan generasi muda, agar mendorong minat penggunaan yang lebih luas. Selain itu, BI juga disarankan untuk melakukan evaluasi berkala terhadap kenyamanan dan aksesibilitas QRIS guna meningkatkan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaghfiroh, S. W., et al. (2024). Proses Pengambilan Keputusan Adopsi Inovasi Transaksi Elektronik Melalui QRIS di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dakwah*, 4(1), 55–70.
- Alsukri, F. (2021). Gaya hidup dan penggunaan e-wallet. *Jurnal Ekonomi Konsumen*, 4(2), 112–123.
- Anandha, R., & Mukhlis, M. (2022). Interoperabilitas Layanan Pembayaran Digital Melalui QRIS. *Jurnal Teknologi Keuangan*, 3(1), 77–86.
- Annas, M. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Mahasiswa. *Jurnal Akuntansi UII*, 2(1), 40–50.
- Aries, D., Pulubuhu, T., & Muhammad, R. (2025). Dari Tunai ke Digital: Dampak Sosial Penggunaan QRIS di Kalangan Muda. *Jurnal Sosial Digital*, 6(1), 12–25.
- Atmaja, Y. S., & Paulus, D. H. (2022). Partisipasi Bank Indonesia dalam Pengaturan Digitalisasi Sistem Pembayaran Indonesia. *Masalah-Masalah Hukum*, 51(3), 271–286.
- Bangsa, A. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Penggunaan QRIS ShopeePay. *Jurnal Digital Bisnis*, 2(3), 99–110.
- Bank Indonesia. (2023). Survei Nasional Keuangan Inklusif Tahun 2023. Jakarta: Bank Indonesia. Diakses dari <https://www.bi.go.id> (akses terakhir 12 April 2025)
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Denas Hasman Nugraha. (2023). Peran Financial Technology pada Lembaga Keuangan Mikro Syariah. *Qulubana: Jurnal Manajemen Dakwah*, 3(2), 65–79.
- Dwi Rusliani, P., & Deliyana Firmialy, S. (2024). Analisis Pengaruh Internet Gaming Disorder Terhadap Compulsive Buying. *Jurnal Ekuilnmi*, 6(2), 266–273.
- Edwin Zusrony, et al. (2023). Analisis PU, PEOU dan PR terhadap Minat Penggunaan QRIS pada UMKM. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 16(1), 200–206.
- Ekonomi, F., & Suryakencana, U. (2024). QRIS dan Transformasi Pembayaran Digital. *Jurnal Ekonomi dan Sistem Keuangan*, 4(1), 10–19.
- Fauziah, R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Manfaat terhadap Penggunaan Dompot Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Keuangan*, 6(2), 123–134.
- Fatamwati, E. (2015). TAM untuk Menganalisis Penerimaan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, 9(1), 1–13.

- Feryanto, A. R., & Trisnaningsih, S. (2023). Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Hedonisme. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi Syariah*, 5(5), 2742–2754.
- Featherman, M. S., & Pavlou, P. A. (2003). Predicting e-services adoption: A perceived risk facets perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*, 59(4), 451–474.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayahtulah, R. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kepercayaan, dan Risiko terhadap Minat Menggunakan QRIS. *Jurnal Riset UMKM*, 7(1), 60–73.
- Hutagalung, R. A., et al. (2021). Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum dan Sesudah QRIS. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103.
- Indriani, M. (2024). Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 8(2), 55–64.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Khairunnisa, A. (2018). Pengaruh Gaya Hidup terhadap Minat Menggunakan E-Money. *Jurnal Ekonomi Digital*, 2(1), 45–53.
- Killi, N. A. (2022). Persepsi Mahasiswa terhadap Sistem Pembayaran Digital OVO. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 6(1), 75–83.
- Komang, A. A. (2022). Kemudahan Penggunaan QRIS dan Minat Generasi Z. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Inovasi Digital*, 2(3), 123–130.
- Konsumen, P. P., Dayan, M. T., & G. H. (2020). Kepercayaan terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 12(1), 40–50.
- Kristanty, D. (2024). Pengaruh Keamanan dalam Penggunaan QRIS. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 6(1), 35–45.
- Kristanto, A. (2008). *Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. Yogyakarta: Ekonisia.
- Kusnandar, V. (2022). Statistik Pengguna QRIS di Indonesia. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id>
- Lisnawati, I. (2021). Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan Pembayaran Digital QRIS. *Jurnal Ekonomi Keuangan Digital*, 3(1), 1–82.
- Loekamto, A. (2012). Implementasi TAM dalam Online Shopping. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Manajemen*, 1(3), 1–5.

- Laloan, A. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS. *Jurnal Ekonomi dan Teknologi*, 6(2), 144–155.
- Maria, A. (2020). Gaya Hidup dan Penggunaan Aplikasi Digital. *Jurnal Keuangan dan Konsumen*, 3(2), 101–109.
- Meti, D., & Anita, S. (2021). Gaya Hidup dan Pembayaran Digital. *Jurnal Ilmu Ekonomi Digital*, 5(1), 77–85.
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). E-Payment System Berbasis QR Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 7(2), 63–69.
- Nainggolan, E. G. M., et al. (2022). Kepuasan Gen Z dalam Menggunakan QRIS. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 4(1), 24–32.
- Nandiroh, R. (2023). QRIS dan Efisiensi Transaksi UMKM. *Jurnal Keuangan Digital*, 5(3), 87–95.
- Naniyah, N. (2019). Hubungan Pikiran dan Perasaan dalam Pengambilan Keputusan. *Jurnal Psikologi Sosial*, 2(2), 44–55.
- Ningsih, W., et al. (2021). Persepsi Manfaat dan Risiko QRIS. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Manajemen*, 5(3), 67–75.
- Nugroho, D. (2020). Persepsi Manfaat dan Kemudahan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital. *Jurnal Ekonomi Modern*, 4(1), 89–96.
- Nugraha, D. H. (2023). Peran Fintech pada Lembaga Keuangan Mikro Syariah. *Qulubana: Jurnal Manajemen Dakwah*, 3(2), 65–79.
- Park, C., & Kim, Y. (2006). The Effect of Information Security on Consumer Trust in E-Commerce. *Electronic Commerce Research and Applications*, 7(1), 70–84.
- Prakoso, R. (2022). Persepsi Keamanan dan Niat Penggunaan Teknologi. *Jurnal Sistem Informasi dan Keamanan Digital*, 3(2), 51–60.
- Priambodo, R., & Prabawani, D. I. (2015). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Manfaat terhadap Minat Menggunakan Mobile Payment. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 4(1), 45–54.
- Puspitasari, D., & Salehudin, M. (2022). Pengaruh Kemudahan Teknologi terhadap Niat Menggunakan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Manajemen*, 5(2), 101–111.
- Putri, M. T., et al. (2023). Analisis Persepsi Manfaat dan Risiko Penggunaan QRIS. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(3), 215–228.

- Ramadhan, D., et al. (2023). Persepsi Kemudahan, Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(4), 162–170.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, T., & Nurcahyo, R. (2020). *Perilaku Konsumen di Era Digital*. Jakarta: Salemba Empat.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Wulandari, R. (2021). Gaya Hidup Generasi Milenial dalam Penggunaan Dompet Digital. *Jurnal Konsumen dan Teknologi Finansial*, 5(3), 223–234.
- Zarasky, A., & Septiani, N. (2022). Preferensi Generasi Muda terhadap Pembayaran Digital. *Jurnal Teknologi Keuangan*, 6(2), 88–97.

Lampiran I. Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr.Wb,

Halo semuanya! Perkenalkan saya Tania Hanan Faizah (21313074) mahasiswi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Islam Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, Keamanan dan Gaya Hidup Terhadap Minat Penggunaan QRIS Mahasiswa Ekonomi Angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia", dan penelitian ini saya perlu menyusun kuesioner untuk melanjutkan penelitian yang akan saya lakukan. Maka dari itu, saya memohon bantuan saudara/i untuk meluangkan waktu 10-15 menit untuk mengisi kuesioner ini.

Adapun penelitian ini memiliki beberapa karakteristik diantaranya:

1. Merupakan mahasiswa aktif angkatan 2021 Universitas Islam Indonesia
2. Sedang menggunakan QRIS

Sesuai dengan kode etik penelitian, saya menjamin kerahasiaan semua data. Atas kesediaan Saudara/i meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini dengan jujur dan tujuan, saya ucapkan terima kasih banyak.

Jika terdapat pertanyaan terkait kuesioner ini, Anda dapat menghubungi saya melalui email 21313074@students.uii.ac.id atau menghubungi melalui chat 0895377322764.

Penulis,



Tania Hanan Faizah

Bagian 1 : Identitas Responden

1. Nama:
2. Nim:
3. Jenis Kelamin:
 - ☐ Laki-laki
 - ☐ Perempuan
4. Usia:
5. Domisili saat ini
 - ☐ Dalam kota (Yogyakarta)
 - ☐ Luar kota
6. Pernah menggunakan QRIS dalam transaksi?
 - ☐ Ya
 - ☐ Tidak
7. Sumber pendapatan utama
 - ☐ Uang saku dari orang tua/wali
 - ☐ Beasiswa
 - ☐ Pekerjaan sampingan/freelance
 - ☐ Pekerjaan tetap
8. Alasan utama menggunakan QRIS
 - ☐ Praktis dan mudah digunakan
 - ☐ Keamanan transaksi lebih baik
 - ☐ Banyak promo atau cashback
 - ☐ Tidak perlu membawa uang tunai
 - ☐ Hanya mengikuti trend
9. Jenis transaksi yang paling sering menggunakan QRIS
 - ☐ Makanan & minuman
 - ☐ Belanja online
 - ☐ Transportasi
 - ☐ Tagihan & top-up saldo
10. Tingkat kepuasan terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital:

- ☐ Sangat puas
- ☐ Puas
- ☐ Tidak puas
- ☐ Sangat tidak puas

1. PERSEPSI MANFAAT (X1)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	ST
1	Saya merasa lebih cepat bertransaksi menggunakan QRIS dari pada cash.				
2	QRIS sangat membantu aktivitas saya sehari-hari.				
3	QRIS dapat digunakan di manapun dan kapanpun.				
4	QRIS mampu meningkatkan efektifitas kinerja saya.				

2. PERSEPSI KEMUDAHAN (X2)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	ST
1	Saya merasa penggunaan QRIS mudah dipelajari.				
2	Saya merasa penggunaan QRIS dapat dikendalikan/dikontrol.				
3	Saya merasa penggunaan QRIS sangat fleksibel.				
4	Saya merasa mudah untuk digunakan.				

3. PERSEPSI KEAMANAAN (X3)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	ST
1	Saya merasa QRIS tidak menyebabkan adanya kehilangan data pribadi.				
2	Saya yakin QRIS dapat menjaga informasi data penggunaanya.				
3	Saya merasa aman dalam menggunakan QRIS secara keseluruhan.				

4	Saya merasa menggunakan QRIS akan lebih aman dibandingkan uang tunai.				
---	---	--	--	--	--

4. PERSEPSI GAYA HIDUP (X4)

No	Pertanyaan	STS	TS	S	ST
1	Saya merasa menggunakan QRIS karena sesuai dengan gaya hidup modern yang serba digital dan cashless.				
2	Saya merasa QRIS membantu saya menyesuaikan diri dengan tren pembayaran digital yang semakin berkembang.				
3	Saya merasa QRIS mendukung gaya hidup saya yang lebih fleksibel dan cepat dalam melakukan transaksi sehari-hari.				
4	Saya lebih memilih tempat yang menyediakan pembayaran QRIS daripada yang hanya menerima uang tunai.				

5. PERSEPSI MINAT (Y1)

No	Pertanyaan	TST	TS	S	ST
1	Saya tertarik untuk mencoba QRIS.				
2	Saya memiliki keinginan untuk mengetahui tentang QRIS.				
3	Saya akan merekomendasikan penggunaan QRIS kepada teman atau keluarga karena kemudahannya.				
4	Saya merasa yakin dan percaya dalam menggunakan QRIS dalam penggunaan jangka panjang.				

Lampiran II. Tabulasi Data Kuesioner

1. Tabulasi Data Variabel Persepsi Manfaat

Persepsi Manfaat				
X1.1	X2.2	X3.3	X4.4	TOTAL
3	3	3	3	12
4	4	3	4	15
4	4	4	4	16
3	3	2	3	11
4	4	4	4	16
4	4	3	4	15
3	3	2	3	11
4	3	4	3	14
4	4	2	4	14
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	4	2	3	13
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	4	2	3	13
3	4	3	4	14
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
3	4	3	3	13
4	4	4	4	16
4	4	2	4	14
3	4	4	4	15
3	4	4	4	15

3	4	3	4	14
4	4	3	3	14
3	3	4	3	13
4	4	3	4	15
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	3	3	4	14
4	4	4	4	16
4	4	3	4	15
3	4	2	3	12
4	4	2	4	14
4	4	4	4	16
3	4	3	2	12
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	3	4	15
4	4	4	4	16
4	3	4	3	14
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	4	3	3	14
3	4	2	4	13
4	4	3	3	14

4	4	4	3	15
4	3	4	3	14
3	4	4	3	14
3	3	3	3	12
3	3	4	4	14
4	3	3	3	13
4	3	3	3	13
3	4	2	4	13
4	3	2	2	11
4	4	4	4	16
3	4	2	4	13
3	3	3	3	12
3	3	4	3	13
3	4	3	4	14
3	4	4	4	15
3	4	3	3	13
3	3	1	3	10
3	3	3	3	12
4	4	2	4	14
3	3	2	4	12
3	3	2	3	11
3	3	2	3	11
3	2	1	3	9
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	3	3	13
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
3	2	3	2	10
3	4	3	4	14

3	3	4	3	13
4	4	4	4	16
4	3	4	3	14
3	3	4	3	13
3	3	4	3	13
3	4	3	4	14
2	3	4	3	12
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
3	3	4	3	13
3	3	4	3	13
3	4	3	3	13
3	4	2	3	12
3	3	4	4	14
4	4	2	4	14
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	3	3	13
3	3	3	4	13
3	4	4	3	14
3	4	3	4	14
3	3	4	4	14
3	3	2	3	11
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
2	2	2	2	8
3	3	4	4	14
3	4	3	3	13
4	4	4	4	16

3	3	3	4	13
3	3	2	2	10

2. Tabulasi Data Variabel Persepsi Kemudahan

Persepsi Kemudahan				
X1.1	X2.2	X3.3	X4.4	TOTAL
3	3	3	3	12
3	3	3	4	13
4	4	4	4	16
2	2	2	3	9
3	2	3	4	12
4	2	4	4	14
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	3	3	3	13
4	3	4	4	15
3	3	3	4	13
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	3	3	3	13
4	3	4	4	15
3	3	4	3	13
3	3	3	4	13
4	4	4	4	16
3	3	3	4	13
4	1	4	4	13
4	2	4	4	14

3	3	4	3	13
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
3	3	3	3	12
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
3	4	4	3	14
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15
3	3	2	3	11
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	3	4	13
3	3	4	4	14
4	3	3	4	14
3	4	3	3	13
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14

4	3	3	4	14
4	3	4	3	14
4	4	4	4	16
2	2	2	2	8
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	3	4	4	15
3	1	2	3	9
4	4	4	4	16
4	3	3	4	14
3	2	3	3	11
3	3	3	3	12
4	2	3	4	13
4	4	4	4	16
4	3	3	4	14
4	2	4	3	13
3	3	3	3	12
4	4	2	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	4	3	4	15
2	2	3	3	10
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15

3	3	3	4	13
3	4	3	3	13
2	2	3	4	11
4	3	4	4	15
4	3	3	3	13
2	2	3	3	10
3	4	3	3	13
3	3	4	4	14
3	2	3	4	12
3	4	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	4	3	14
4	3	4	3	14
3	3	2	3	11
3	2	4	4	13
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
4	4	2	4	14
4	4	3	4	15
4	3	4	4	15
4	3	4	3	14
3	3	3	3	12
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	2	3	3	12
4	4	4	4	16

3	3	4	4	14
4	3	4	4	15
3	3	3	3	12
3	2	3	2	10

3. Tabulasi Data Variabel Persepsi Keamanan

Persepsi Keamanan				
X 1.1	X2.2	X3.3	X4.4	TOTAL
3	3	3	2	11
4	4	3	2	13
4	4	4	4	16
2	2	3	2	9
2	2	3	2	9
4	4	4	4	16
3	3	3	2	11
3	3	3	3	12
2	3	3	3	11
3	3	3	4	13
4	4	4	4	16
2	3	3	2	10
4	4	3	3	14
3	3	3	3	12
3	3	3	4	13
4	4	4	4	16
2	3	3	2	10
4	4	3	3	14
3	4	3	3	13
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	2	2	2	9

2	2	2	3	9
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
3	3	4	2	12
4	4	3	4	15
3	3	3	3	12
2	3	2	4	11
4	4	4	4	16
3	4	3	4	14
4	4	4	4	16
2	2	4	2	10
3	3	4	3	13
3	3	3	3	12
4	4	4	3	15
3	3	3	3	12
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	3	3	4	13
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12
3	3	2	4	11
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12
3	3	3	4	13
3	3	4	4	14
3	3	3	4	13
3	3	4	4	14
3	3	4	4	14
3	3	3	3	12

4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	2	2	3	10
4	3	3	3	13
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	3	2	11
3	3	3	3	12
1	1	2	2	6
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	2	3	3	11
3	3	3	3	12
3	3	4	3	13
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
2	3	3	3	11
3	3	3	3	12
4	4	2	3	13
3	3	3	3	12
2	3	3	3	11
3	3	4	2	11
2	2	2	2	8
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
2	3	3	3	11

1	3	4	4	12
3	3	4	4	14
2	3	3	2	10
3	4	3	3	13
1	2	3	3	9
3	3	4	1	11
2	3	3	2	10
1	2	3	3	9
2	2	3	3	10
2	1	2	2	7
1	1	2	3	7
4	4	3	3	14
3	3	4	3	13
3	3	3	2	11
3	2	3	3	11
2	2	2	3	9
3	3	2	2	10
2	2	2	3	9
3	3	2	3	11
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	3	3	14
3	3	4	3	13
3	4	3	4	14
3	4	3	4	14
4	3	3	4	14
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16

2	2	2	2	8
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
4	4	4	4	12
3	3	3	3	12
2	2	2	2	8

4. Tabulasi Data Variabel Persepsi Gaya Hidup

Persepsi Gaya Hidup				
X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	TOTAL
3	3	3	2	11
4	4	3	3	14
3	3	4	3	13
2	3	3	2	10
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	3	15
3	4	4	4	15
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
4	3	4	3	14
3	3	3	2	11
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
4	3	4	3	14
1	3	3	4	11
3	3	3	2	11

3	3	3	3	12
3	4	4	2	13
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
2	2	3	4	11
3	4	4	2	13
3	3	4	3	13
3	3	3	3	12
4	4	3	2	13
4	4	4	3	15
3	2	3	4	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
3	4	3	2	12
1	2	4	4	11
4	4	4	4	16
3	3	3	4	13
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	3	3	2	12
3	3	3	2	11
4	4	4	4	16
4	3	4	3	14
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	4	4	15

4	3	3	3	13
4	3	3	3	13
4	4	4	4	16
3	4	3	2	12
3	3	4	4	14
3	3	3	4	13
4	4	4	3	15
4	3	3	3	13
3	3	4	3	13
2	3	2	2	9
3	3	4	4	14
4	3	3	3	13
3	3	3	3	12
2	3	3	4	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
3	3	3	2	11
3	3	3	3	12
2	3	4	2	11
3	4	3	3	13
4	3	4	3	14
4	4	4	3	15
3	3	3	3	12
4	4	4	1	13
4	3	3	2	12
3	4	3	3	13
2	3	2	1	8
3	3	3	2	11
4	4	4	4	16

4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	3	15
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
3	3	4	3	13
4	4	4	2	14
3	4	3	1	11
3	2	3	3	11
3	4	3	3	13
3	3	4	4	14
3	3	3	4	13
4	3	3	3	13
4	3	3	4	14
4	4	4	3	15
4	3	3	4	14
3	4	3	2	12
2	3	3	1	9
4	4	4	2	14
4	4	4	2	14
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
4	3	3	3	13
4	4	3	4	15
4	3	3	4	14
4	3	4	3	14
3	3	3	3	12

4	4	4	3	15
4	3	3	3	13
3	3	3	2	11
3	4	4	3	14
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
3	3	3	1	10
2	2	3	1	8

5. Tabulasi Data Variabel Persepsi Minat

Persepsi Minat				
Y.1.1	Y.1.2	Y.1.3	Y.1.4	TOTAL
2	3	3	3	11
4	3	3	4	14
4	3	4	4	15
3	2	3	2	10
3	3	3	3	12
3	4	4	3	14
3	2	3	3	11
4	3	3	4	14
3	3	3	3	12
4	3	4	4	15
4	3	3	4	14
4	4	3	4	15
3	3	3	4	13
3	3	3	4	13
4	3	3	4	14
3	3	3	4	13
4	4	4	3	15
4	4	3	4	15

3	3	4	4	14
4	4	3	3	14
4	4	3	4	15
4	3	3	3	13
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
2	3	3	3	11
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	4	3	14
3	3	4	3	13
4	3	4	3	14
3	3	4	4	14
4	3	3	4	14
4	3	4	3	14
3	3	4	4	14
4	3	4	4	15
4	3	4	4	15
4	3	3	4	14
3	3	3	4	13
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	4	4	15
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14

4	3	3	4	14
3	3	4	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	3	13
3	3	4	4	14
3	3	4	4	14
4	3	3	4	14
4	3	4	4	15
3	4	4	4	15
3	4	3	3	13
3	4	3	3	13
3	3	3	2	11
3	2	3	3	11
2	4	3	3	12
2	3	3	4	12
2	3	3	3	11
2	3	3	2	10
4	3	4	4	15
4	3	3	3	13
4	3	3	4	14
4	4	3	3	14
4	3	3	4	14
4	4	4	3	15
4	3	3	4	14
4	3	3	4	14
4	3	3	3	13
3	3	3	3	12
4	3	3	4	14
4	4	3	4	15
3	3	2	3	11

2	2	2	2	8
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
4	3	4	3	14
4	4	3	4	15
4	3	3	4	14
3	3	4	4	14
3	3	3	4	13
4	3	3	3	13
3	3	3	3	12
4	4	3	2	13
3	2	2	3	10
2	3	3	2	10
3	3	4	3	13
2	2	2	3	9
4	3	3	3	13
4	3	4	3	14
3	3	4	3	13
4	3	3	3	13
3	3	3	4	13
3	4	3	3	13
4	3	3	4	14
3	3	3	3	12
4	3	3	4	14
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
3	3	4	3	13
4	3	3	3	13
4	3	3	4	14

3	4	4	3	14
3	3	3	3	12
4	3	4	4	15
4	3	3	3	13
3	2	3	3	11
3	4	4	3	14
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
3	2	3	2	10
2	2	2	2	8

Lampiran III. Hasil Analisis Data

1. HASIL UJI VALIDITAS PERSEPSI MANFAAT

		Correlations				
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	Manfaat
X1.1	Pearson Correlation	1	.472**	.284**	.357**	.695**
	Sig. (2-tailed)		.000	.002	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X1.2	Pearson Correlation	.472**	1	.256**	.508**	.731**
	Sig. (2-tailed)	.000		.005	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X1.3	Pearson Correlation	.284**	.256**	1	.267**	.717**
	Sig. (2-tailed)	.002	.005		.003	.000
	N	118	118	118	118	118
X1.4	Pearson Correlation	.357**	.508**	.267**	1	.715**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003		.000
	N	118	118	118	118	118
Manfaat	Pearson Correlation	.695**	.731**	.717**	.715**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	118	118	118	118	118

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. HASIL UJI VALIDITAS PERSEPSI KEMUDAHAN

		Correlations				Kemudahan
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	
X2.1	Pearson Correlation	1	.425**	.433**	.460**	.771**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X2.2	Pearson Correlation	.425**	1	.349**	.319**	.747**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X2.3	Pearson Correlation	.433**	.349**	1	.428**	.741**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X2.4	Pearson Correlation	.460**	.319**	.428**	1	.705**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	118	118	118	118	118
Kemudahan	Pearson Correlation	.771**	.747**	.741**	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	118	118	118	118	118

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3. HASIL UJI VALIDITAS PERSEPSI KEAMANAN

		Correlations				Keamanan
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	
X3.1	Pearson Correlation	1	.784**	.475**	.459**	.844**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X3.2	Pearson Correlation	.784**	1	.577**	.534**	.893**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X3.3	Pearson Correlation	.475**	.577**	1	.469**	.760**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X3.4	Pearson Correlation	.459**	.534**	.469**	1	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	118	118	118	118	118

Keamana n	Pearson Correlation	.844**	.893**	.760**	.757**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	118	118	118	118	118

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

4. HASIL UJI VALIDITAS PERSEPSI GAYA HIDUP

		Correlations				Gaya Hidup
		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	
X4.1	Pearson Correlation	1	.528**	.395**	.260**	.743**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.005	.000
	N	118	118	118	118	118
X4.2	Pearson Correlation	.528**	1	.493**	.148	.692**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.110	.000
	N	118	118	118	118	118
X4.3	Pearson Correlation	.395**	.493**	1	.414**	.753**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	118	118	118	118	118
X4.4	Pearson Correlation	.260**	.148	.414**	1	.703**
	Sig. (2-tailed)	.005	.110	.000		.000
	N	118	118	118	118	118
Gaya Hidup	Pearson Correlation	.743**	.692**	.753**	.703**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	118	118	118	118	118

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

5. HASIL UJI VALIDITAS PERSEPSI MINAT

		Correlations				
		Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Minat
Y1.1	Pearson Correlation	1	.258**	.197*	.485**	.754**
	Sig. (2-tailed)		.005	.033	.000	.000
	N	118	118	118	118	118
Y1.2	Pearson Correlation	.258**	1	.352**	.171	.616**
	Sig. (2-tailed)	.005		.000	.064	.000
	N	118	118	118	118	118
Y1.3	Pearson Correlation	.197*	.352**	1	.201*	.612**
	Sig. (2-tailed)	.033	.000		.029	.000
	N	118	118	118	118	118
Y1.4	Pearson Correlation	.485**	.171	.201*	1	.718**
	Sig. (2-tailed)	.000	.064	.029		.000
	N	118	118	118	118	118
Minat	Pearson Correlation	.754**	.616**	.612**	.718**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	118	118	118	118	118

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

6. RELIABILIRAS X1

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.656	4

7. RELIABILITAS X2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.719	4

8. RELIABILITAS X3

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	4

9. RELIABILITAS X4

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	4

10. RELIABILITAS Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.608	4

11. UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		118
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.20677768
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive	.033
	Negative	-.075
Test Statistic		.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

12. UJI HETEROSKEDASTISITAS

White Test for Heteroskedasticity^{a,b,c}

Chi-Square	Df	Sig.
20.385	14	.118

a. Dependent variable: Minat

b. Tests the null hypothesis that the variance of the errors does not depend on the values of the independent variables.

c. Design: Intercept + TotalX1 + TotalX2 + TotalX3 + TotalX4 + TotalX1 * TotalX1 + TotalX1 * TotalX2 + TotalX1 * TotalX3 + TotalX1 * TotalX4 + TotalX2 * TotalX2 + TotalX2 * TotalX3 + TotalX2 * TotalX4 + TotalX3 * TotalX3 + TotalX3 * TotalX4 + TotalX4 * TotalX4

13. UJI MUTIKOLINEARITAS

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.402	1.028			4.282	.000		
Manfaat	.196	.091	.220		2.154	.033	.497	2.011
Kemudahan	.187	.088	.213		2.117	.036	.513	1.950
Keamanan	.130	.059	.193		2.189	.031	.665	1.504
Gaya Hidup	.149	.073	.183		2.048	.043	.650	1.539

a. Dependent Variable: Minat

14. UJI t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.402	1.028			4.282	.000		
Manfaat	.196	.091	.220		2.154	.033	.497	2.011
Kemudahan	.187	.088	.213		2.117	.036	.513	1.950
Keamanan	.130	.059	.193		2.189	.031	.665	1.504
Gaya Hidup	.149	.073	.183		2.048	.043	.650	1.539

a. Dependent Variable: Minat

15. UJI F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	120.942	4	30.235	20.052	.000 ^b
	Residual	170.389	113	1.508		
	Total	291.331	117			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Keamanan, Kemudahan, Manfaat

16. KOEFISIEN DETERMINASI

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.644 ^a	.415	.394	1.22795	1.586

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Keamanan, Kemudahan, Manfaat

b. Dependent Variable: Minat

DEMOGRAFI RESPONDEN

17. JENIS KELAMIN

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	63	53.4	53.4	53.4
	Perempuan	55	46.6	46.6	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

18. USIA

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20 - 24 Tahun	115	97.5	97.5	97.5
	25 - 29 Tahun	1	.8	.8	98.3
	> 30 Tahun	2	1.7	1.7	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

19. DOMISILI

		Domisili			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dalam Kota (Yogyakarta)	37	31.4	31.4	31.4
	Luar Kota	81	68.6	68.6	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

20. PERNAH MENGGUNAKAN QRIS DALAM TRANSAKSI

		Pernah menggunakan QRIS dalam transaksi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	0	.0	.0	.0
	Ya	118	100.0	100.0	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

21. SUMBER PENDAPATAN UTAMA

		Sumber Pendapatan Utama			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Beasiswa	9	7.6	7.6	7.6
	Pekerjaan sampingan/freelance	18	15.3	15.3	22.9
	Pekerjaan tetap	2	1.7	1.7	24.6
	Uang saku dari orangtua/wali	89	75.4	75.4	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

22. JENIS TRANSAKSI YANG PALING SERING MENGGUNAKAN QRIS

		Jenis transaksi yang paling sering menggunakan QRIS			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belanja online	15	12.7	12.7	12.7
	Makanan dan minuman	96	81.4	81.4	94.1
	Tagihan & top-up saldo	4	3.4	3.4	97.5
	Transportasi	3	2.5	2.5	100.0
	Total	118	100.0	100.0	

23. TINGKAT KEPUASAN TERHADAP PENGGUNAAN QRIS DALAM TRANSAKSI DIGITAL

Tingkat kepuasan terhadap penggunaan QRIS dalam transaksi digital

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Puas	2	1.7	1.7	1.7

	Tidak Puas	3	2.5	2.5	4.2
	Puas	41	34.7	34.7	39.0
	Sangat Puas	72	61.0	61.0	100.0
	Total	118	100.0	100.0	