

**Pengaruh Literasi Fintech dan Tingkat Penerimaan Teknologi terhadap Niat
dan Perilaku Penggunaan QRIS dalam Transaksi Harian**



Disusun Oleh:

Nama : Ahmad Raxy Hidayat

NIM : 22311385

Program Studi : Manajemen

Bidang Konsentrasi : Manajemen Keuangan

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

**Pengaruh Literasi Fintech dan Tingkat Penerimaan Teknologi terhadap Niat
dan Perilaku Penggunaan QRIS dalam Transaksi Harian**

SKRIPSI

ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar
Sarjana Strata-I di Jurusan Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika,
Universitas Islam Indonesia



Disusun Oleh:

Nama : Ahmad Raxy Hidayat
NIM : 22311385
Program Studi : Manajemen
Bidang Konsentrasi : Manajemen Keuangan

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Yogyakarta, 9 April 2026

Penulis,



Ahmad Remy Hidayat

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaruh Literasi Fintech dan Tingkat Penerimaan Teknologi terhadap Niat dan
Perilaku Penggunaan QRIS dalam Transaksi Harian

Disusun Oleh:

Nama : Ahmad Remy Hidayat

NIM : 22311385

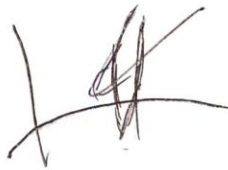
Program Studi : Manajemen

Bidang Konsentrasi : Manajemen Keuangan

Yogyakarta, 9 April 2026

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,



Kartini Dra, M.Si

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, dan literasi fintech terhadap niat serta perilaku penggunaan QRIS dalam transaksi harian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada 209 responden yang telah menggunakan QRIS. Teknik analisis data yang digunakan adalah Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Squares (SEM-PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial dan literasi fintech berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS, sedangkan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan kondisi pendukung tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Selanjutnya, niat penggunaan terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor sosial dan kemampuan kognitif pengguna, khususnya literasi fintech, menjadi determinan utama dalam mendorong niat penggunaan QRIS, sementara faktor teknologi seperti manfaat dan kemudahan penggunaan cenderung tidak lagi menjadi pertimbangan utama dalam konteks adopsi yang semakin matang. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa perluasan model UTAUT melalui penambahan literasi fintech dapat meningkatkan pemahaman terhadap perilaku adopsi teknologi finansial, serta menjadi referensi bagi pemangku kebijakan dalam merancang strategi peningkatan penggunaan QRIS melalui edukasi dan peningkatan literasi digital masyarakat.

Kata kunci: QRIS, UTAUT, literasi fintech, niat penggunaan, perilaku penggunaan, SEM-PLS

ABSTRACT

This study aims to analyze the effects of performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, and fintech literacy on behavioral intention and actual usage behavior of QRIS in daily transactions. A quantitative approach was employed using a survey method, with data collected from 209 respondents who have used QRIS. The data were analyzed using Structural Equation Modeling based on Partial Least Squares (SEM-PLS). The results indicate that social influence and fintech literacy have a positive and significant effect on behavioral intention, while performance expectancy, effort expectancy, and facilitating conditions do not have a significant effect. Furthermore, behavioral intention is found to have a positive and significant effect on actual usage behavior. These findings suggest that social factors and users' cognitive capabilities, particularly fintech literacy, play a more dominant role than traditional technological factors in influencing QRIS adoption. This study contributes to the literature by extending the UTAUT with fintech literacy, highlighting the importance of user capability in understanding digital financial technology adoption. The results also provide practical implications for policymakers and stakeholders to enhance QRIS adoption through digital literacy and financial education initiatives.

Keywords: QRIS, UTAUT, fintech literacy, behavioral intention, usage behavior, SEM-PLS

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Literasi Fintech dan Tingkat Penerimaan Teknologi terhadap Niat dan Perilaku Penggunaan QRIS dalam Transaksi Harian”** yang disusun sebagai syarat untuk memenuhi gelar sarjana strata -I pada program studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan telah membantu penulis selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya dalam setiap proses yang dilalui penulis.
2. Rasulullah SAW sebagai panutan dalam menjalani kehidupan.
3. Kedua orang tua penulis, almarhum Bapak Imron Rosyadi dan almarhumah Ibu Sunahwati, yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan menempatkan beliau di tempat terbaik di sisi-Nya.
4. Kakak-kakak penulis yang telah memberikan dukungan, perhatian, serta bantuan baik secara moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Kartini, Dra., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

9. Bapak Abdur Rafik, S.E., M.Sc., CSA. selaku Ketua Program Studi Manajemen Program Sarjana Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
10. Teman-teman Grup “Klepon” serta rekan sekelas Prodi Manajemen angkatan 2022 yang telah memberikan kebersamaan, dukungan, dan pengalaman selama masa perkuliahan.
11. Seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kontribusinya dalam penelitian ini.
12. Terakhir, penulis juga mengapresiasi diri sendiri atas usaha, ketekunan, dan semangat yang telah diberikan dalam menyelesaikan seluruh proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	26
1.3 Pertanyaan Penelitian	27
1.4 Tujuan Penelitian.....	28
1.5 Kontribusi Penelitian.....	29
BAB II KAJIAN PUSTAKA	30
2.1 Tinjauan Teoritis.....	30
2.1.1 QRIS.....	30
2.1.2 Perkembangan QRIS di Indonesia	33
2.1.3 Model UTAUT	35
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu dan Kebaruan (State of Art and Novelty) ..	51
2.2.1 Penelitian Terdahulu.....	51
2.2.2 Kebaruan	52
2.3 HIPOTESIS.....	54
2.3.1 Performance Expectancy (PE)	54
2.3.2 Effort Expectancy (EE)	55
2.3.3 Social Influence (SI)	57
2.3.4 Facilitating Conditions (FC)	59
2.3.5 Fintech Literacy (FL)	60
2.3.6 Behavioral Intention (BI)	62
2.4 Kerangka/Model Penelitian.....	64
BAB III DESAIN PENELITIAN.....	66

3.1	Pendekatan Penelitian	66
3.2	Populasi dan Sampel	66
3.3	Definisi Operasional Variabel	68
3.4	Jenis dan Metode Pengumpulan Data	74
3.5	Teknik Analisis Data	74
3.6	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen (Outer Model)	75
3.7	Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	77
3.8	Persamaan Model (Structural Model Equations)	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		82
4.1	Gambaran Umum Penelitian	82
4.2	Karakteristik Responden	83
1.	Karakteristik Responden berdasarkan Usia	83
2.	Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	84
3.	Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir	84
4.	Karakteristik Responden berdasarkan Domisili	85
5.	Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan	86
6.	Karakteristik Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS ...	87
4.3	Statistik Deskriptif Variabel	88
4.3.1	Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)	88
4.3.2	Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	93
4.4	Pembahasan	99
BAB V KESIMPULAN		114
5.1	Kesimpulan.....	114
5.2	Implikasi Manajerial.....	116
5.3	Keterbatasan Penelitian	117

5.4 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	68
Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia.....	83
Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	84
Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	84
Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Domisili	85
Tabel 4.5 Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan	86
Tabel 4.6 Karakteristik Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS ...	87
Tabel 4.7 Outer Loadings dan AVE.....	89
Tabel 4.8 Fornell-Larcker.....	90
Tabel 4.9 Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT)	90
Tabel 4.10 Cross Loading	91
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas.....	93
Tabel 4.12 Uji Multikolinearitas	94
Tabel 4.13 R-Square.....	95
Tabel 4.14 Koefisien Jalur.....	96
Tabel 4.15 Effect Size (f^2)	96
Tabel 4.16 Predictive Relevance (Q^2)	97
Tabel 4.17 Uji Signifikansi	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian UTAUT + literasi fintech.....	65
Gambar 3.1 Ukuran Sampel	67

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 1 Demografis Responden.....	125
Tabel 2 Hasil Kuesioner	135
Tabel 3 Outer Loading	144
Tabel 4 Tes Validitas dan Reliabilitas	145
Tabel 5 Hasil Uji Signifikansi.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang masif dan terus menerus telah mendorong perubahan perilaku masyarakat menuju digital, termasuk dalam cara mereka bertransaksi. Salah satu perubahan paling signifikan adalah peralihan dari transaksi tunai ke transaksi digital berbasis QR code melalui *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. QRIS, yang dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama Bank Indonesia, merupakan standar nasional kode QR yang menggabungkan berbagai QR dari seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) sehingga proses transaksi menjadi *Cepat, Mudah, Murah, Aman, dan Andal (CEMUMUAH)* (Bank Indonesia, 2025).

QRIS dirancang untuk mendukung inklusi keuangan dengan menjangkau seluruh lapisan masyarakat, khususnya UMKM, karena hanya dengan satu kode QR, merchant dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi pembayaran baik bank maupun nonbank. QRIS memungkinkan pelanggan menggunakan aplikasi apa pun untuk membayar di toko, warung, parkir, restoran, transportasi, dan berbagai sektor lainnya, selama aplikasi tersebut telah berizin sebagai PJSP QRIS. Merchant cukup memiliki satu kode QRIS, sementara pelanggan bebas menggunakan aplikasi pembayaran apa pun. Ini menjadikan QRIS standar

pembayaran digital yang universal, interoperabel, dan mudah digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Keunggulan QRIS yang bersifat universal, mudah, menguntungkan, dan diproses secara instan menjadikannya pilihan utama pembayaran digital di Indonesia (Mantik, 2021). Bagi merchant, penggunaan QRIS memberikan manfaat besar, antara lain meningkatkan potensi penjualan karena jangkauan pelanggan yang lebih luas, meningkatkan citra usaha terutama pada segmen usia muda, mengurangi risiko uang palsu, memudahkan pencatatan dan rekonsiliasi, memisahkan transaksi usaha dan pribadi, serta membangun profil kredit yang bermanfaat untuk akses permodalan di masa depan.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi keuangan digital seperti QRIS, masyarakat sebagai pengguna dituntut untuk memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara kerja, manfaat, dan risiko penggunaannya. Literasi menjadi penting karena tidak hanya sekedar mengetahui, tetapi juga kemampuan memahami, menafsirkan, menggunakan, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi tersebut. Maka dari itu, literasi fintech (*fintech literacy*) merupakan kemampuan masyarakat untuk memahami teknologi keuangan digital dan menggunakannya secara aman, efektif, dan bertanggung jawab.

Menurut Yuliawati et al. (2023) yang dikutip dari UNESCO, literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, mencipta, dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks. Sedangkan fintech atau financial technology, menurut Yuliawati et al. (2023), merupakan inovasi di sektor layanan keuangan yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyediakan solusi

keuangan yang lebih efisien. Dengan demikian, literasi fintech dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami, menguasai, dan memanfaatkan layanan keuangan digital seperti QRIS, termasuk kemampuan mengidentifikasi manfaat, risiko, dan cara penggunaan layanan tersebut dengan aman.

Karena QRIS mengandalkan teknologi digital dan melibatkan aspek keamanan serta sistem pembayaran elektronik, tingkat literasi fintech sangat berpengaruh terhadap kemampuan dan kesiapan masyarakat dalam menerima dan menggunakan QRIS secara berkelanjutan. Semakin tinggi literasi fintech seseorang, semakin besar pula kemungkinannya untuk mengadopsi QRIS dalam kegiatan transaksi sehari-hari. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai literasi fintech menjadi semakin relevan dalam melihat fenomena adopsi QRIS di Indonesia.

Sejak diluncurkan, QRIS menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat, khususnya setelah pandemi COVID-19 yang mempercepat adopsi transaksi digital. Berdasarkan laporan Bank Indonesia yang dikutip oleh media seperti *detik.com*, *IDX*, dan *Tempo*, pada kuartal I tahun 2025, transaksi QRIS meningkat sebesar 169,1% secara tahunan, dengan nilai transaksi mencapai Rp262,1 triliun dan volume 2,6 miliar kali. Jumlah pengguna QRIS juga mengalami lonjakan menjadi 56,3 juta orang, dengan sebagian besar merchant berasal dari kalangan UMKM. Sementara itu, transaksi pembayaran digital melalui aplikasi internet dan mobile banking secara keseluruhan juga naik sebesar 33,5% dibandingkan tahun sebelumnya, mencapai 10,76 miliar transaksi. Angka-angka ini menunjukkan bahwa QRIS semakin diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran utama dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, walaupun perkembangan QRIS di Indonesia semakin pesat dari tahun ke tahun. Terdapat kesenjangan dari sisi literasi dan inklusi keuangan yang dapat menghambat kemajuan QRIS. Misalnya, dari hasil *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2025* yang dirilis oleh OJK dan BPS menunjukkan bahwa kenaikan indeks literasi keuangan mencapai 66,46 persen sedangkan indeks inklusi keuangan 80,51 persen. Hasil SNLIK 2025 ini meningkat dibanding SNLIK 2024 yang menunjukkan indeks literasi keuangan 65,43 persen dan indeks inklusi keuangan 75,02 persen. (OJK and BPS, 2025)

Sebagai contoh, kelompok yang belum bersekolah memiliki indeks literasi keuangan hanya sebesar 43,20%, dan indeks inklusi sebesar 56,95%, jauh tertinggal dari kelompok berpendidikan tinggi. Sementara itu, dari segi profesi, kelompok seperti pegawai, pensiunan, dan pengusaha memiliki indeks literasi dan inklusi yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak/belum bekerja atau bekerja di sektor informal seperti petani dan nelayan. Kesenjangan ini menciptakan potensi risiko, termasuk penyalahgunaan layanan keuangan digital atau terjerat pinjaman online ilegal, serta menghambat pemanfaatan teknologi keuangan seperti QRIS secara optimal.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi teknologi keuangan digital seperti QRIS tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga sangat ditentukan oleh tingkat pemahaman dan literasi masyarakat. Salah satu pendekatan teoritis yang banyak digunakan untuk memahami perilaku adopsi teknologi adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003). UTAUT merupakan model

komprehensif hasil sintesis dari berbagai teori sebelumnya seperti TAM, TRA, TPB, dan Innovation Diffusion Theory. Model ini menjelaskan bahwa terdapat empat konstruk utama yang memengaruhi niat dan perilaku pengguna terhadap teknologi, yaitu *Performance Expectancy (PE)*, *Effort Expectancy (EE)*, *Social Influence (SI)*, dan *Facilitating Conditions (FC)*.

Model UTAUT telah terbukti mampu menjelaskan lebih dari 70% variasi dalam niat dan perilaku penggunaan teknologi. Namun, di Indonesia, yang masih menghadapi ketimpangan literasi keuangan digital, model ini perlu dimodifikasi. Banyak pengguna belum sepenuhnya memahami risiko, manfaat, dan cara kerja teknologi keuangan, termasuk QRIS. Oleh karena itu, konstruk tambahan berupa *Fintech Literacy (FL)* sangat penting untuk ditambahkan guna menggambarkan secara lebih utuh faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

Bersama-sama kelima konstruk tersebut diyakini akan mempengaruhi *Behavioral Intention (BI)* yang pada gilirannya *Behavioral Intention (BI)* juga akan mempengaruhi perilaku aktual penggunaan/*Use Behavior (UB)*.

Konstruk pertama, *Performance Expectancy (PE)* merupakan sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, efisiensi, dan produktivitasnya. PE mencerminkan keyakinan pengguna bahwa penggunaan QRIS mampu memberikan manfaat nyata seperti mempercepat proses transaksi, meminimalkan kesalahan pembayaran, meningkatkan keamanan, serta menghemat waktu dalam kegiatan ekonomi sehari-hari. Semakin besar persepsi

pengguna terhadap manfaat tersebut, semakin tinggi pula niat mereka untuk menggunakan QRIS.

Dalam teori UTAUT, PE merupakan konstruk paling kuat dalam memengaruhi *Behavioral Intention (BI)*. Ketika pengguna meyakini bahwa teknologi memberikan nilai tambah terhadap kinerjanya, maka motivasi untuk mengadopsi teknologi tersebut akan meningkat. Dalam pembayaran digital, manfaat yang dirasakan berupa efisiensi transaksi dan kenyamanan menjadi faktor penting yang mendorong niat penggunaan.

Penelitian-penelitian terdahulu misalnya Ratnawati and Malik (2024) di Kota Semarang menemukan bahwa persepsi manfaat penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat pengguna untuk menggunakannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) yang menunjukkan bahwa persepsi peningkatan efisiensi dan produktivitas melalui QRIS menjadi pendorong utama dalam pembentukan niat penggunaan (BI). Di Indonesia, QRIS tidak hanya dianggap meningkatkan efektivitas transaksi, tetapi juga mendukung aktivitas bisnis, terutama bagi pelaku UMKM yang membutuhkan sistem pembayaran cepat dan akurat. Dengan demikian, semakin tinggi persepsi manfaat (*performance expectancy*) yang dirasakan, semakin besar pula niat individu untuk mengadopsi QRIS.

Kontruks kedua, *Effort Expectancy (EE)* merupakan sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi mudah dipahami dan digunakan. EE mencakup kemudahan proses registrasi, kesederhanaan sistem pembayaran, dan minimnya langkah yang dibutuhkan untuk menyelesaikan transaksi. QRIS dirancang agar

semua kalangan masyarakat, termasuk yang belum terbiasa dengan teknologi digital, dapat menggunakannya dengan mudah.

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu determinan utama dalam membentuk niat penggunaan teknologi. Jika seseorang merasa bahwa QRIS mudah digunakan tanpa memerlukan usaha besar, maka ia akan lebih cenderung untuk menggunakannya. Wu, Lee and Tian (2021) menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat adopsi mobile payment.

Kontruks ketiga, *Social Influence (SI)* adalah sejauh mana individu merasa terdorong untuk menggunakan QRIS karena adanya tekanan sosial atau pengaruh dari orang-orang penting di sekitarnya, seperti keluarga, teman, rekan kerja, atau lingkungan sosial. Dalam budaya kolektivistik seperti Indonesia, faktor sosial memiliki peran besar dalam membentuk perilaku penggunaan teknologi.

Penelitian Purwanto et al. (2023) menemukan bahwa pengaruh sosial memiliki efek yang signifikan terhadap niat masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran digital, khususnya di kalangan Generasi X dan Milenial di wilayah Jakarta, Tangerang, dan Tangerang Selatan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam masyarakat urban yang memiliki tingkat interaksi sosial tinggi, keputusan untuk mengadopsi teknologi keuangan seperti QRIS sering kali tidak hanya didasarkan pada penilaian pribadi terhadap manfaat dan kemudahan, tetapi juga karena adanya dorongan atau ajakan dari orang-orang terdekat yang telah terlebih dahulu menggunakan teknologi tersebut.

Temuan Purwanto mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia yang memiliki karakter budaya kolektivistik cenderung menilai perilaku penggunaan teknologi melalui norma sosial dan tren yang berlaku di lingkungan mereka. Dalam hal ini, QRIS menjadi bagian dari gaya hidup digital yang semakin umum digunakan dalam aktivitas ekonomi, terutama di kalangan pekerja muda dan masyarakat perkotaan. Semakin sering seseorang melihat teman atau rekan kerja melakukan transaksi menggunakan QRIS, semakin kuat pula persepsinya bahwa penggunaan QRIS adalah hal yang wajar dan perlu diikuti.

Implikasi dari hasil penelitian ini sangat penting bagi peningkatan adopsi QRIS di Indonesia. Pengaruh sosial dapat dimanfaatkan melalui strategi komunikasi publik dan kampanye digital yang melibatkan tokoh masyarakat, influencer, maupun komunitas pengguna aktif QRIS untuk memperkuat persepsi positif dan membentuk norma sosial baru dalam bertransaksi digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin kuat *Social Influence (SI)* yang dirasakan individu dari lingkungan sosialnya, semakin besar pula *Behavioral Intention (BI)* mereka untuk menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Kontruks keempat, *Facilitating Conditions (FC)* menggambarkan sejauh mana individu percaya bahwa terdapat sumber daya dan dukungan yang memadai untuk menggunakan QRIS. Faktor ini mencakup ketersediaan perangkat yang kompatibel (seperti smartphone), akses internet yang stabil, dan dukungan teknis dari penyedia layanan. Apabila pengguna merasa bahwa kondisi tersebut mendukung, maka mereka akan lebih percaya diri untuk menggunakan QRIS secara rutin.

Menurut Patil et al. (2020) *facilitating conditions* memiliki peran penting dalam membentuk niat individu untuk mengadopsi sistem pembayaran digital, khususnya *mobile payment*. Penelitian mereka menunjukkan bahwa ketersediaan infrastruktur, dukungan teknologi, dan bantuan pengguna secara langsung meningkatkan niat adopsi *mobile wallet* di kalangan masyarakat India. Artinya, semakin baik kondisi pendukung yang dirasakan pengguna, semakin besar pula kemungkinan mereka berniat menggunakan layanan pembayaran digital tersebut.

Temuan Patil et al. menegaskan bahwa keberhasilan suatu sistem pembayaran digital tidak hanya ditentukan oleh manfaat atau kemudahannya, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan yang mendukung pengguna dalam menjalankan transaksi. Dalam konteks Indonesia, implikasi hasil penelitian ini sangat relevan terhadap penggunaan QRIS. Akses terhadap jaringan internet, ketersediaan perangkat digital yang kompatibel, serta kemudahan mendapatkan bantuan teknis menjadi faktor penting yang menentukan apakah seseorang akan berniat menggunakan QRIS atau tidak.

Dengan demikian, semakin baik persepsi pengguna terhadap kondisi pendukung seperti ketersediaan fasilitas dan infrastruktur teknologi, semakin besar pula *Behavioral Intention (BI)* mereka untuk menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi keuangan sehari-hari. FC berperan sebagai fondasi praktis yang memastikan bahwa niat untuk menggunakan QRIS dapat terwujud melalui dukungan lingkungan dan kesiapan sarana yang memadai.

Kontruks kelima, *Fintech Literacy (FL)* atau literasi fintech merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengelola, serta menggunakan produk dan

layanan keuangan digital secara efektif, aman, dan bertanggung jawab. Literasi fintech tidak hanya mencakup kemampuan dasar dalam mengelola keuangan pribadi, tetapi juga pengetahuan terhadap teknologi finansial, kesadaran terhadap keamanan data, serta kemampuan mengambil keputusan yang tepat dalam menggunakan layanan keuangan berbasis digital.

Literasi fintech menjadi aspek yang sangat penting dalam QRIS karena sistem pembayaran ini menggabungkan dua bidang sekaligus, yaitu keuangan dan teknologi digital. Pengguna yang memiliki tingkat literasi fintech tinggi akan lebih memahami manfaat efisiensi, keamanan, serta kepraktisan penggunaan QRIS dibandingkan pengguna dengan tingkat literasi rendah. Mereka juga lebih siap menghadapi risiko yang mungkin timbul dari transaksi digital, seperti kesalahan input, ancaman keamanan data, atau penipuan daring. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat literasi fintech seseorang, semakin besar pula niatnya untuk menggunakan QRIS dalam transaksi keuangannya.

Penelitian AlSuwaidi and Mertzanis (2024) menunjukkan bahwa tingkat literasi fintech suatu masyarakat berbanding lurus dengan tingkat adopsi layanan keuangan digital. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa literasi fintech tidak hanya meningkatkan kepercayaan terhadap teknologi keuangan, tetapi juga memperkuat kemampuan pengguna dalam mengoptimalkan manfaat yang ditawarkan. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) yang menemukan bahwa literasi fintech berpengaruh positif terhadap niat dan perilaku penggunaan QRIS di Indonesia. Artinya, individu dengan pemahaman yang baik terhadap fungsi, risiko, dan keamanan teknologi keuangan lebih percaya diri dan

cenderung memiliki niat kuat untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi digital utama.

Di Indonesia, pentingnya literasi fintech menjadi semakin nyata ketika dibandingkan dengan hasil *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2025* yang menunjukkan bahwa meskipun indeks inklusi keuangan nasional sudah mencapai **80,51%**, tingkat literasi keuangan masih berada di angka **66,46%** (OJK and BPS, 2025). Kesenjangan ini menandakan bahwa banyak masyarakat telah memiliki akses terhadap layanan keuangan digital seperti QRIS, namun belum memiliki pemahaman yang memadai untuk menggunakannya secara optimal dan aman. Akibatnya, sebagian masyarakat masih enggan beralih ke transaksi digital karena kurangnya kepercayaan dan pemahaman mengenai mekanisme penggunaannya. Dengan demikian, *Fintech Literacy (FL)* berperan sebagai variabel independen yang memberikan pengaruh langsung terhadap niat penggunaan QRIS.

Terakhir, *Behavioral Intention (BI)* mengacu pada niat atau keinginan individu untuk menggunakan QRIS dalam waktu dekat, sementara *Use Behavior (UB)* merupakan perilaku nyata dalam menggunakan QRIS secara rutin. Dalam model UTAUT, BI merupakan prediktor langsung terhadap UB. Niat yang kuat untuk menggunakan QRIS biasanya akan diikuti oleh perilaku penggunaan yang konsisten.

Penelitian Gunawan, Fatikasari and Putri (2023) membuktikan bahwa niat penggunaan QRIS memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku aktual penggunaan di Indonesia. Dengan demikian, semakin tinggi niat seseorang untuk

menggunakan QRIS, semakin besar kemungkinan mereka benar-benar akan menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor *Performance Expectancy (PE)*, *Effort Expectancy (EE)*, *Social Influence (SI)*, *Facilitating Conditions (FC)*, dan *Fintech Literacy (FL)* berperan penting dalam membentuk *Behavioral Intention (BI)*, yang pada akhirnya memengaruhi *Use Behavior (UB)* terhadap QRIS. Dengan memahami hubungan antarvariabel tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model UTAUT yang disesuaikan dengan konteks keuangan digital Indonesia, serta memberikan rekomendasi praktis bagi Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam mendorong peningkatan adopsi QRIS melalui strategi literasi fintech dan edukasi digital yang inklusif.

1.2 Rumusan Masalah

QRIS sebagai sistem pembayaran non-tunai nasional telah menunjukkan pertumbuhan signifikan dalam hal jumlah pengguna, volume transaksi, dan nilai transaksi di Indonesia. Namun, tingkat adopsi QRIS masih menunjukkan variasi yang cukup tinggi di masyarakat. Di tengah peningkatan inklusi keuangan, masih terdapat kesenjangan literasi keuangan yang mengindikasikan bahwa akses terhadap layanan keuangan belum sepenuhnya diiringi dengan pemahaman yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS secara lebih komprehensif.

Model UTAUT menjelaskan bahwa harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan kemudahan (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi pendukung (*facilitating conditions*) merupakan faktor utama dalam penerimaan teknologi. Akan tetapi di Indonesia, literasi fintech juga diyakini memainkan peran penting dalam membentuk keputusan pengguna dalam menggunakan QRIS. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang mengintegrasikan model UTAUT dan literasi fintech untuk mengkaji bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi niat dan perilaku aktual masyarakat dalam menggunakan QRIS.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian?
2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian?
3. Apakah *social influence* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian?
4. Apakah *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian?

5. Apakah literasi fintech berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian?
6. Apakah niat penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap perilaku aktual penggunaan QRIS?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS dalam transaksi harian dengan menggunakan model UTAUT yang dimodifikasi melalui penambahan variabel literasi fintech. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah:

- A. Untuk menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.
- B. Untuk menganalisis pengaruh *effort expectancy* terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.
- C. Untuk menganalisis pengaruh *social influence* terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.
- D. Untuk menganalisis pengaruh *facilitating conditions* terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.
- E. Untuk menganalisis pengaruh literasi fintech terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

- F. Untuk menganalisis pengaruh niat penggunaan QRIS terhadap perilaku aktual penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Kontribusi Penelitian

Kontribusi Teoritis:

Penelitian ini memberikan peningkatan terhadap model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan menambahkan variabel *literasi fintech*, yang sebelumnya belum banyak digunakan dalam model adopsi teknologi keuangan di Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman akademik mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi layanan keuangan digital, khususnya QRIS sebagai inovasi nasional di sektor pembayaran.

Kontribusi Praktis:

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi Bank Indonesia, OJK, dan lembaga terkait lainnya dalam merancang strategi untuk meningkatkan adopsi QRIS secara lebih inklusif. Temuan mengenai peran literasi fintech dapat dijadikan dasar dalam penyusunan program edukasi keuangan digital, serta pengembangan kebijakan yang tidak hanya fokus pada infrastruktur teknologi, tetapi juga pada kesiapan dan pemahaman masyarakat dalam menggunakan layanan tersebut secara bijak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teoritis

2.1.1 QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard, atau biasa disingkat QRIS (dibaca “Kris”) merupakan gabungan berbagai macam QR dari berbagai penyelenggara jasa pembayaran sistem yang menggunakan QR. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama Bank Indonesia agar proses transaksi lebih cepat, mudah, murah, aman, dan andal (CEMUMUAH). QRIS dirancang untuk mendukung inklusi keuangan dengan menjangkau seluruh lapisan masyarakat, khususnya UMKM, dan memungkinkan satu kode QR dapat digunakan untuk menerima pembayaran dari berbagai aplikasi pembayaran. Saat ini, QRIS memungkinkan semua aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank maupun nonbank yang digunakan masyarakat untuk digunakan di seluruh toko, supermarket, warung, parkir, dan tiket wisata. Namun, penyedia aplikasi QRIS di toko berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan oleh tiap pelanggan. Hanya penyelenggara QRIS yang telah diizinkan oleh Bank Indonesia yang dapat digunakan oleh penjual untuk membuka akun atau rekening. Selain itu, penjual sudah dapat menerima pembayaran dengan metode QR, apapun aplikasinya. (Bank Indonesia, 2025)

Ruang lingkup QRIS mengakomodir 2 model penggunaan QR pembayaran yaitu merchant presented mode (MPM) dan customer presented mode (CPM). MPM merupakan model dimana merchant menampilkan QR code untuk dipindai oleh pelanggan. Sedangkan CPM adalah model di mana pelanggan menampilkan QR code untuk dipindai oleh merchant. Pihak-pihak yang terlibat dalam ekosistem QRIS mencakup PJSP, lembaga switching, merchant aggregator, dan pengelola *National Merchant Repository*. Transaksi menggunakan QRIS dapat dilakukan dengan sumber dana dari kartu debit, kartu kredit, atau uang elektronik berbasis server.

Nominal maksimum yang dapat dilakukan melalui QRIS adalah Rp10 juta per transaksi. Selain itu, penerbit dapat menetapkan batas kumulatif harian atau bulanan bagi pengguna berdasarkan manajemen risiko mereka. Untuk mendukung adaptasi masyarakat terhadap perubahan gaya hidup digital, Bank Indonesia juga meluncurkan inovasi QRIS Tanpa Tatap Muka (TTM) yang memungkinkan pembayaran dilakukan cukup dengan mengunggah gambar QRIS ke aplikasi pembayaran tanpa perlu bertemu langsung dengan merchant. Inovasi ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan transaksi aman selama pandemi dan tetap digunakan secara luas dalam kondisi pascapandemi sebagai bagian dari transformasi digital sistem pembayaran nasional.

Bank Indonesia juga menekankan bahwa QRIS digunakan dalam transaksi yang mencakup berbagai sektor, termasuk transaksi sosial dan pemerintah, seperti pembayaran pajak, paspor, dan donasi sosial. Untuk jenis transaksi seperti itu,

Merchant Discount Rate (MDR) dikenakan 0% alias gratis. Dikutip dari Mantik (2021) Beberapa karakteristik keunggulan QRIS diantaranya adalah:

1. Universal: dapat menerima pembayaran apapun yang menggunakan QR code, sehingga customer tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran.
2. Mudah:
 - a) Bagi pelanggan, cukup pindai, klik, dan bayar.
 - b) Bagi merchant, hanya perlu satu kode QRIS yang bisa dipindai oleh aplikasi QR pembayaran mana pun.
3. Untung: Cukup satu akun untuk melakukan atau menerima pembayaran
4. Langsung: Pembayaran diproses secara instan, dengan notifikasi transaksi langsung diterima oleh pengguna dan merchant.

Dari sisi merchant, manfaat QRIS paling signifikan adalah:

1. QRIS dapat meningkatkan potensi penjualan karena sifatnya yang terbuka sehingga menjangkau lebih banyak pelanggan.
2. Varian QRIS diminati segmen usia muda, sehingga dapat meningkatkan citra usaha.
3. Meminimalkan penggunaan uang tunai, mengurangi risiko uang palsu, dan menghindari beban kas yang tinggi.
4. Transaksi tercatat otomatis dan dapat diakses kapan saja, mempermudah rekonsiliasi.
5. Membantu memisahkan transaksi usaha dan pribadi.

6. Membangun informasi *credit profile* yang dapat memudahkan pengajuan kredit di masa depan.

2.1.2 Perkembangan QRIS di Indonesia

Sejak diluncurkan secara resmi pada 17 Agustus 2019 dan diimplementasikan secara wajib mulai 1 Januari 2020, penggunaan QRIS di Indonesia telah berkembang sangat pesat. QRIS merupakan salah satu instrumen penting dalam mendukung digitalisasi sistem pembayaran nasional dan mendorong inklusi keuangan secara menyeluruh. Perkembangan ini semakin terasa sejak pandemi COVID-19, yang mendorong perubahan perilaku masyarakat menuju transaksi digital yang lebih aman dan minim kontak fisik.

Pada kuartal pertama tahun 2025, Bank Indonesia melaporkan bahwa transaksi QRIS mengalami peningkatan sebesar 169,1% secara tahunan, dengan nilai transaksi mencapai Rp262,1 triliun dan volume transaksi mencapai 2,6 miliar kali. Jumlah pengguna juga melonjak menjadi 56,3 juta, dan mayoritas merchant pengguna QRIS berasal dari sektor UMKM, yang menunjukkan bahwa sistem ini berhasil menjangkau pelaku usaha kecil dan informal. Selain itu, total transaksi digital melalui aplikasi internet dan mobile banking mencapai 10,76 miliar transaksi, naik 33,5% dari tahun sebelumnya, memperlihatkan ekosistem pembayaran digital Indonesia yang semakin matang. (Bank Indonesia, 2025)

Bank Indonesia secara aktif mendorong ekspansi QRIS melalui berbagai inisiatif seperti peningkatan jaringan PJSP, edukasi masyarakat, hingga

pengembangan fitur QRIS Tanpa Tatap Muka (TTM). Fitur ini memungkinkan transaksi dilakukan secara daring dengan mengunggah gambar QRIS dari merchant tanpa perlu pertemuan langsung, sehingga mendukung transaksi selama dan pasca pandemi.

Selain ekspansi nasional, QRIS juga mulai dikembangkan untuk transaksi lintas negara melalui kerja sama regional dengan negara-negara ASEAN. Hal ini sejalan dengan visi Bank Indonesia dalam menciptakan sistem pembayaran yang *interoperable, interconnected, dan internasional*. Salah satu bentuk konkretnya adalah pengembangan *QRIS Cross-Border* yang memungkinkan wisatawan mancanegara dan pelaku usaha antarnegara untuk melakukan transaksi digital secara seamless. (Bank Indonesia, 2025)

Upaya perluasan QRIS juga tercermin dalam target strategis BI dan PJSP yang telah berhasil mendaftarkan lebih dari 26 juta merchant QRIS hingga 2025. Capaian ini menunjukkan peningkatan signifikan dari target awal sebesar 12 juta merchant pada 2021.

Meskipun begitu, masih terdapat tantangan yang harus diatasi, salah satunya adalah kesenjangan dalam tingkat adopsi dan literasi digital masyarakat. Menurut hasil *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2025* yang dilakukan oleh OJK dan BPS, meskipun indeks inklusi keuangan mencapai 80,51 persen, namun indeks literasi keuangan baru berada pada angka 66,46 persen, menandakan masih adanya ketidakseimbangan antara akses terhadap layanan keuangan digital dan kemampuan untuk menggunakannya secara bijak. Kelompok usia lanjut, masyarakat dengan tingkat pendidikan rendah, serta profesi nonformal masih

menunjukkan tingkat literasi yang rendah, yang berpotensi menjadi hambatan dalam perluasan adopsi QRIS secara merata.

2.1.3 Model UTAUT

Model *UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)* dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003) dalam artikel jurnal yang berjudul “*User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*”, Sebelum UTAUT dikembangkan, terdapat berbagai teori adopsi teknologi yang berdiri sendiri dan menghasilkan hasil penelitian yang tidak konsisten. Beberapa teori tersebut antara lain:

- *TAM (Technology Acceptance Model)* – Davis (1989),
- *Theory of Reasoned Action (TRA)* – Fishbein & Ajzen (1975),
- *Theory of Planned Behavior (TPB)* – Ajzen (1991),
- *Motivational Model, Model of PC Utilization, Innovation Diffusion Theory (IDT)* – Rogers (1995),
- dan *Social Cognitive Theory* – Bandura.

Masing-masing teori memiliki kelebihan, namun juga kelemahan dalam cakupan dan konsistensi empiris. Venkatesh et al. (2003) kemudian melakukan meta-analisis dari 8 model tersebut, dan menyusun UTAUT sebagai model terpadu yang mampu menjelaskan 70% variansi dari niat perilaku penggunaan teknologi yang mana jauh lebih tinggi dibanding model-model sebelumnya.

UTAUT dikembangkan untuk mengintegrasikan dan menyederhanakan teori adopsi teknologi agar dapat digunakan lebih luas, termasuk dalam:

- Dunia kerja (organisasi),
- Masyarakat umum (layanan digital),
- Sektor publik (e-government, layanan keuangan),
- dan pendidikan.

1. Performance Expectancy (PE)

a. Definisi dan Esensi Konstruk

Performance Expectancy (PE) didefinisikan oleh Venkatesh et al. (2003) sebagai tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi akan membantu meningkatkan kinerjanya dalam aktivitas tertentu. Dengan kata lain, PE mencerminkan sejauh mana pengguna mempercayai bahwa teknologi yang digunakan akan memberikan manfaat fungsional atau keuntungan kinerja dalam kehidupan mereka, baik di tempat kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari.

PE adalah konstruk terkuat dan paling konsisten dalam memengaruhi niat penggunaan (behavioral intention) teknologi menurut hasil uji empiris dari UTAUT. Ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat praktis atau utilitas dari sebuah teknologi menjadi faktor utama yang mendorong seseorang memutuskan untuk menggunakannya.

b. Asal Teoritis dan Integrasi dari Model Sebelumnya

Konstruk PE merupakan hasil sintesis dari beberapa konstruk serupa dalam model-model teori adopsi teknologi sebelumnya:

1. *Perceived Usefulness* dalam *TAM (Technology Acceptance Model)* oleh Davis (1989), yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya.
2. *Relative Advantage* dalam *Innovation Diffusion Theory (IDT)* oleh Rogers (1995), yaitu sejauh mana inovasi dipandang lebih baik daripada metode atau alat sebelumnya.
3. *Job-fit* dalam *Model of PC Utilization (MPCU)*, yang menilai sejauh mana teknologi cocok dengan peran dan tugas pengguna.
4. *Outcome Expectation* dalam *Social Cognitive Theory (SCT)*, yang merujuk pada ekspektasi hasil positif dari tindakan yang dilakukan.

Dengan menggabungkan keempat konsep ini, PE dalam UTAUT mengambil posisi sebagai representasi dari persepsi manfaat teknologi yang paling luas dan menyeluruh.

c. Mekanisme Kerja PE dalam Model UTAUT

Dalam struktur UTAUT, PE berperan sebagai determinasi langsung terhadap behavioral intention (BI) yaitu niat individu untuk menggunakan teknologi. Semakin tinggi PE seseorang, semakin besar kemungkinan individu tersebut berniat untuk mengadopsi teknologi. Venkatesh et al. (2003) menyatakan bahwa PE

memiliki pengaruh positif dan signifikan, terutama pada tahap pra-adopsi atau awal penggunaan.

Namun, pengaruh PE dapat dimoderasi oleh beberapa variabel, antara lain:

- Jenis kelamin (gender): Efek PE terhadap BI cenderung lebih kuat pada pria.
- Usia: Efek PE cenderung lebih kuat pada pengguna yang lebih muda.
- Pengalaman teknologi: Pengguna baru lebih dipengaruhi oleh PE dibandingkan pengguna berpengalaman.

Efek moderasi ini memperjelas bahwa persepsi kinerja dapat bersifat subjektif tergantung latar belakang pengguna.

d. Indikator dan Pengukuran PE

Dalam banyak penelitian berbasis UTAUT, PE diukur melalui item-item pernyataan yang mengarah pada persepsi manfaat atau efisiensi dari penggunaan sistem.

Contoh indikator yang umum digunakan:

- “Saya percaya bahwa menggunakan sistem ini akan meningkatkan produktivitas saya.”
- “Sistem ini membantu saya menyelesaikan tugas lebih cepat.”
- “Menggunakan sistem ini meningkatkan efektivitas pekerjaan saya.”
- “Sistem ini bermanfaat bagi aktivitas harian saya.”

2. Effort Expectancy (EE)

a. Definisi dan Esensi Konstruk

Effort Expectancy (EE) adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem atau teknologi tertentu akan mudah dipahami dan digunakan. Dalam model UTAUT, EE berperan sebagai ukuran persepsi pengguna terhadap kerumitan atau kesederhanaan penggunaan teknologi, baik dari sisi antarmuka, interaksi, maupun pengalaman keseluruhan.

Konsep ini sangat penting pada fase awal adopsi, ketika pengguna belum terbiasa dengan sistem baru. Jika pada tahap ini pengguna merasa teknologi terlalu rumit atau membutuhkan usaha ekstra, maka mereka cenderung menunda atau bahkan menolak menggunakannya.

b. Asal Teoritis dan Integrasi dari Model Sebelumnya

Effort Expectancy berasal dari beberapa teori sebelumnya yang membahas persepsi terhadap kemudahan penggunaan:

1. *Perceived Ease of Use* dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*: keyakinan bahwa penggunaan sistem tidak akan membutuhkan banyak usaha.
2. *Complexity* dalam *Model of PC Utilization (MPCU)* dan *Innovation Diffusion Theory (IDT)*: dipandang sebagai kebalikan dari kemudahan, semakin kompleks suatu sistem, semakin kecil kemungkinan akan diadopsi.
3. *Ease of Use* dalam IDT.

Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, EE dalam UTAUT memberikan gambaran lengkap tentang beban kognitif dan teknis yang dirasakan pengguna terhadap suatu teknologi.

c. Mekanisme Kerja EE dalam Model UTAUT

Effort Expectancy secara langsung memengaruhi **behavioral intention (BI)**, niat untuk menggunakan teknologi. Dalam banyak studi empiris, EE terbukti sangat berpengaruh pada pengguna baru atau masyarakat yang memiliki literasi digital rendah.

Namun, pengaruh EE akan menurun seiring waktu seiring bertambahnya pengalaman pengguna dengan sistem. Ini karena dengan pengalaman, pengguna dapat lebih terbiasa dan tidak lagi merasa terbebani oleh upaya belajar.

d. Indikator dan Pengukuran EE

Dalam pengukuran empiris, EE dievaluasi melalui beberapa pernyataan dalam kuesioner. Contoh indikator umum adalah:

- “Saya merasa sistem ini mudah dipelajari.”
- “Berinteraksi dengan sistem ini tidak menyulitkan saya.”
- “Saya bisa menguasai penggunaan sistem ini dengan cepat.”
- “Saya merasa nyaman menggunakan teknologi ini.”

Jawaban terhadap item ini umumnya diukur dengan skala Likert dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

3. Social Influence (SI)

a. Definisi dan Esensi Konstruk

Social Influence (SI) adalah sejauh mana individu meyakini bahwa orang-orang penting bagi mereka berpikir bahwa mereka seharusnya menggunakan sistem atau teknologi tertentu. Dengan kata lain, SI mencerminkan pengaruh sosial, norma, dan tekanan interpersonal terhadap keputusan seseorang dalam menerima atau menolak sebuah inovasi teknologi.

Konstruk ini penting karena keputusan untuk menggunakan teknologi tidak semata-mata didasarkan pada pertimbangan rasional seperti manfaat atau kemudahan, tetapi juga pada faktor sosial dan psikologis, terutama dalam budaya yang berorientasi kolektivisme.

b. Asal Teoritis dan Integrasi dari Model Sebelumnya

Social Influence merupakan hasil sintesis dari beberapa konsep dalam teori perilaku sebelumnya:

1. *Subjective Norm* dalam *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*, yaitu persepsi tentang apakah orang lain yang penting menyetujui perilaku tertentu.
2. *Image* dalam *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, bagaimana penggunaan teknologi meningkatkan citra sosial seseorang.
3. *Social Factors* dalam *Model of PC Utilization (MPCU)*, dampak dari norma peran, nilai, atau pengaruh sosial pada keputusan penggunaan teknologi.

SI dalam UTAUT tidak hanya mencakup tekanan eksplisit (misalnya disuruh menggunakan oleh atasan), tetapi juga tekanan implisit seperti konformitas, pencitraan, atau tren sosial.

c. Mekanisme Kerja SI dalam Model UTAUT

Dalam UTAUT, SI berfungsi sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* (*BI*). Ketika seseorang merasa bahwa orang lain yang penting (misalnya keluarga, teman, rekan kerja, tokoh masyarakat, atau otoritas) mengharapkan mereka menggunakan suatu sistem, maka ia akan merasa terdorong untuk melakukannya, bahkan jika persepsi manfaat atau kemudahan belum kuat.

Efek SI diperkuat oleh beberapa faktor moderasi, yaitu:

- **Usia:** Individu yang lebih tua cenderung lebih patuh terhadap norma sosial.
- **Gender:** Perempuan sering kali lebih sensitif terhadap pengaruh sosial.
- **Pengalaman:** Pengguna baru lebih terpengaruh SI dibanding yang berpengalaman.
- **Voluntariness of use:** Jika penggunaan bersifat wajib (non-sukarela), maka SI lebih kuat; sebaliknya, jika sukarela, SI tetap ada tetapi cenderung lebih lemah.

SI juga memengaruhi adopsi dalam tahap awal, ketika seseorang belum punya pengalaman langsung, maka keputusan mereka cenderung dipengaruhi oleh lingkungan.

d. Indikator dan Pengukuran SI

Dalam penelitian berbasis UTAUT, Social Influence diukur dengan indikator seperti:

- “Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan sistem ini.”
- “Orang-orang di sekitar saya menggunakan sistem ini.”
- “Saya merasa tekanan sosial untuk menggunakan sistem ini.”
- “Saya ingin dianggap mengikuti perkembangan teknologi oleh orang-orang di sekitar saya.”

e. Relevansi Budaya: SI dalam Masyarakat Kolektif

Social Influence memiliki pengaruh yang lebih besar dalam masyarakat kolektivistik seperti Indonesia, di mana keputusan individu sangat dipengaruhi oleh norma kelompok, komunitas, dan nilai keluarga.

Dalam budaya kolektivis:

- Keputusan menggunakan teknologi bisa dipengaruhi oleh apa yang sedang menjadi tren.
- Ada dorongan untuk tidak berbeda dari kelompok.
- Status sosial dapat dipengaruhi oleh kemampuan mengikuti perkembangan digital.

Hal ini menjadikan SI sebagai salah satu konstruk penting dalam penelitian adopsi teknologi di Indonesia.

4. Facilitating Conditions (FC)

a. Definisi dan Esensi Konstruk

Facilitating Conditions (FC) dalam UTAUT klasik merujuk pada persepsi pengguna terhadap ketersediaan sumber daya dan dukungan infrastruktur teknis yang memungkinkan mereka untuk menggunakan sistem. Dalam model asli, FC memengaruhi perilaku penggunaan aktual (use behavior), bukan niat.

Namun, dalam penelitian yang fokus pada masyarakat dengan pengalaman teknologi yang minim, atau ketika teknologi baru belum merata, FC dapat dimodifikasi menjadi konstruk yang berpengaruh terhadap niat penggunaan (behavioral intention). Alasannya:

- Ketika pengalaman aktual dengan teknologi masih rendah, maka persepsi terhadap kesiapan lingkungan adalah penentu utama terbentuknya niat.
- Banyak pengguna membentuk niatnya berdasarkan “apakah saya bisa menggunakannya nanti”, bukan pada pengalaman nyata.

b. Asal Teoritis dan Integrasi dari Model Sebelumnya

FC mengintegrasikan beberapa konsep terkait dukungan eksternal dalam adopsi teknologi:

1. *Perceived Behavioral Control (PBC)* dalam *TPB (Theory of Planned Behavior)*: persepsi tentang kemampuan untuk melakukan suatu tindakan dengan mempertimbangkan kendala lingkungan.
2. *Facilitating Conditions* dalam *Model of PC Utilization (MPCU)*: ketersediaan infrastruktur dan pelatihan.

3. *Compatibility dan Resource Availability* dalam *Innovation Diffusion Theory (IDT)*.

Dengan demikian, FC dalam UTAUT menekankan bahwa lingkungan pengguna memainkan peran penting dalam memungkinkan atau menghambat penggunaan teknologi.

c. Mekanisme Kerja FC dalam UTAUT

Dalam model yang dimodifikasi, semakin tinggi persepsi bahwa sumber daya dan dukungan tersedia, maka semakin besar niat individu untuk menggunakan teknologi. Artinya:

"Saya akan berniat menggunakan QRIS jika saya merasa saya mampu menggunakannya, tersedia aksesnya, dan ada yang bisa membantu saya bila kesulitan."

sangat relevan untuk pengguna yang:

- Belum pernah mencoba teknologi,
- Memiliki keterbatasan alat (seperti HP),
- Membutuhkan dukungan dari orang lain,
- Ragu karena tidak tahu apakah sistem akan kompatibel.

d. Indikator FC sebagai Penentu Niat

Beberapa item yang dapat digunakan dalam instrumen penelitian adalah:

- "Saya merasa memiliki perangkat yang dibutuhkan untuk menggunakan sistem ini."
- "Saya yakin bisa mendapatkan bantuan jika mengalami kesulitan."

- “Saya memiliki akses yang memadai ke koneksi internet untuk menggunakan sistem ini.”
- “Sistem ini dapat digunakan dengan perangkat yang saya miliki.”

Jika responden setuju, artinya FC tinggi dan menurut model modifikasi, dapat membentuk niat penggunaan.

5. Behavioral Intention (BI)

a. Definisi dan Fungsi dalam UTAUT

Behavioral Intention (BI) adalah keinginan atau kecenderungan sadar seseorang untuk menggunakan suatu teknologi atau sistem dalam waktu dekat. Dalam teori perilaku, BI dianggap sebagai prediktor langsung dari perilaku aktual.

Dalam UTAUT, BI merupakan jembatan antara persepsi pengguna (PE, EE, SI, FC) dan tindakan nyata (UB). Artinya, semakin kuat niat seseorang, semakin besar kemungkinan mereka akan benar-benar menggunakan teknologi tersebut.

b. Asal Teoritis

BI berasal dari berbagai teori perilaku yang telah lama digunakan dalam kajian sistem informasi:

- Dalam *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*, BI adalah penentu utama dari perilaku aktual.
- Dalam *TAM (Technology Acceptance Model)*, BI dipengaruhi oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*.

- Dalam UTAUT, BI dipengaruhi oleh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence*.

UTAUT menyederhanakan banyak jalur dalam model-model sebelumnya dan menunjukkan bahwa PE, EE, dan SI adalah prediktor paling signifikan bagi BI.

c. Pengukuran dan Indikator

BI biasanya diukur melalui pernyataan-pernyataan seperti:

- “Saya berniat untuk menggunakan sistem ini dalam beberapa bulan ke depan.”
- “Saya memperkirakan bahwa saya akan menggunakan sistem ini dalam beberapa bulan ke depan.”
- “Saya berencana untuk menggunakan sistem ini dalam beberapa bulan ke depan.”

Skor dari indikator ini menunjukkan seberapa besar pengguna siap mengadopsi teknologi ke dalam keseharian mereka.

6. Use Behavior (UB)

a. Definisi dan Peran

Use Behavior (UB) adalah perilaku aktual pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi dalam aktivitas nyata sehari-hari. Maka dari itu, UB mengacu pada penggunaan QRIS oleh individu secara langsung dalam transaksi pembayaran.

Jika Behavioral Intention (BI) menggambarkan kesediaan mental dan niat, maka UB adalah manifestasi konkret dari niat tersebut. UB merupakan outcome

final dari proses adopsi teknologi dalam model UTAUT. Dalam struktur ini, UB tidak lagi dipengaruhi oleh FC secara langsung, melainkan hanya oleh Behavioral Intention (BI).

b. Peran UB dalam Model UTAUT

Use Behavior murni dipengaruhi oleh niat, sehingga:

- FC berfungsi sebagai pendukung pembentukan niat: jika pengguna merasa ada infrastruktur dan dukungan yang memadai, maka mereka akan terdorong untuk berniat menggunakan.
- Namun, setelah niat terbentuk, perilaku aktual (UB) hanya akan terjadi jika niat itu cukup kuat dan tidak terganggu oleh faktor-faktor lain seperti lupa, kurang motivasi, atau kebiasaan lama.

Dengan asumsi ini, UB lebih bersifat psikologis dan volisional, bukan karena terpaksa oleh kondisi eksternal. Artinya, teknologi hanya akan digunakan jika seseorang benar-benar menginginkannya, bukan sekadar karena tersedia.

c. Pengukuran UB

Dalam studi survei, UB diukur dengan pertanyaan yang menilai:

- Frekuensi penggunaan sistem,
- Keberlanjutan atau konsistensi penggunaan,
- Kesiediaan merekomendasikan sistem,
- Pola penggunaan aktual.

7. Fintech Literacy (FL)

a. Definisi dan Peran dalam UTAUT

Fintech Literacy (Literasi Fintech) merupakan bagian dari literasi keuangan yang berfokus pada kemampuan individu untuk memahami, mengakses, dan memanfaatkan produk dan layanan keuangan digital secara efektif, aman, dan bertanggung jawab. Konsep ini menggabungkan pengetahuan keuangan dasar dengan pemahaman teknologi, sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat keputusan finansial yang tepat dalam konteks digital (AlSuwaidi and Mertzanis, 2024). Menurut AlSuwaidi and Mertzanis (2024), literasi fintech mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Pengetahuan dasar keuangan, seperti cara mengelola uang, memahami risiko, dan konsep bunga.
2. Pemahaman teknologi, khususnya terkait dengan penggunaan aplikasi atau platform keuangan digital.
3. Sikap dan perilaku keuangan yang bijak, termasuk kesadaran terhadap keamanan data dan risiko penipuan digital.

Konsep literasi fintech sangatlah penting untuk ditambahkan ke dalam model UTAUT karena memengaruhi seberapa besar seseorang memahami proses transaksi digital, risiko keamanan, hingga potensi manfaat jangka panjang apalagi di Indonesia dimana masih terdapat kesenjangan literasi fintech yang signifikan di antara kelompok masyarakat dengan pendidikan rendah, usia lanjut, dan kelompok pekerjaan informal (OJK and BPS, 2025).

Ada beberapa studi terdahulu yang menjelaskan seberapa pentingnya literasi dalam mendorong adopsi teknologi digital seperti QRIS. Misalnya, ada studi di Bangladesh yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman pengguna menjadi penghambat utama dalam penggunaan QR payment secara konsisten (Islam, Tamanna and Islam, 2024). Selain itu, di Indonesia ada juga studi yang menunjukkan bahwa literasi fintech memberikan kontribusi yang signifikan terhadap niat dan perilaku penggunaan QRIS, bahkan lebih kuat dibandingkan variabel teknologi seperti harapan kinerja atau kemudahan penggunaan dalam beberapa kelompok masyarakat (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Oleh karena itulah, model UTAUT perlu dikembangkan dengan literasi fintech agar sesuai dengan keadaan Indonesia.

b. Pengukuran dan Indikator

Karena Fintech Literacy merupakan indikator yang ditambahkan agar sesuai dengan kondisi Indonesia, oleh karena itu tidak terdapat literasi fintech dalam UTAUT yang original. Maka dari itu, literasi finansial diukur dengan empat indikator yang diadaptasi dari perspektif literasi finansial dalam model UTAUT Wei, Abdul Talib and Sharif (2025) serta literatur literasi keuangan digital. Keempat indikator tersebut adalah:

- Pemahaman atas produk keuangan digital seperti QRIS, e-wallet, dan mobile banking.
- Pemahaman manfaat QRIS dalam hal efisiensi, kemudahan, dan keamanan.

- Kesadaran akan risiko terkait transaksi digital dan kemampuan mengelolanya.
- Kemampuan membuat keputusan keuangan yang rasional dengan mempertimbangkan biaya, kemudahan, dan keamanan transaksi digital.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu dan Kebaruan (State of Art and Novelty)

2.2.1 Penelitian Terdahulu

Berbagai studi telah dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi keuangan, termasuk penggunaan QRIS di Indonesia dan sistem pembayaran berbasis QR code di negara berkembang lainnya. Umumnya, teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) atau modifikasinya digunakan sebagai kerangka utama dalam menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi baru.

Misalnya, Ramayanti, Azhar dan Nik Azman (2025) menemukan bahwa faktor emosional seperti *hedonic motivation* dan kebiasaan lebih dominan memengaruhi niat penggunaan QRIS, sementara *performance expectancy* dan *effort expectancy*, dua komponen inti dalam UTAUT, justru tidak berpengaruh signifikan. Hal ini bertentangan dengan temuan Gunawan, Fatikasari dan Putri (2023) yang menunjukkan bahwa persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh kuat terhadap intensi dan perilaku penggunaan QRIS. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa konteks sosial dan karakteristik responden sangat memengaruhi hasil; Gunawan meneliti pengguna di area urban dengan akses

teknologi yang lebih baik, sedangkan Ramayanti melibatkan populasi yang lebih beragam secara geografis. Ini menunjukkan bahwa UTAUT belum sepenuhnya menjelaskan kompleksitas adopsi QRIS tanpa memperhitungkan konteks lokal dan kognisi pengguna.

Nada, Suryaningsum dan Negara (2021) menemukan bahwa QRIS berdampak langsung pada peningkatan pendapatan dan efisiensi transaksi UMKM, tetapi penerapannya terhambat oleh rendahnya literasi digital dan ketimpangan infrastruktur internet. Ini menunjukkan bahwa *facilitating conditions* dalam UTAUT perlu didefinisikan ulang untuk mencakup juga aspek literasi, bukan sekadar akses fisik atau teknis.

Di sisi lain, Azman Ong, Yusri dan Ibrahim (2023) menambahkan variabel *perceived security* dan *epistemic value* dalam UTAUT2 dan menemukan bahwa rasa ingin tahu dan persepsi terhadap keamanan memengaruhi niat penggunaan lebih besar dibanding *performance expectancy*, khususnya di daerah pedesaan Malaysia. Temuan ini diperkuat oleh studi Islam, Tamanna dan Islam (2024) di Bangladesh yang menyatakan bahwa faktor kebiasaan, sikap, dan *self-efficacy* justru menjadi jembatan antara intensi dan perilaku nyata, menegaskan pentingnya aspek personal dan kognitif dalam adopsi QR payment.

2.2.2 Kebaruan

Dari berbagai studi di atas, terlihat bahwa masih terdapat kesenjangan penting yang belum banyak dibahas secara eksplisit, yaitu pengaruh *fintech literacy* dalam model

adopsi QRIS. Sebagian besar studi lebih menekankan pada niat penggunaan (*behavioral intention*), tetapi tidak menelusuri bagaimana literasi digital keuangan dapat memoderasi atau memperkuat hubungan antara intensi dan perilaku aktual penggunaan QRIS. Padahal menurut OJK, Indonesia memiliki kesenjangan literasi digital dan keuangan yang tinggi sehingga pemahaman terhadap layanan fintech sangat penting untuk menjembatani akses terhadap sistem pembayaran. Selain itu, banyak studi yang hanya terbatas pada populasi tertentu (misalnya UMKM atau pengguna urban), sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh tentang perilaku pengguna QRIS di masyarakat umum dalam transaksi harian. Tidak adanya integrasi variabel kognitif seperti *fintech literacy* dalam model teoritis yang digunakan membuat penjelasan terhadap rendahnya tingkat adopsi QRIS menjadi tidak utuh.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut. Dengan memasukkan variabel literasi fintech ke dalam model UTAUT, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pandangan yang lebih komprehensif tentang apa yang benar-benar memengaruhi masyarakat dalam menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi harian. Literasi fintech akan menjadi jembatan antara pemahaman terhadap teknologi dan kemampuan memanfaatkannya secara efektif. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pendekatan integratif yang menggabungkan model UTAUT dengan variabel literasi fintech, serta fokus tidak hanya pada niat tetapi juga pada perilaku aktual penggunaan QRIS. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pemerintah, regulator,

dan pelaku industri dalam menyusun strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan adopsi QRIS di Indonesia secara merata.

2.3 HIPOTESIS

2.3.1 Performance Expectancy (PE)

Performance Expectancy (PE) / Ekspektasi Kinerja merupakan tingkat keyakinan pengguna bahwa penggunaan QRIS dapat meningkatkan kinerja atau produktivitas mereka dalam melakukan transaksi. PE tidak mempersoalkan apakah QRIS mudah atau sulit digunakan, melainkan berfokus pada hasil yang dirasakan misalnya apakah transaksi jadi lebih cepat selesai, apakah kesalahan bayar berkurang, dan apakah aktivitas transaksi harian menjadi lebih produktif (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Dalam konteks ini, peningkatan efisiensi waktu dapat dilihat dari proses pembayaran yang lebih cepat karena pengguna tidak perlu menghitung uang tunai atau menunggu kembalian. Selain itu, penggunaan QRIS juga dapat meningkatkan produktivitas aktivitas keuangan, terutama bagi pelaku usaha, karena transaksi tercatat secara otomatis sehingga memudahkan pencatatan dan pengelolaan keuangan (Istifa, 2026). Dengan demikian, QRIS tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga membantu pengguna dalam mengelola aktivitas keuangan secara lebih efektif dan efisien.

Dalam *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003), PE adalah konstruk terkuat dalam

memengaruhi *Behavioral Intention (BI)*. Artinya, ketika individu mempersepsikan bahwa teknologi memberikan nilai tambah terhadap kinerjanya, maka ia akan lebih berniat untuk mengadopsi teknologi tersebut.

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung hubungan ini. Studi oleh Ratnawati and Malik (2024) serta Alexander (2025) menunjukkan bahwa persepsi manfaat terhadap efisiensi dan produktivitas meningkatkan kecenderungan seseorang untuk menggunakan layanan fintech, termasuk QRIS.

Dalam konteks Indonesia, QRIS dianggap mempermudah aktivitas finansial dengan menghemat waktu, mengurangi kesalahan transaksi, dan meningkatkan mobilitas pengguna. Oleh karena itu, semakin tinggi persepsi individu terhadap manfaat dan kinerja yang diperoleh dari QRIS, semakin besar niatnya untuk menggunakannya dalam transaksi harian.

H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

2.3.2 Effort Expectancy (EE)

Effort Expectancy (EE)/ Ekspektasi Usaha seberapa mudah seseorang merasa bisa menggunakan QRIS tanpa perlu usaha besar untuk mempelajarinya. EE tidak mempersoalkan seberapa bermanfaat QRIS, melainkan berfokus pada pengalaman saat menggunakannya misalnya apakah tampilannya mudah dipahami, apakah proses pendaftarannya tidak rumit, dan apakah cara bertransaksinya bisa langsung

dimengerti tanpa perlu belajar lama. EE menilai QRIS dari kemudahan prosesnya, bukan dari hasilnya.

Sebagaimana dijelaskan oleh Wu, Lee and Tian (2021), semakin sederhana dan tidak kompleks suatu sistem, semakin besar kemungkinan pengguna untuk mencoba dan terus menggunakannya. Oleh karena itu, dalam konteks QRIS, EE berkaitan erat dengan pengalaman penggunaan (user experience) yang dirasakan secara langsung oleh pengguna saat melakukan transaksi (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Menurut teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikemukakan oleh Venkatesh et al. (2003), EE merupakan salah satu konstruk utama yang secara langsung memengaruhi Behavioral Intention (BI). Hal ini karena persepsi kemudahan berperan besar pada tahap awal adopsi teknologi: ketika pengguna merasa teknologi terlalu rumit atau membutuhkan usaha besar, maka mereka cenderung menolak menggunakannya. Sebaliknya, jika teknologi mudah digunakan, pengguna lebih cepat membentuk niat untuk mengadopsinya.

Temuan empiris dari berbagai penelitian mendukung hubungan positif antara EE dan BI. Wu, Lee dan Tian (2021) dalam studinya terhadap pengguna mobile payment lintas negara menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan meningkatkan niat adopsi secara signifikan. Di Indonesia, Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) dan Ratnawati and Malik (2024) menemukan juga bahwa di Kota Semarang, persepsi seseorang mengenai kemudahan penggunaan QRIS dapat menjadi faktor yang memainkan peran penting dalam meningkatkan niat seseorang untuk menggunakan sistem pembayaran QRIS, karena kemudahan tersebut akan

membuat pengguna QRIS lebih efektif dan efisien dalam menjalankan aktivitas pembayarannya.

Bagi pengguna baru atau pelaku UMKM, kemudahan penggunaan menjadi faktor penting. QRIS dirancang dengan prinsip CEMUMUAH (Cepat, Mudah, Murah, Aman, Handal), sehingga persepsi kemudahan dalam registrasi, proses pembayaran yang sederhana, serta minimnya langkah untuk menyelesaikan transaksi diharapkan meningkatkan niat masyarakat untuk menggunakannya. (Bank Indonesia, 2025)

Dengan demikian, semakin besar persepsi individu bahwa QRIS mudah digunakan tanpa memerlukan usaha atau pemahaman teknis yang rumit, semakin besar pula niat (Behavioral Intention) mereka untuk mengadopsi dan terus menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

2.3.3 Social Influence (SI)

Social Influence (SI)/ Pengaruh Sosial menggambarkan sejauh mana seseorang merasa terdorong untuk menggunakan suatu teknologi karena adanya pengaruh dari orang lain yang dianggap penting, seperti keluarga, teman, rekan kerja, atau tokoh masyarakat. SI merepresentasikan sejauh mana pengguna percaya bahwa orang-orang di sekitarnya baik secara langsung maupun tidak langsung mengharapkan mereka untuk menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari.

Menurut model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003), SI merupakan salah satu konstruk utama yang memengaruhi *Behavioral Intention* (BI). Ketika individu merasa bahwa orang-orang di sekitarnya menggunakan atau menyarankan penggunaan teknologi tertentu, maka mereka akan cenderung mengikuti norma sosial tersebut agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Hal ini terutama relevan dalam masyarakat kolektivistik seperti Indonesia, di mana keputusan individu sering kali dipengaruhi oleh pandangan dan perilaku kelompok.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki dampak yang signifikan terhadap niat adopsi teknologi keuangan. Di Indonesia, Purwanto et al. (2023) menemukan bahwa SI memengaruhi penerimaan sistem pembayaran digital berbasis smartphone pada generasi X dan milenial di wilayah Jabodetabek. Penelitian lain oleh Sastra and Asyari (2024) juga menemukan bahwa SI memiliki dampak signifikan terhadap penggunaan QRIS oleh pelaku UMK di Kota Bukittinggi. Hal ini didorong oleh tekanan dan pengaruh lingkungan sekitar, di mana Pemerintah Kota Bukittinggi berperan aktif mewajibkan serta menyosialisasikan penggunaan QRIS melalui kerja sama dengan pihak perbankan. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan sosial berperan penting dalam membentuk persepsi dan keputusan penggunaan layanan digital.

Dengan demikian, semakin besar pengaruh sosial dari orang-orang penting di sekitar pengguna yang mendorong penggunaan QRIS, maka semakin tinggi pula niat (*Behavioral Intention*) individu untuk menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi harian.

H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

2.3.4 Facilitating Conditions (FC)

Facilitating Conditions (FC)/ Kondisi Pendukung menggambarkan sejauh mana seseorang percaya bahwa terdapat sumber daya, infrastruktur, dan dukungan yang memadai untuk membantu mereka dalam menggunakan suatu teknologi. FC mencakup ketersediaan perangkat yang kompatibel (seperti smartphone), akses internet yang stabil, dukungan teknis dari penyedia layanan, serta informasi atau bantuan yang tersedia ketika pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi digital.

Menurut model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* oleh Venkatesh et al. (2003), FC berperan penting dalam menentukan apakah seseorang mampu dan bersedia menggunakan teknologi tertentu. Semakin tinggi persepsi individu bahwa lingkungan mereka mendukung penggunaan teknologi, semakin besar pula niat mereka untuk menggunakannya (Behavioral Intention – BI). Dalam beberapa konteks, terutama bagi pengguna yang belum berpengalaman dalam menggunakan teknologi finansial, FC dapat berpengaruh langsung terhadap niat penggunaan, bukan hanya perilaku aktual.

Penelitian empiris mendukung hubungan positif antara FC dan BI. Patil et al. (2020) dan menemukan bahwa kondisi pendukung seperti infrastruktur digital dan kemudahan akses berperan penting dalam meningkatkan niat adopsi

pembayaran elektronik. Studi di Indonesia seperti yang dilakukan oleh Arwanto, Andajani and Rahayu (2025) juga menunjukkan hasil yang konsisten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat pedagang untuk mengadopsi QRIS di Indonesia. Hal ini berarti pedagang akan jauh lebih tertarik untuk menggunakan metode pembayaran digital jika mereka merasa memiliki sumber daya, pengetahuan, dan keterampilan teknis yang memadai untuk mendukung operasional QRIS dalam bisnis mereka.

Dengan demikian, *Facilitating Conditions* (FC) mencakup segala bentuk dukungan, baik teknis maupun non-teknis, yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses dan menggunakan QRIS. Ketika pengguna merasa memiliki perangkat, koneksi internet, dan bantuan yang cukup, mereka akan lebih yakin dan berminat untuk mengadopsi QRIS dalam transaksi harian.

H4: Kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

2.3.5 Fintech Literacy (FL)

Fintech Literacy (FL)/ Literasi Fintech menggambarkan tingkat pemahaman, kemampuan, dan kesadaran individu dalam menggunakan layanan keuangan digital secara efektif, aman, dan bertanggung jawab. Literasi fintech tidak hanya mencakup kemampuan finansial dasar (seperti memahami bunga, risiko, dan manfaat

transaksi), tetapi juga mencakup kemampuan teknologis seperti cara menggunakan aplikasi pembayaran digital dan kesadaran terhadap keamanan data pribadi.

Dengan demikian, literasi fintech berperan penting karena sistem pembayaran ini menggabungkan aspek keuangan dan teknologi digital. Pengguna yang memiliki tingkat literasi fintech tinggi akan lebih memahami manfaat efisiensi, keamanan, dan kemudahan yang ditawarkan QRIS, sehingga lebih percaya diri dan memiliki niat lebih besar untuk menggunakannya. Sebaliknya, pengguna dengan literasi fintech rendah cenderung ragu, takut salah, atau kurang percaya terhadap layanan keuangan digital.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa literasi fintech merupakan faktor penting dalam mendorong adopsi teknologi keuangan. AlSuwaidi and Mertzanis (2024) menegaskan bahwa tingkat literasi fintech masyarakat suatu negara berbanding lurus dengan pertumbuhan pasar fintechnya. Di Indonesia, Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) menemukan bahwa literasi fintech memiliki pengaruh signifikan terhadap niat dan perilaku penggunaan QRIS, bahkan dalam beberapa kelompok masyarakat pengaruhnya lebih kuat dibandingkan konstruk teknologi seperti *performance expectancy* atau *effort expectancy*. Yuliawati et al. (2023) juga menemukan bahwa literasi fintech berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Selain itu, penelitian dari Nada, Suryaningsum and Negara (2021) menunjukkan bahwa literasi digital berperan penting dalam mendorong pemanfaatan sistem pembayaran digital seperti Quick Response Indonesia Standard (QRIS) pada usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Pelaku UMKM dengan tingkat literasi digital yang lebih

baik cenderung lebih mampu memahami dan mengadopsi teknologi pembayaran berbasis QR code, sehingga dapat meningkatkan efisiensi transaksi, mendukung transformasi digital usaha, serta memperluas akses terhadap layanan keuangan digital.

Hal ini relevan dengan kondisi Indonesia yang masih menghadapi kesenjangan literasi digital dan keuangan. Berdasarkan hasil **Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) 2025** oleh OJK dan BPS, indeks literasi keuangan nasional baru mencapai 66,46%, sementara indeks inklusi keuangan sudah mencapai 80,51%. Ketimpangan ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang sudah memiliki akses ke layanan digital namun belum sepenuhnya memahami cara menggunakannya dengan bijak, yang dapat menghambat adopsi QRIS secara optimal (OJK and BPS, 2025).

Dengan demikian, semakin tinggi tingkat Fintech Literacy (FL) seseorang, maka semakin besar kemungkinannya memiliki Behavioral Intention (BI) untuk menggunakan QRIS dalam transaksi harian. Literasi fintech membantu pengguna memahami manfaat, mengurangi rasa takut terhadap risiko teknologi, serta meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan dalam bertransaksi secara digital.

H5: Literasi fintech berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dalam transaksi harian.

2.3.6 Behavioral Intention (BI)

Behavioral Intention (BI)/Niat Penggunaan mengacu pada niat atau kecenderungan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi dalam waktu dekat. BI menggambarkan kesiapan mental individu untuk mengadopsi teknologi baru dan merupakan prediktor utama dari perilaku penggunaan aktual menurut teori perilaku seperti *Theory of Planned Behavior (TPB)* dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003).

Dalam QRIS, BI mencerminkan keinginan pengguna untuk:

1. Menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari,
2. Terus menggunakan QRIS secara berkelanjutan, dan
3. Merekomendasikan penggunaan QRIS kepada orang lain.

Dengan kata lain, semakin tinggi niat seseorang untuk menggunakan QRIS, semakin besar kemungkinan mereka benar-benar menggunakannya dalam aktivitas pembayaran nyata.

Penelitian terdahulu mendukung hubungan positif ini. Gunawan, Fatikasari and Putri (2023) menemukan bahwa niat penggunaan QRIS secara signifikan memengaruhi perilaku penggunaan aktual di Indonesia. Penelitian tersebut melibatkan 522 responden yang menggunakan QRIS melalui aplikasi digital seperti Line, WhatsApp, dan Instagram, dan hasilnya menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki niat kuat untuk menggunakan QRIS cenderung lebih sering menggunakannya dalam transaksi sehari-hari. Penelitian oleh Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) juga menemukan bahwa niat penggunaan memiliki hubungan yang positif terhadap perilaku aktual QRIS.

Secara teoritis, hubungan BI ke UB merupakan inti dari model UTAUT. Niat bertindak sebagai jembatan antara persepsi terhadap teknologi (seperti kemudahan, manfaat, dan dukungan lingkungan) dengan tindakan nyata dalam menggunakannya. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang sedang bertransisi menuju ekonomi digital, BI memainkan peran penting dalam menentukan apakah seseorang benar-benar akan memanfaatkan layanan digital seperti QRIS atau tidak.

Dengan demikian, semakin tinggi Niat Penggunaan (BI) seseorang untuk menggunakan QRIS, maka semakin besar kemungkinan mereka akan benar-benar menggunakan QRIS dalam kehidupan sehari-hari untuk berbagai jenis transaksi non-tunai.

H6: Niat penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap perilaku aktual penggunaan QRIS.

2.4 Kerangka/Model Penelitian

Model penelitian ini dibangun untuk menggambarkan hubungan kausal antara variabel-variabel yang memengaruhi niat penggunaan (behavioral intention) dan perilaku aktual penggunaan (*use behavior*) QRIS dalam transaksi harian. Model ini merupakan modifikasi dari UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003) dengan menambahkan variabel baru yaitu *Fintech Literacy* sebagai faktor penting dalam ranah digitalisasi keuangan di Indonesia.

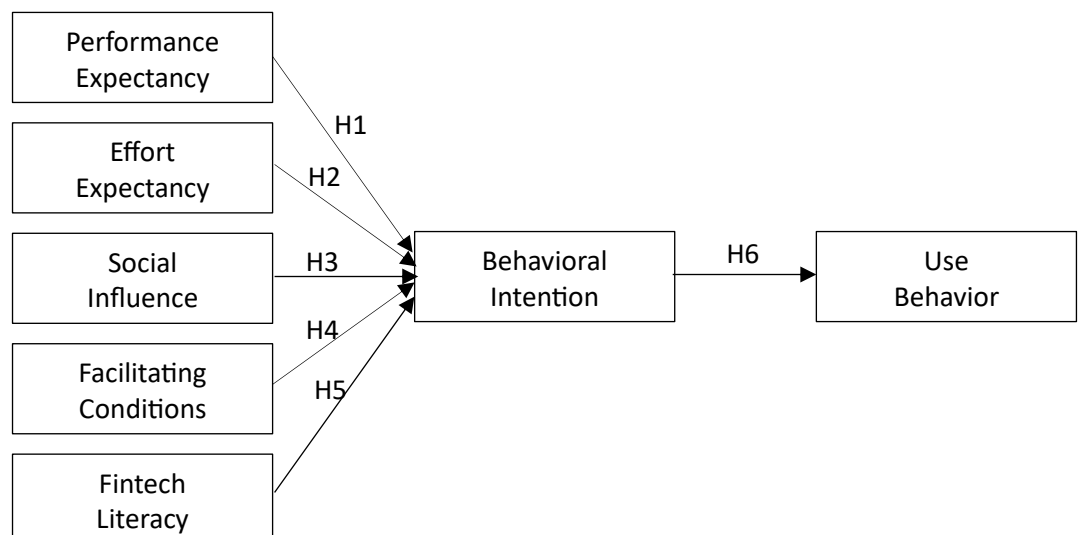
Komponen Model:

Variabel Independen (X):

- *Performance Expectancy* (PE)
- *Effort Expectancy* (EE)
- *Social Influence* (SI)
- *Facilitating Conditions* (FC)
- *Fintech Literacy* (FL)

Variabel Dependen (Y):

- *Behavioral Intention* (BI)
- *Use Behavior* (UB)



Gambar 2.1 Model Penelitian UTAUT + literasi fintech

BAB III

DESAIN PENELITIAN

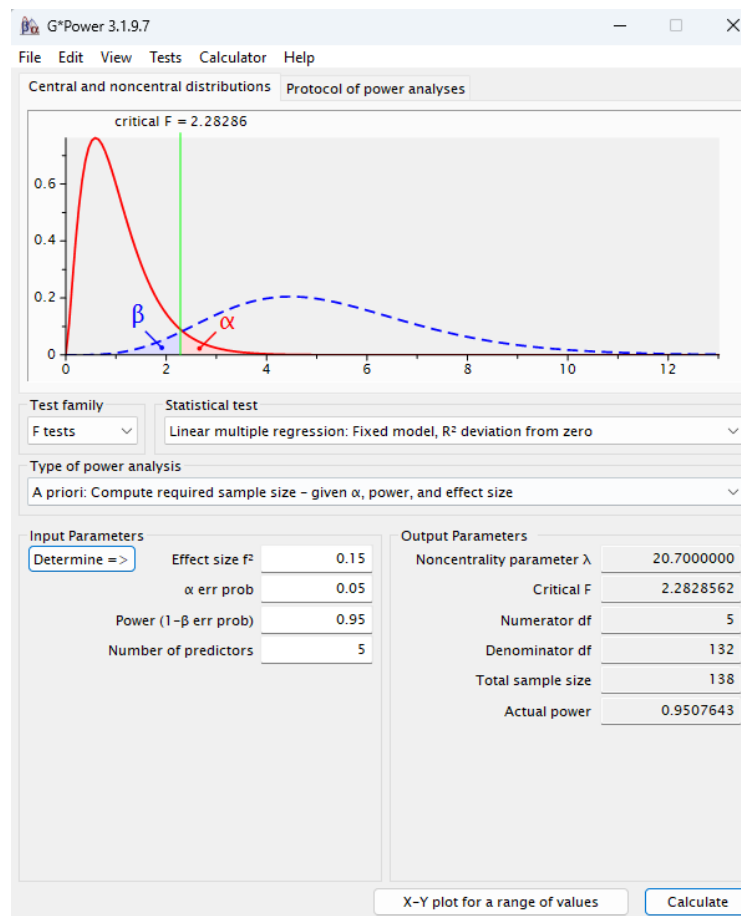
3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel-variabel independen seperti literasi fintech, performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions terhadap variabel mediasi yaitu niat penggunaan (behavioral intention) serta variabel dependen yaitu perilaku aktual penggunaan (use behavior). Model yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari model *UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)* dengan penambahan satu variabel baru yaitu literasi fintech.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu pengguna QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) yang pernah menggunakan QRIS dalam transaksi harian. Mengikuti jurnal rujukan, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling*, dengan metode *convenience sampling*. *Convenience sampling* dipilih karena memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mengakses responden yang tersedia, mudah dijangkau, dan bersedia berpartisipasi dalam waktu yang tersedia (Etikan, Abubakar Musa and Sunusi Alkassim, 2016).

Berdasarkan pedoman yang dikemukakan oleh Hair et al. (2022), penentuan ukuran sampel minimum mengacu pada konstruk *Behavioral Intention* karena konstruk ini memiliki jumlah prediktor terbanyak, yaitu lima konstruk. Perhitungan kebutuhan sampel kemudian dilakukan menggunakan perangkat lunak G*Power dengan parameter sebagai berikut:



Gambar 3.1 Ukuran Sampel

Berdasarkan hasil perhitungan, minimal 138 orang responden diperlukan untuk memastikan bahwa analisis PLS memiliki power statistik yang cukup dan menghasilkan temuan yang valid.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Definisi	Contoh Pengukuran/Indikator
1.	Ekspektasi Kinerja (X1)	Tingkat keyakinan responden bahwa penggunaan QRIS memberikan manfaat dalam mempermudah aktivitas transaksi pembayaran.	QRIS bermanfaat dan membantu saya dalam melakukan transaksi.
		Persepsi responden bahwa penggunaan QRIS dapat mempercepat proses transaksi dibandingkan metode pembayaran lainnya.	QRIS membuat saya dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat.
		Tingkat persepsi responden bahwa QRIS membuat proses pembayaran menjadi lebih sederhana dan menghemat waktu serta usaha.	QRIS membuat proses pembayaran menjadi lebih praktis dan efisien.

		Persepsi responden bahwa penggunaan QRIS dapat mempermudah dan memperlancar proses pembayaran tanpa hambatan berarti.	Menggunakan QRIS membuat transaksi saya menjadi lebih lancar.
2.	Ekspektasi Usaha (X2)	Tingkat kemudahan responden dalam memahami cara kerja dan penggunaan QRIS.	QRIS mudah dipahami saat digunakan.
		Persepsi responden mengenai kemudahan dalam menguasai penggunaan QRIS setelah mencoba menggunakannya.	Saya mudah menjadi terampil dalam menggunakan QRIS.
		Tingkat persepsi responden bahwa penggunaan QRIS tidak memerlukan usaha yang besar dalam melakukan pembayaran.	QRIS mudah digunakan untuk bertransaksi.

		Persepsi responden bahwa proses mempelajari penggunaan QRIS tidak sulit dan dapat dilakukan dengan cepat	Belajar menggunakan QRIS terasa mudah bagi saya.
3.	Pengaruh Sosial (X3)	Tingkat dorongan atau rekomendasi dari orang-orang di sekitar responden untuk menggunakan QRIS.	Orang-orang yang memengaruhi saya menyarankan saya untuk menggunakan QRIS
		Tingkat dukungan sosial dari individu yang dianggap penting oleh responden terhadap penggunaan QRIS.	Orang-orang penting bagi saya (seperti keluarga atau rekan kerja) mendukung saya untuk menggunakan QRIS
		Persepsi responden mengenai adanya dukungan dari lingkungan sosial terhadap penggunaan QRIS.	Lingkungan atau komunitas saya mendukung penggunaan QRIS
		Persepsi responden mengenai dukungan dari institusi atau tempat beraktivitas terhadap	Secara umum, organisasi atau tempat saya beraktivitas mendukung penggunaan QRIS

		penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran.	
4.	Kondisi Pendukung (X4)	Tingkat ketersediaan perangkat seperti smartphone dan koneksi internet untuk mendukung penggunaan QRIS.	Saya memiliki perangkat dan fasilitas yang diperlukan untuk menggunakan QRIS
		Tingkat pemahaman responden mengenai cara menggunakan QRIS dalam transaksi pembayaran.	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan QRIS
		Persepsi responden mengenai ketersediaan bantuan teknis apabila mengalami kesulitan dalam menggunakan QRIS.	Jika saya memiliki masalah dengan QRIS, saya dapat memperoleh bantuan teknis yang memadai
5.	Literasi Fintech (X5)	Tingkat pemahaman responden mengenai mekanisme penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran digital.	Saya memahami cara kerja QRIS dalam melakukan pembayaran digital

		Tingkat pemahaman responden mengenai keuntungan penggunaan QRIS dalam mempermudah transaksi.	Saya memahami manfaat penggunaan QRIS
		Tingkat pemahaman responden mengenai potensi risiko dalam penggunaan QRIS seperti kesalahan transaksi atau penipuan digital.	Saya memahami risiko dalam menggunakan QRIS
		Kemampuan responden dalam menentukan metode pembayaran digital yang paling sesuai dan aman digunakan.	Saya mampu memilih metode pembayaran digital yang paling aman dan menguntungkan
6.	Niat Penggunaan (X6/Y1)	Tingkat keinginan responden untuk tetap menggunakan QRIS di masa mendatang.	Saya berniat untuk terus menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran

		Tingkat rencana responden untuk menggunakan QRIS secara berkelanjutan dalam aktivitas transaksi.	Saya akan terus menggunakan QRIS karena sesuai dengan kebutuhan saya
		Tingkat komitmen responden dalam menggunakan teknologi pembayaran digital melalui QRIS.	Menggunakan QRIS menunjukkan komitmen saya terhadap penggunaan pembayaran digital
7.	Perilaku Penggunaan (Y2)	Tindakan responden dalam melakukan pendaftaran dan aktivasi QRIS pada aplikasi pembayaran digital.	Saya telah mendaftar dan mengaktifkan fitur QRIS sebagai metode pembayaran
		Frekuensi atau kebiasaan responden dalam menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran.	Saya menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran
		Kemampuan responden dalam melihat dan mengontrol riwayat	Saya dapat memantau aktivitas transaksi pembayaran melalui QRIS

		transaksi yang dilakukan melalui QRIS.	
--	--	--	--

3.4 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner daring (Google Form) yang disebarakan melalui berbagai platform seperti WhatsApp, Telegram, Instagram, dan komunitas digital lainnya. Kuesioner terdiri dari dua bagian:

- **Bagian I:** Data demografis (usia, jenis kelamin, pendidikan, domisili, pekerjaan, dan frekuensi penggunaan QRIS).
- **Bagian II:** Pernyataan-pernyataan indikator variabel penelitian dengan skala Likert 6 poin (1 = sangat tidak setuju, 6 = sangat setuju)

3.5 Teknik Analisis Data

Banyak penelitian terkait studi perilaku adopsi teknologi digital menggunakan teknik analisis data *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Penelitian ini akan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi 4. PLS-SEM dipilih karena metode ini sangat sesuai untuk menguji hubungan kompleks antara konstruk laten, terutama dalam model teoritis dengan beberapa indikator dan konstruk reflektif, seperti model UTAUT dan literasi fintech yang digunakan dalam studi ini.

3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen (Outer Model)

- **Uji Validitas**

Uji validitas bertujuan untuk mengukur tingkat keakuratan model SEM-PLS dalam mewakili fenomena yang sebenarnya. Menurut pedoman dari Hair et al. (2017) berikut adalah beberapa cara untuk menguji validitas SEM-PLS:

1. Convergent Validity

- Convergent validity menunjukkan korelasi yang tinggi antara variabel laten yang diukur dengan indikator yang berbeda.
- Convergent validity dapat diuji dengan melihat nilai loading dan AVE.

2. Discriminant Validity

- Discriminant validity menunjukkan bahwa variabel laten yang berbeda tidak saling berkorelasi tinggi.
- Discriminant validity dapat diuji dengan melihat nilai Fornell-Larcker Criterion (Fornell-Larcker Index) dan Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT).

3. Cross-Validation

- Cross-validation digunakan untuk menguji validitas model pada data yang tidak digunakan untuk membangun model.
- Nilai Q^2 dan RMSE yang tinggi pada cross-validation menunjukkan bahwa model memiliki validitas yang baik.

Model PLS-SEM dikatakan memiliki validitas yang baik apabila:

- Semua konstruk memiliki $AVE \geq 0,50$ dan outer loading indikator $\geq 0,70$ (validitas konvergen),
- Nilai Fornell-Larcker memenuhi syarat dan HTMT $< 0,90$ (validitas diskriminan),
- Nilai $Q^2 > 0$ dan RMSE rendah (validitas prediktif / cross-validation).

- **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi suatu konstruk dalam mengukur variabel yang sama. Menurut pedoman dari Hair et al. (2017), SEM-PLS menggunakan dua indikator utama, yaitu:

1. Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha adalah ukuran reliabilitas tradisional yang menghitung interkorelasi antar indikator dalam satu konstruk. Formula Cronbach's Alpha mengasumsikan bahwa semua indikator memiliki kontribusi yang sama (equal outer loadings) terhadap konstruk. Karena itu, ukuran ini cenderung konservatif dan sering menghasilkan estimasi reliabilitas yang lebih rendah, terutama pada konstruk dengan jumlah indikator yang sedikit atau dengan variasi loading yang tinggi.

Hair et al. (2017) menyarankan bahwa nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$ dianggap memadai untuk menyatakan reliabel. Namun, karena sifatnya konservatif, maka nilai 0,50-0,70 masih dapat diterima untuk penelitian eksploratif.

2. Composite Reliability (CR)

Composite Reliability memberikan estimasi reliabilitas yang lebih akurat dalam PLS-SEM karena memperhitungkan berat masing-masing indikator (standardized outer loading). Nilai CR menggambarkan tingkat konsistensi internal aktual dari indikator dalam mengukur konstruk.

Menurut Hair et al. (2017), interpretasi nilai CR adalah:

- 0,60–0,70: dapat diterima untuk penelitian awal (eksploratif),
- 0,70–0,90: dianggap baik dan reliabel,
- > 0,90–0,95: mengindikasikan indikator sangat seragam, mungkin terjadi redundansi,
- > 0,95: menunjukkan kemungkinan indikator semantis sangat mirip (redundant) yang menurunkan validitas isi.

Hair et al. menegaskan bahwa nilai $CR < 0,60$ menunjukkan kurangnya reliabilitas internal dan konstruk tersebut sebaiknya diperbaiki dengan mengganti atau menghapus indikator.

3.7 Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Evaluasi model struktural (inner model) bertujuan untuk menilai hubungan antar konstruk laten serta menguji hipotesis penelitian. Menurut Hair et al., evaluasi inner model dilakukan melalui beberapa indikator berikut:

1. Uji Multikolinearitas

Koefisien Inflasi Varians (Variance Inflation Factor/VIF) digunakan untuk menilai tingkat multikolinearitas antar variabel bebas dalam model penelitian. Nilai VIF

menunjukkan seberapa besar variansi koefisien regresi suatu variabel bebas meningkat akibat adanya korelasi dengan variabel bebas lainnya. Semakin tinggi nilai VIF, semakin besar indikasi adanya multikolinearitas dalam model (Hair *et al.*, 2017).

Hair mengkategorikan nilai VIF sebagai berikut:

- Nilai $VIF < 5$ menunjukkan tidak terdapat masalah multikolinearitas yang serius.
- Nilai $VIF \geq 5$ menunjukkan adanya indikasi multikolinearitas yang cukup tinggi.
- Nilai $VIF \geq 10$ menunjukkan adanya multikolinearitas yang sangat tinggi dan perlu diperbaiki, misalnya dengan menghapus atau menggabungkan variabel terkait.

2. Koefisien Determinasi (R-square / R^2)

Koefisien determinasi (R-square/ R^2) digunakan untuk menilai kemampuan model struktural dalam menjelaskan variabel endogen. Nilai R-square menunjukkan tingkat daya jelaskan (explanatory power) dari variabel eksogen terhadap variabel dependen dalam model penelitian. Semakin tinggi nilai R-square, maka semakin besar kemampuan model dalam menjelaskan variansi konstruk endogen (Hair *et al.*, 2017).

Hair *et al.* mengkategorikan nilai R-square sebagai berikut:

- Nilai $R^2 \geq 0,75$ menunjukkan kategori kuat (substantial)
- Nilai $R^2 \geq 0,50$ menunjukkan kategori moderat (moderate)

- Nilai $R^2 \geq 0,25$ menunjukkan kategori lemah (weak)

3. Koefisien Jalur (Path Coefficient)

Koefisien jalur menunjukkan arah serta kekuatan hubungan antar variabel laten. Nilai koefisien jalur berkisar antara -1 hingga +1. Nilai positif menunjukkan hubungan searah, sedangkan nilai negatif menunjukkan hubungan berlawanan arah.

4. Uji Hipotesis (Bootstrapping)

Uji Hipotesis dilakukan melalui prosedur bootstrapping untuk mengetahui signifikansi hubungan antar variabel dalam model struktural. Menurut Hair et al. pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai t-statistic dan p-value.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- H_0 ditolak apabila nilai t-statistic $> 1,96$ dan p-value $< 0,05$, sehingga hubungan antar variabel dinyatakan signifikan.
- H_0 diterima apabila nilai t-statistic $\leq 1,96$ dan p-value $\geq 0,05$, sehingga hubungan antar variabel dinyatakan tidak signifikan.

5. Effect Size (f^2)

Effect size (f^2) digunakan untuk mengukur besarnya kontribusi masing-masing variabel eksogen terhadap variabel endogen dalam model struktural. Nilai f^2 menunjukkan perubahan nilai R-square ketika suatu variabel eksogen dihilangkan dari model (Hair et al., 2017).

Kriteria interpretasi nilai effect size adalah sebagai berikut:

- 0,02 menunjukkan pengaruh kecil
- 0,15 menunjukkan pengaruh sedang
- 0,35 menunjukkan pengaruh besar

6. Predictive Relevance (Q^2)

Predictive relevance (Q^2) digunakan untuk mengevaluasi kemampuan prediktif model struktural terhadap variabel endogen. Menurut Hair et al. (2017), nilai Q^2 diperoleh melalui prosedur blindfolding yang bertujuan untuk menilai sejauh mana model mampu memprediksi data observasi. Model dinyatakan memiliki predictive relevance apabila nilai $Q^2 > 0$, sedangkan nilai $Q^2 \leq 0$ menunjukkan bahwa model tidak memiliki kemampuan prediksi yang memadai. Semakin tinggi nilai Q^2 , maka semakin baik kemampuan prediktif model.

3.8 Persamaan Model (Structural Model Equations)

Persamaan yang digunakan dalam inner model mirip dengan regresi linier berganda. Menurut modul *Regresi Linier Berganda* oleh Yuliara (2016), persamaan yang umum digunakan dalam regresi linier berganda adalah:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + \dots + b_n X_n$$

yang mana :

Y = variable tak bebas (nilai variabel yang akan diprediksi)

a = konstanta $b_1, b_2, \dots,$

b_n = nilai koefisien regresi

$X_1, X_2, \dots, X_n$ = variable bebas

Dalam SEM-PLS, persamaan model struktural (Inner model) dituliskan tanpa konstanta (intercept), karena skor variabel laten telah distandarisasi sehingga nilai intersep adalah nol, maka dari itu konstanta (α) dihilangkan (Hair *et al.*, 2017).

Karena model penelitiannya terdiri dari lima variabel dependen: *Performance Expectancy* (X_1), *Effort Expectancy* (X_2), *Social Influence* (X_3), *Facilitating Conditions* (X_4), dan *Fintech Literacy* (X_5). Serta dua variabel independen: *Behavioral Intention* (X_6/Y_1) dan *Use Behavior* (Y_2). Maka persamaannya adalah:

Untuk variabel BI:

$$BI (Y_1) = b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + b_5 X_5$$

Untuk Variabel UB:

Setelah BI dipengaruhi oleh variabel bebas dari X_1 - X_5 , selanjutnya BI yang mempengaruhi variabel UB. Maka dari itu, BI berubah menjadi X_6 .

$$UB (Y_2) = b_6 X_6$$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS dalam transaksi harian dengan menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan dimodifikasi dengan menambahkan variabel Literasi Fintech.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode survey melalui kuesioner online yang disebarluaskan menggunakan google form melalui berbagai saluran media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Tiktok untuk menjangkau responden secara lebih luas namun juga heterogen. Total sebanyak **225 responden** berhasil mengisi kuesioner penelitian.

Pada tahap pembersihan data, ditemukan beberapa responden yang memberikan jawaban dengan pola yang sama pada seluruh item kuesioner (straight lining). Pola ini mengindikasikan bahwa responden kemungkinan tidak memberikan jawaban secara cermat. Oleh karena itu, sebanyak 16 responden dieliminasi dari analisis sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang lebih valid untuk dianalisis lebih lanjut. Sehingga didapatkan sebanyak 209 responden yang dapat diterima.

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dikategorisasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, status pekerjaan, frekuensi penggunaan QRIS, dan domisilinya.

1. Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Tabel 4.1 Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	%
< 20 tahun	32	15,3%
20 – 29 tahun	150	71,8%
30 – 39 tahun	19	9,1%
≥ 40 tahun	8	3,8%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.1, karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia 20–29 tahun, yaitu sebanyak 150 orang atau 71,8% dari total responden. Selanjutnya responden yang berusia kurang dari 20 tahun berjumlah 32 orang atau 15,3%. Responden yang berada pada rentang usia 30–39 tahun sebanyak 19 orang atau 9,1%, sedangkan responden dengan usia 40 tahun ke atas merupakan kelompok paling sedikit yaitu 8 orang atau 3,8% dari total responden.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna QRIS dalam penelitian ini berasal dari kelompok usia muda atau generasi muda yang umumnya lebih familiar dengan teknologi digital dan sistem pembayaran berbasis aplikasi.

2. Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-laki	71	34%
Perempuan	136	66%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa responden perempuan mendominasi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 136 orang atau 66%, sedangkan responden laki-laki berjumlah 71 orang atau 34% dari total responden.

Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi perempuan dalam penelitian mengenai penggunaan QRIS relatif lebih besar dibandingkan laki-laki. Kondisi ini dapat mengindikasikan bahwa perempuan juga memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam penggunaan teknologi pembayaran digital dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

3. Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir

Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	Jumlah	%
SMA/Sederajat	44	21,1%
Diploma (D1/D2/D3)	6	2,9%
Sarjana (S1)	144	68,9%
Magister (S2)	8	3,8%
Lainnya (D4 dan Profesor)	7	3,4%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.3, karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pendidikan Sarjana (S1) yaitu sebanyak 144 orang atau 68,9%. Selanjutnya responden dengan pendidikan SMA/Sederajat berjumlah 44 orang atau 21,1%. Responden dengan pendidikan Magister (S2) sebanyak 8 orang atau 3,8%, sementara responden dengan pendidikan Diploma (D1/D2/D3) sebanyak 6 orang atau 2,9%. Selain itu terdapat 7 orang atau 3,4% responden yang termasuk dalam kategori pendidikan lainnya seperti D4 atau profesor.

Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pendidikan yang relatif tinggi, yang dapat memengaruhi tingkat pemahaman terhadap teknologi keuangan digital seperti QRIS.

4. Karakteristik Responden berdasarkan Domisili

Tabel 4. 4 Karakteristik Responden berdasarkan Domisili

Domisili	Jumlah	%
Jawa Timur	62	27,7%
Jawa Barat	32	14,3%
Jawa Tengah	31	13,8%
DI Yogyakarta	24	10,7%
DKI Jakarta	32	14,3%
Sumatera	14	6,3%
Sulawesi	8	3,6%
Kalimantan	4	1,8%
Lainnya (Bali, NTB, dll)	17	7,6%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.4, karakteristik responden berdasarkan domisili menunjukkan bahwa responden paling banyak berasal dari Jawa Timur yaitu 62 orang atau 27,7%.

Selanjutnya responden dari Jawa Barat dan DKI Jakarta masing-masing berjumlah 32 orang atau 14,3%. Responden dari Jawa Tengah sebanyak 31 orang atau 13,8%, dan dari DI Yogyakarta sebanyak 24 orang atau 10,7%.

Sementara itu responden dari wilayah Sumatera berjumlah 14 orang atau 6,3%, Sulawesi sebanyak 8 orang atau 3,6%, dan Kalimantan sebanyak 4 orang atau 1,8%. Selain itu terdapat 17 orang atau 7,6% responden yang berasal dari wilayah lainnya seperti Bali, NTB, dan daerah lain di Indonesia.

Distribusi ini menunjukkan bahwa responden penelitian berasal dari berbagai wilayah di Indonesia, meskipun mayoritas masih didominasi oleh wilayah Pulau Jawa.

5. Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan

Tabel 4.5 Karakteristik Responden berdasarkan Status Pekerjaan

Pekerjaan/Status	Jumlah	%
Pelajar/Mahasiswa	151	72,3%
Pekerja Swasta	32	15,3%
Pegawai Negeri / ASN	8	3,8%
Wirausaha	9	4,3%
Freelancer	7	3,3%
Tidak Bekerja	2	1%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.5, karakteristik responden berdasarkan status pekerjaan menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah pelajar/mahasiswa, yaitu sebanyak 151 orang atau 72,3%. Selanjutnya responden yang bekerja sebagai pekerja swasta berjumlah 32 orang atau 15,3%.

Responden yang berstatus wirausaha sebanyak 9 orang atau 4,3%, pegawai negeri/ASN sebanyak 8 orang atau 3,8%, serta freelancer sebanyak 7 orang atau 3,3%. Sementara itu terdapat 2 orang atau 1% responden yang tidak bekerja.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berasal dari kalangan pelajar atau mahasiswa yang umumnya memiliki tingkat adaptasi yang cukup tinggi terhadap penggunaan teknologi digital seperti QRIS.

6. Karakteristik Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS

Tabel 4.6 Karakteristik Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS

Frekuensi	Jumlah	%
Hampir setiap hari	98	46,9%
3–5 kali per minggu	45	21,5%
1–2 kali per minggu	18	8,6%
Beberapa kali per bulan	37	17,7%
Jarang (kurang dari 1x per bulan)	11	5,3%
Tidak pernah menggunakan QRIS	0	0%
Total	209	100%

Berdasarkan Tabel 4.6, karakteristik responden berdasarkan frekuensi penggunaan QRIS menunjukkan bahwa sebagian besar responden menggunakan QRIS hampir setiap hari, yaitu sebanyak 98 orang atau 46,9%. Selanjutnya responden yang menggunakan QRIS 3–5 kali per minggu sebanyak 45 orang atau 21,5%, dan 1–2 kali per minggu sebanyak 18 orang atau 8,6%.

Responden yang menggunakan QRIS beberapa kali dalam sebulan berjumlah 37 orang atau 17,7%, sedangkan yang jarang menggunakan QRIS (kurang dari satu kali per bulan) sebanyak 11 orang atau 5,3%. Tidak terdapat responden yang menyatakan tidak pernah menggunakan QRIS.

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden sudah cukup sering menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari, sehingga mereka memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan sistem pembayaran digital tersebut.

4.3 Statistik Deskriptif Variabel

4.3.1 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)

Evaluasi outer model dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas konstruk penelitian. Pengujian meliputi:

A. Uji Validitas

Validitas Konvergen dievaluasi berdasarkan nilai outer loading dan Average Variance Extracted (AVE). Menurut Hair et al. (2017), suatu indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai outer loading di atas 0,70. Namun demikian, nilai antara 0,50–0,70 masih dapat diterima apabila AVE konstruk tetap memenuhi kriteria minimum sebesar 0,50.

Tabel 4.7 Outer Loadings dan AVE

Variabel	Indikator	Outer Loadings	AVE
Ekspektasi Kinerja (X1)	X1.1	0.769	0,602
	X1.2	0.654	
	X1.3	0.849	
	X1.4	0.818	
Ekspektasi Usaha (X2)	X2.1	0.783	0,582
	X2.2	0.729	
	X2.3	0.802	
	X2.4	0.734	
Pengaruh Sosial (X3)	X3.1	0.685	0,614
	X3.2	0.840	
	X3.3	0.820	
	X3.4	0.780	
Kondisi Pendukung (X4)	X4.1	0.679	0,505
	X4.2	0.751	
	X4.3	0.700	
Literasi Fintech (X5)	X5.1	0.731	0,530
	X5.2	0.750	
	X5.3	0.577	
	X5.4	0.831	
Niat Penggunaan (X6/Y1)	X6.1/Y1.1	0.915	0,813
	X6.1/Y1.2	0.928	
	X6.1/Y1.3	0.861	
Perilaku Penggunaan (Y2)	Y2.1	0.775	0,647
	Y2.2	0.912	
	Y2.3	0.713	

Berdasarkan Tabel 4.7, sebagian besar indikator memiliki nilai outer loading di atas 0,70. Hanya sebagian kecil indikator seperti X1.2, X3.1, X4.1, X4.3, dan X5.3 memiliki nilai sekitar 0,5-0,7 yang mana nilai tersebut dapat diterima karena semua AVE sudah memenuhi kriteria minimum 0,50 (Hair *et al.*, 2017). Oleh karena itu,

indikator-indikator tersebut tetap dipertahankan karena masih mampu merepresentasikan konstruk yang diukur dan tidak menurunkan kualitas model.

Selanjutnya, dilakukan pengujian validitas diskriminan untuk memastikan bahwa setiap konstruk dalam model penelitian memiliki perbedaan yang jelas dengan konstruk lainnya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan kriteria Fornell–Larcker serta metode Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT). Menurut Hair et al. (2017), suatu indikator dinyatakan memenuhi validitas diskriminan apabila nilai akar kuadrat AVE pada setiap konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antar konstruk lainnya yang ditunjukkan melalui kriteria Fornell–Larcker dan nilai HTMT yang lebih kecil dari 0,90.

Tabel 4.8 Fornell-Larcker

	X1.	X2.	X3.	X4.	X5.	X6.1/Y1.	Y2.
X1.	0.776						
X2.	0.670	0.763					
X3.	0.119	0.182	0.783				
X4.	0.406	0.527	0.264	0.711			
X5.	0.467	0.614	0.268	0.555	0.728		
X6.1/Y1.	0.286	0.333	0.406	0.350	0.425	0.902	
Y2.	0.385	0.441	0.262	0.296	0.383	0.465	0.805

Tabel 4.9 Heterotrait–Monotrait Ratio (HTMT)

	X1.	X2.	X3.	X4.	X5.	X6.1/Y1.	Y2.
X1.							
X2.	0.868						
X3.	0.157	0.253					
X4.	0.652	0.866	0.428				
X5.	0.611	0.831	0.337	0.879			
X6.1/Y1.	0.331	0.387	0.477	0.518	0.431		
Y2.	0.474	0.582	0.344	0.526	0.528	0.544	

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui bahwa nilai akar kuadrat AVE pada setiap konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antar konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa setiap konstruk dalam model penelitian telah memenuhi kriteria discriminant validity. Selain itu, hasil pengujian pada Tabel 4.9 menggunakan metode HTMT menunjukkan bahwa seluruh nilai HTMT berada di bawah batas yang direkomendasikan yaitu 0,90 (Hair *et al.*, 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model penelitian telah memenuhi kriteria validitas diskriminan, sehingga konstruk dalam penelitian ini dapat dibedakan satu sama lain.

Selanjutnya adalah mengevaluasi cross loadings dari setiap indikator. Cross loadings yang baik adalah dimana setiap indikator memiliki nilai cross loading yang lebih tinggi pada konstruknya masing-masing sehingga memenuhi kriteria cross validation (Hair *et al.*, 2017)

Tabel 4.10 Cross Loading

	X1.	X2.	X3.	X4.	X5.	X6.1/Y1.	Y2.
X1.1	0.769	0.635	0.131	0.348	0.446	0.200	0.419
X1.2	0.654	0.419	0.049	0.259	0.302	0.139	0.103
X1.3	0.849	0.535	0.091	0.332	0.368	0.271	0.277
X1.4	0.818	0.498	0.093	0.322	0.344	0.246	0.352
X2.1	0.489	0.783	0.145	0.435	0.431	0.290	0.369
X2.2	0.497	0.729	0.231	0.491	0.474	0.191	0.395
X2.3	0.547	0.802	0.137	0.336	0.525	0.306	0.314
X2.4	0.521	0.734	0.044	0.386	0.448	0.189	0.278
X3.1	0.018	0.002	0.685	0.113	0.163	0.234	0.152
X3.2	0.031	0.047	0.840	0.148	0.202	0.369	0.166
X3.3	0.150	0.249	0.820	0.280	0.278	0.342	0.288
X3.4	0.167	0.250	0.780	0.275	0.187	0.307	0.208
X4.1	0.340	0.383	0.115	0.679	0.256	0.228	0.209

X4.2	0.445	0.527	0.158	0.751	0.604	0.252	0.325
X4.3	0.096	0.222	0.279	0.700	0.313	0.264	0.101
X5.1	0.308	0.525	0.113	0.440	0.731	0.309	0.329
X5.2	0.489	0.543	0.244	0.416	0.750	0.222	0.294
X5.3	0.220	0.379	0.152	0.323	0.577	0.072	0.221
X5.4	0.349	0.410	0.260	0.435	0.831	0.433	0.280
X6.1/Y1.1	0.253	0.304	0.354	0.277	0.345	0.915	0.422
X6.1/Y1.2	0.249	0.294	0.352	0.331	0.379	0.928	0.433
X6.1/Y1.3	0.270	0.302	0.391	0.336	0.422	0.861	0.403
Y2.1	0.259	0.289	0.175	0.183	0.258	0.306	0.775
Y2.2	0.385	0.420	0.235	0.248	0.330	0.496	0.912
Y2.3	0.256	0.344	0.227	0.307	0.355	0.259	0.713

Dari Tabel 4.10, ditemukan bahwa semua indikator memenuhi syarat cross validation karena indikator tersebut memiliki nilai cross loading lebih tinggi pada konstruksya masing-masing. Maka dari itu, indikator tersebut dinyatakan valid dalam uji validitasnya.

B. Uji Reliabilitas

Reliabilitas konstruk diukur menggunakan nilai Composite Reliability (CR) dan Cronbach's Alpha. Menurut Hair et al. (2017), konstruk dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai CR di atas 0,70. dan nilai Cronbach's Alpha diatas/sama dengan 0,70, namun pada penelitian eksploratif nilai Cronbach's Alpha di atas 0,50 masih dapat diterima selama nilai Composite Reliability memenuhi kriteria yang disarankan.

Tabel 4.11 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Ekspektasi Kinerja	0.782	0.857
Ekspektasi Usaha	0.766	0.847
Pengaruh Sosial	0.790	0.863
Kondisi Pendukung	0.510	0.754
Literasi Fintech	0.732	0.816
Niat Penggunaan	0.885	0.929
Perilaku Penggunaan	0.733	0.845

Hasil pengujian reliabilitas konstruk menunjukkan bahwa sebagian besar variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability di atas 0,70. Meskipun variabel X4 memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,510, nilai Composite Reliability sebesar 0,754 masih berada di atas batas minimum yang direkomendasikan. Oleh karena itu, seluruh konstruk dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam analisis lebih lanjut.

4.3.2 Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

1. Uji Multikolinearitas

Nilai Uji Multikolinearitas (Variance Inflation Factor – VIF) sebaiknya berada di bawah 5 untuk menunjukkan tidak adanya masalah multikolinearitas antar konstruk prediktor.

Tabel 4. 12 Uji Multikolinearitas

	VIF
X1.1	1.565
X1.2	1.365
X1.3	1.736
X1.4	1.640
X2.1	1.429
X2.2	1.494
X2.3	1.469
X2.4	1.519
X3.1	1.567
X3.2	1.930
X3.3	1.878
X3.4	1.740
X4.1	1.137
X4.2	1.182
X4.3	1.084
X5.1	1.372
X5.2	1.568
X5.3	1.369
X5.4	1.393
X6.1/Y1.1	3.515
X6.1/Y1.2	3.755
X6.1/Y1.3	1.902
Y2.1	1.472
Y2.2	1.710
Y2.3	1.366

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua nilai VIF konstruk berada di bawah 5, yang mengindikasikan tidak terdapat masalah multikolinearitas dalam model. Hal ini menegaskan bahwa setiap konstruk cukup berbeda dan independen satu sama lain.

2. R-Square

Nilai R-square digunakan untuk mengukur kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam model penelitian. Menurut Hair et al. (2017), nilai R^2 dikategorikan sebagai kuat ($\geq 0,75$), moderat ($\geq 0,50$), dan lemah ($\geq 0,25$).

Tabel 4.13 R-Square

	R-square	R-square adjusted
X6.1/Y1.	0.289	0.271
Y2.	0.217	0.213

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai R-square sebesar 0,289 pada variabel X6.1/Y1 dan 0,217 pada variabel Y2. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen mampu menjelaskan variabel X6.1/Y1 sebesar 28,9% dan variabel Y2 sebesar 21,7%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Hair et al. (2017), nilai tersebut termasuk dalam kategori lemah.

3. Koefisien Jalur

Koefisien jalur (path coefficient) digunakan untuk menunjukkan arah dan kekuatan hubungan antar variabel dalam model struktural. Menurut Hair et al. (2017), nilai koefisien jalur berkisar antara -1 hingga +1, di mana nilai positif menunjukkan hubungan searah dan nilai negatif menunjukkan hubungan berlawanan arah. Semakin besar nilai koefisien jalur, maka semakin kuat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 4.14 Koefisien Jalur

	X6.1/Y1.	Y2.
X1.	0.083	
X2.	0.030	
X3.	0.304	
X4.	0.089	
X5.	0.238	
X6.1/Y1.		0.465

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa variabel X1, X2, X3, X4, dan X5 memiliki pengaruh terhadap variabel X6.1/Y1 dan variabel X6.1/Y1 memiliki pengaruh terhadap variabel Y2 dengan nilai koefisien positif yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel dalam model penelitian bersifat searah.

4. Effect Size (f^2)

Effect size digunakan untuk mengukur kontribusi masing-masing variabel eksogen terhadap variabel endogen. Interpretasi nilai f^2 menurut Hair et al. (2017):

- 0,02 = kecil
- 0,15 = sedang
- 0,35 = besar

Tabel 4.15 Effect Size (f^2)

	X6.1/Y1.	Y2.	Interpretasi
X1.	0.005		Sangat kecil
X2.	0.001		Sangat kecil
X3.	0.118		Kecil mendekati sedang
X4.	0.007		Sangat kecil
X5.	0.042		Kecil
X6.1/Y1.		0.276	Sedang

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa variabel X1, X2, dan X4 memiliki nilai f-square yang sangat kecil terhadap variabel X6.1/Y1. Sementara itu, variabel X3 dan X5 memiliki pengaruh kecil terhadap variabel X6.1/Y1. Adapun variabel X6.1/Y1 memiliki pengaruh sedang terhadap variabel Y2 dengan nilai f-square sebesar 0,276. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Hair et al. (2017), hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar variabel memiliki pengaruh kecil dalam model penelitian

5. Predictive Relevance (Q^2)

Predictive relevance (Q^2) digunakan untuk menilai kemampuan prediktif model melalui prosedur blindfolding. Menurut Hair et al. (2017), model dikatakan memiliki relevansi prediktif apabila nilai Q^2 lebih besar dari nol.

Tabel 4.16 Predictive Relevance (Q^2)

	Q^2
X6.1/Y1.	0.220
Y2.	0.148

Karena semua nilai Q^2 lebih besar dari 0, maka model penelitian memiliki kemampuan prediksi yang baik.

6. Uji Hipotesis

Menurut Hair et al. (2017), pengujian signifikansi dalam PLS-SEM dilakukan menggunakan teknik bootstrapping. Teknik ini digunakan untuk memperoleh nilai

t-statistic dan p-value guna menentukan apakah hubungan antar variabel signifikan secara statistik.

Kriteria pengujian menurut Hair:

1. Berdasarkan nilai t-statistic:

- Ho diterima apabila nilai t-statistic $\leq 1,96$
- Ho ditolak apabila nilai t-statistic $> 1,96$

2. Berdasarkan nilai p-value:

- Ho diterima apabila nilai p-value $\geq 0,05$
- Ho ditolak apabila nilai p-value $< 0,05$

Tabel 4.17 Uji Signifikansi

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values	Hasil
X1. -> X6.1/Y1.	0.083	0.084	0.087	0.948	0.343	Ho1 Diterima
X2. -> X6.1/Y1.	0.030	0.036	0.108	0.277	0.782	Ho2 Diterima
X3. -> X6.1/Y1.	0.304	0.304	0.070	4.352	0.000	Ho3 Ditolak
X4. -> X6.1/Y1.	0.089	0.094	0.095	0.930	0.352	Ho4 Diterima
X5. -> X6.1/Y1.	0.238	0.241	0.091	2.620	0.009	Ho5 Ditolak
X6.1/Y1. -> Y2.	0.465	0.477	0.070	6.671	0.000	Ho6 Ditolak

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel X3 dan X5 memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel X6.1/Y1 dengan nilai T-statistic masing-masing

sebesar 4,352 dan 2,620 serta nilai P-value di bawah 0,05. Selain itu, variabel X6.1/Y1 juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y2 dengan nilai T-statistic sebesar 6,671 dan P-value sebesar 0,000. Sementara itu, variabel X1, X2, dan X4 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel X6.1/Y1 karena nilai T-statistic berada di bawah 1,96 dan nilai P-value lebih besar dari 0,05.

4.4 Pembahasan

Ho1: Ekspektasi kinerja tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan diterima

Ekspektasi kinerja pada dasarnya menggambarkan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat memberikan manfaat dan meningkatkan efektivitas dalam melakukan suatu aktivitas. Dalam penggunaan QRIS, ekspektasi kinerja berkaitan dengan persepsi bahwa QRIS dapat membuat transaksi menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien (Bank Indonesia, 2025).

Namun, Tabel 4.17 menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS, dengan nilai t-statistic 0,948 dan p value 0,343. Penemuan ini tidak mendukung teori UTAUT yang menyatakan bahwa orang-orang akan berniat menggunakan teknologi tersebut jika mereka merasa bahwa menggunakan QRIS dapat meningkatkan kinerja mereka.

Salah satu kemungkinan penyebab tidak signifikannya pengaruh ekspektasi kinerja terhadap niat penggunaan QRIS adalah karena sebagian responden sudah

menganggap manfaat QRIS sebagai sesuatu yang umum atau sudah menjadi hal yang biasa dalam sistem pembayaran digital. QRIS saat ini telah banyak digunakan di berbagai tempat transaksi seperti toko ritel, restoran, dan usaha mikro (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025). Kondisi tersebut membuat responden tidak lagi menjadikan manfaat atau kinerja QRIS sebagai faktor utama dalam menentukan niat untuk menggunakan teknologi tersebut, karena mereka sudah menganggapnya sebagai fitur standar dalam sistem pembayaran modern.

Selain itu, karakteristik responden dalam penelitian ini yang didominasi oleh generasi muda dan pelajar atau mahasiswa juga dapat menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil penelitian. Kelompok usia muda umumnya memiliki tingkat literasi teknologi yang cukup tinggi dan sudah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi pembayaran digital. Oleh karena itu, manfaat penggunaan teknologi seperti QRIS tidak lagi menjadi faktor utama yang mendorong niat penggunaan, karena mereka sudah menganggap penggunaan teknologi tersebut sebagai bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Penemuan ini tidak sejalan dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Ratnawati and Malik (2024) menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap manfaat yang diberikan oleh QRIS, seperti membantu meningkatkan kinerja, menghemat waktu, meningkatkan produktivitas, serta meningkatkan efektivitas, dapat meningkatkan niat masyarakat untuk menggunakan QRIS di Kota Semarang. Serta Alexander (2025) yang menemukan bahwa ketika suatu teknologi dipersepsikan benar-benar bermanfaat, pelaku UMKM umumnya akan lebih

terdorong untuk mengadopsinya dalam aktivitas bisnis sehari-hari. Dalam konteks ini, pelaku UMKM yang memandang QRIS sebagai alat yang dapat mempermudah dan mempercepat proses bisnis mereka cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk menggunakannya.

Bagaimanapun, ada studi yang sejalan dengan temuan ini misalnya studi yang dilakukan oleh Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025), yang menemukan bahwa variabel ekspektasi kinerja justru tidak berpengaruh terhadap niat perilaku dalam mengadopsi sistem QRIS. Perbedaan hasil ini disebabkan oleh variasi persepsi responden terhadap manfaat teknologi tersebut. Sebagian responden mungkin telah menganggap manfaat QRIS sebagai sesuatu yang umum atau sudah menjadi hal yang biasa, sehingga tidak lagi menjadi pertimbangan utama dalam membentuk niat penggunaan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dari penggunaan QRIS belum tentu menjadi faktor utama yang menentukan niat individu untuk menggunakan teknologi tersebut.

Ho2: Ekspektasi usaha tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan diterima

Ekspektasi usaha menggambarkan tingkat kemudahan yang dirasakan individu dalam menggunakan suatu teknologi. Dalam penggunaan QRIS, ekspektasi usaha berkaitan dengan persepsi pengguna mengenai kemudahan dalam mempelajari,

memahami, serta menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi. Semakin mudah suatu teknologi untuk dipahami dan digunakan, maka secara teoritis akan semakin besar pula kemungkinan seseorang memiliki niat untuk menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh *et al.*, 2003).

Namun, Tabel 4.17 menunjukkan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS, dengan nilai t-statistic 0.277 dan p value 0.782. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan QRIS tidak secara signifikan memengaruhi niat responden untuk menggunakan QRIS. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah karena sebagian besar responden telah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi digital, sehingga penggunaan QRIS dianggap tidak memerlukan usaha yang besar untuk dipelajari atau digunakan. Dengan kata lain, tingkat kemudahan penggunaan QRIS sudah dianggap sebagai hal yang wajar sehingga tidak lagi menjadi faktor utama yang memengaruhi niat penggunaan (Arwanto, Andajani and Rahayu, 2025).

Selain itu, karakteristik responden dalam penelitian ini yang sebagian besar berasal dari kalangan generasi muda juga dapat memengaruhi hasil penelitian. Kelompok usia muda umumnya memiliki tingkat literasi teknologi yang cukup tinggi dan lebih mudah beradaptasi dengan berbagai teknologi digital. Oleh karena itu, kemudahan penggunaan tidak lagi menjadi pertimbangan utama dalam menentukan niat penggunaan QRIS karena mereka sudah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi pembayaran digital lainnya (Arwanto, Andajani and Rahayu, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya tidak sejalan dengan hasil tersebut seperti yang dilakukan oleh Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025), Ratnawati and Malik (2024) ,dan Wu, Lee and Tian (2021) yang menemukan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dikarenakan Pengguna QRIS meyakini bahwa QRIS mudah digunakan untuk mencapai tujuan transaksi mereka. Selain itu, proses mempelajari cara penggunaan QRIS dianggap mudah dan dapat dipahami secara alami. Pengguna juga merasa percaya diri dalam menggunakan layanan QRIS, bahkan tanpa bantuan orang lain mereka tetap mampu mempelajari dan mengoperasikan QRIS dengan baik.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian lain yang menemukan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan teknologi pembayaran digital. Misalnya penelitian oleh Arwanto, Andajani and Rahayu (2025) menyatakan bahwa tingkat kemudahan penggunaan tidak selalu memengaruhi niat adopsi teknologi. Hal ini dapat terjadi karena sebagian besar penggunaan QRIS pada UMKM menggunakan mode statis, yaitu hanya berupa stiker QRIS sehingga seluruh proses transaksi dilakukan oleh pelanggan. Dengan demikian, kemudahan penggunaan sistem tidak terlalu dirasakan secara langsung oleh pelaku usaha. Selain itu, prosedur transaksi QRIS juga relatif mirip dengan metode pembayaran digital lainnya yang sudah biasa digunakan, sehingga pelaku usaha merasa telah terbiasa dengan sistem tersebut. Kondisi ini menyebabkan effort expectancy tidak lagi menjadi faktor utama dalam mendorong niat penggunaan QRIS.

Selanjutnya, hasil penelitian dari Sastra and Asyari (2024) juga menunjukkan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan digital payment QRIS pada pelaku UMK di Kota Bukittinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaku UMK di Kota Bukittinggi belum sepenuhnya merasakan tingkat kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Berdasarkan hasil survei di lapangan, ditemukan bahwa beberapa Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menawarkan pembuatan akun QRIS ganda sehingga pencatatan transaksi penjualan tersebar pada beberapa rekening. Kondisi ini menyebabkan pelaku UMK beranggapan bahwa penggunaan QRIS menjadi lebih rumit dan sulit dipahami.

Dari beberapa penelitian tersebut, saya lebih cenderung percaya bahwa penyebab hasil ekspektasi usaha tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS sejalan dengan Arwanto, Andajani and Rahayu (2025) karena responden telah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS relatif mudah digunakan, kemudahan tersebut tidak selalu menjadi faktor utama yang memengaruhi niat individu dalam menggunakan teknologi pembayaran digital.

Ho3: Pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan ditolak

Pengaruh sosial menggambarkan sejauh mana individu merasakan bahwa orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga, teman, atau lingkungan sosial, mendorong atau menyarankan penggunaan suatu teknologi. Dalam penggunaan QRIS, pengaruh sosial berkaitan dengan adanya dorongan atau rekomendasi dari orang-orang yang dianggap penting oleh individu untuk menggunakan sistem pembayaran digital tersebut dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS, dengan nilai t-statistic 4.352 dan p value 0.000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran yang cukup penting dalam membentuk niat penggunaan QRIS. Ketika seseorang melihat bahwa orang-orang di sekitarnya telah menggunakan QRIS atau bahkan menyarankan penggunaannya, maka individu tersebut cenderung terdorong untuk ikut menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh *et al.*, 2003). Hal ini terjadi karena individu sering kali mempertimbangkan pendapat dan perilaku orang lain sebagai referensi dalam mengambil keputusan, termasuk dalam penggunaan teknologi pembayaran digital.

Selain itu, perkembangan penggunaan QRIS yang semakin luas di masyarakat juga turut memperkuat pengaruh sosial terhadap niat penggunaan. Banyaknya merchant yang menyediakan metode pembayaran QRIS serta meningkatnya promosi penggunaan pembayaran digital membuat masyarakat semakin sering melihat dan mendengar penggunaan teknologi tersebut di lingkungan sekitar mereka. Kondisi ini secara tidak langsung membentuk persepsi

bahwa penggunaan QRIS merupakan sesuatu yang umum dan dianjurkan dalam aktivitas transaksi modern (Sastra and Asyari, 2024).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa rekomendasi dari orang-orang terdekat seperti teman, keluarga, maupun rekan kerja dapat meningkatkan kepercayaan dan keyakinan individu dalam menggunakan QRIS. Ketika seseorang mengetahui bahwa orang lain telah menggunakan QRIS dan merasakan manfaatnya, maka individu tersebut akan lebih terdorong untuk mencoba dan menggunakan teknologi yang sama (Purwanto *et al.*, 2023).

Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang diteliti oleh Sastra and Asyari (2024) menunjukkan bahwa dukungan dan dorongan dari lingkungan sosial, khususnya peran pemerintah, memiliki pengaruh penting terhadap adopsi QRIS oleh pelaku UMK di Kota Bukittinggi. Serta Purwanto *et al.* (2023) yang menemukan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS terhadap behavioral intention pada Generasi X, karena Generasi X cenderung mengikuti perilaku atau rekomendasi dari lingkungan sosialnya dalam menggunakan teknologi pembayaran digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh sosial memiliki peran penting dalam meningkatkan niat penggunaan QRIS. Semakin kuat dorongan atau rekomendasi dari lingkungan sosial terhadap penggunaan QRIS, maka semakin tinggi pula kecenderungan individu untuk menggunakan sistem pembayaran digital tersebut dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Ho4: Kondisi pendukung tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan diterima

Kondisi pendukung menggambarkan sejauh mana individu percaya bahwa terdapat infrastruktur dan sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaan suatu teknologi. Dalam konteks penggunaan QRIS, kondisi pendukung berkaitan dengan ketersediaan perangkat seperti smartphone, akses internet, serta adanya informasi dan bantuan teknis yang memadai dalam menggunakan sistem pembayaran digital tersebut.

Namun, Tabel 4.17 menunjukkan bahwa kondisi pendukung tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS, dengan nilai t-statistic 0,930 dan p value 0,352. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi pendukung tidak secara signifikan memengaruhi niat penggunaan QRIS. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah karena sebagian besar responden dalam penelitian ini telah memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan QRIS, seperti smartphone dan koneksi internet. Oleh karena itu, keberadaan fasilitas tersebut tidak lagi menjadi faktor yang menentukan dalam membentuk niat penggunaan QRIS, karena responden telah menganggapnya sebagai hal yang umum dan mudah diperoleh (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Selain itu, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat juga membuat akses terhadap perangkat dan jaringan internet menjadi lebih luas di masyarakat (Nada, Suryaningsum and Negara, 2021). Kondisi ini menyebabkan penggunaan teknologi pembayaran digital seperti QRIS tidak lagi terlalu bergantung pada ketersediaan fasilitas pendukung tertentu, karena sebagian besar

masyarakat sudah memiliki perangkat yang diperlukan untuk mengakses teknologi tersebut.

Temuan ini tidak sejalan dengan penemuan Patil et al. (2020) menemukan bahwa Kondisi Pendukung berpengaruh positif terhadap niat perilaku konsumen di India dalam menggunakan sistem pembayaran digital. Dan Arwanto, Andajani and Rahayu (2025) yang menyatakan bahwa kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap niat pedagang untuk mengadopsi QRIS di Indonesia dinyatakan didukung atau diterima.

Meski demikian, ada juga beberapa penelitian yang sejalan dengan hasil temuan ini, misalnya Sastra and Asyari (2024) membuktikan bahwa Kondisi Pendukung tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan digital payment QRIS pada pelaku UMK di Kota Bukittinggi. Menurutnya hal tersebut disebabkan oleh adanya keraguan dari sebagian pelaku usaha ketika menggunakan QRIS, seperti transaksi yang dianggap tidak berlangsung secara real-time serta penerimaan dana penjualan yang masuk ke beberapa rekening menyesuaikan metode pembayaran yang digunakan konsumen. Selain itu, dana hasil penjualan juga harus melalui proses pencairan dari pihak perbankan apabila akan digunakan kembali sebagai modal usaha oleh pedagang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian pelaku UMK masih belum sepenuhnya percaya dan terbiasa menggunakan layanan pembayaran digital seperti QRIS.

Lalu, Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) juga menyatakan adanya pengaruh positif Kondisi Pendukung terhadap Niat Penggunaan tidak didukung dalam penelitiannya maupun dalam beberapa penelitian sebelumnya. Menurutnya

kurangnya signifikansi hubungan ini disebabkan oleh kecenderungan pengguna QRIS yang tidak terlalu bergantung pada bantuan dari layanan pelanggan, kerabat, atau keluarga ketika menghadapi masalah dalam penggunaan QRIS.

Terakhir, Islam, Tamanna and Islam (2024) juga menemukan bahwa Kondisi Pendukung tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk mengadopsi pembayaran mobile berbasis QR. Menurut penelitian tersebut, kondisi ini tidak terlalu mengejutkan karena negara berkembang seperti Bangladesh masih tertinggal dalam hal kesiapan teknologi, infrastruktur TIK, inovasi, serta perkembangan industri. Akibatnya, masyarakat belum menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengadopsi teknologi pembayaran mobile seperti QR payment.

Kondisi ini dapat terjadi karena pada beberapa negara berkembang, infrastruktur teknologi, kesiapan organisasi, serta dukungan sistem digital belum sepenuhnya optimal, sehingga masyarakat belum sepenuhnya terdorong untuk mengadopsi teknologi pembayaran baru. Di sisi lain, alasan lain yang masuk akal menjelaskan temuan tersebut adalah karena sebagian besar responden telah memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan teknologi pembayaran digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi pendukung tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pendukung tidak selalu menjadi faktor utama yang memengaruhi niat individu dalam menggunakan teknologi pembayaran digital.

Ho5: Literasi fintech tidak berpengaruh positif terhadap niat penggunaan ditolak

Literasi fintech merupakan tingkat pengetahuan dan pemahaman individu mengenai teknologi keuangan, termasuk kemampuan dalam memahami manfaat, risiko, serta cara menggunakan layanan keuangan berbasis teknologi. Dalam konteks penggunaan QRIS, literasi fintech berkaitan dengan sejauh mana individu memahami cara kerja sistem pembayaran digital, manfaat yang ditawarkan, serta keamanannya dalam melakukan transaksi.

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa literasi fintech berpengaruh positif terhadap niat penggunaan, dengan nilai t-statistic 2.620 dan p value 0.009. Hasil tersebut berarti bahwa semakin tinggi tingkat literasi fintech yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula niatnya untuk menggunakan QRIS. Individu yang memiliki pemahaman yang baik mengenai teknologi keuangan cenderung lebih percaya diri dan lebih terbuka dalam menggunakan layanan pembayaran digital. Pemahaman tersebut membuat pengguna mampu menilai manfaat yang diberikan oleh teknologi pembayaran digital, sehingga mereka lebih terdorong untuk menggunakannya dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Selain itu, individu yang memiliki literasi fintech yang baik juga cenderung lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi keuangan yang semakin pesat (AlSuwaidi and Mertzanis, 2024). Mereka tidak hanya memahami cara menggunakan teknologi tersebut, tetapi juga mampu memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia untuk meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi. Dengan

demikian, literasi fintech menjadi salah satu faktor penting dalam mendorong adopsi teknologi pembayaran digital seperti QRIS.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan literasi fintech di masyarakat dapat berperan dalam memperluas penggunaan teknologi pembayaran digital. Ketika masyarakat memiliki pengetahuan yang cukup mengenai teknologi keuangan, mereka akan lebih memahami manfaat dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran digital (Nada, Suryaningsum and Negara, 2021). Hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayaan serta minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Temuan ini sejalan dengan dengan penemuan AlSuwaidi and Mertzanis (2024), Yuliawati et al. (2023), dan Nada, Suryaningsum and Negara (2021) yang menegaskan bahwa literasi fintech memiliki pengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS dan uang elektronik, karena pengguna yang memiliki tingkat literasi fintech tinggi akan lebih memahami manfaat efisiensi, keamanan, dan kemudahan yang ditawarkan QRIS dan uang elektronik, sehingga lebih percaya diri dan memiliki niat lebih besar untuk menggunakannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi fintech memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Semakin tinggi tingkat pemahaman masyarakat mengenai teknologi keuangan, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk menggunakan teknologi pembayaran digital dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Ho6: Niat penggunaan QRIS tidak berpengaruh positif terhadap perilaku aktual ditolak

Hasil menunjukkan bahwa niat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku aktual penggunaan QRIS, dengan nilai t-statistic 6.671 dan p value 0.000. Niat penggunaan menggambarkan tingkat keinginan atau kecenderungan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi dalam aktivitasnya. Dalam konteks penelitian ini, niat penggunaan QRIS mencerminkan seberapa besar keinginan individu untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam melakukan transaksi. Semakin tinggi niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi, maka semakin besar pula kemungkinan individu tersebut benar-benar menggunakan teknologi tersebut dalam praktiknya.

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa niat penggunaan memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong perilaku aktual penggunaan QRIS. Responden yang memiliki niat yang tinggi untuk menggunakan QRIS cenderung lebih sering menggunakan teknologi tersebut dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa niat penggunaan merupakan faktor yang dapat mendorong individu untuk mengimplementasikan penggunaan teknologi pembayaran digital secara nyata.

Temuan ini juga sejalan dengan teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang menyatakan bahwa niat perilaku (behavioral intention) merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi perilaku penggunaan aktual suatu teknologi. Teori tersebut menjelaskan bahwa individu yang memiliki niat kuat untuk menggunakan teknologi akan lebih cenderung untuk

benar-benar menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari (Venkatesh *et al.*, 2003).

Selain itu, perkembangan sistem pembayaran digital yang semakin pesat juga turut memperkuat hubungan antara niat penggunaan dan perilaku aktual penggunaan QRIS. Dengan semakin banyaknya merchant yang menyediakan metode pembayaran QRIS serta meningkatnya kemudahan akses terhadap teknologi digital, individu yang memiliki niat untuk menggunakan QRIS akan lebih mudah merealisasikan niat tersebut menjadi perilaku penggunaan yang nyata (Ramayanti, Azhar and Nik Azman, 2025).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Gunawan, Fatikasari and Putri (2023) serta Ramayanti, Azhar and Nik Azman (2025) yang menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki niat kuat untuk menggunakan QRIS cenderung lebih sering menggunakannya dalam transaksi sehari-hari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa niat penggunaan QRIS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku aktual penggunaan QRIS. Semakin tinggi niat individu untuk menggunakan QRIS, maka semakin besar pula kemungkinan individu tersebut benar-benar menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan niat penggunaan teknologi pembayaran digital merupakan salah satu faktor penting dalam mendorong peningkatan penggunaan QRIS di masyarakat.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis SEM PLS data panel yang dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi Pendukung, dan Literasi Fintech terhadap niat dan perilaku aktual penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-harinya. Dari 209 responden yang telah melalui tahap pembersihan data dan dinyatakan layak sebagai sampel penelitian, selanjutnya data diolah menggunakan Aplikasi SEM PLS. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel Ekspektasi Kinerja tidak berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan QRIS. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi mengenai manfaat QRIS dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi transaksi tidak secara langsung mendorong individu untuk memiliki niat menggunakan QRIS. Hal ini dapat terjadi karena sebagian besar responden telah menganggap manfaat QRIS sebagai sesuatu yang umum atau telah menjadi standar dalam sistem pembayaran digital, sehingga faktor tersebut tidak lagi menjadi pertimbangan utama dalam menentukan niat penggunaan.
2. Variabel Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mengenai kemudahan penggunaan QRIS tidak secara signifikan memengaruhi niat seseorang untuk

menggunakannya. Kemungkinan besar responden sudah terbiasa dengan teknologi pembayaran digital sehingga tingkat kemudahan penggunaan tidak lagi menjadi faktor yang menentukan dalam pembentukan niat penggunaan QRIS.

3. Variabel Pengaruh Sosial berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan QRIS.

Hal ini menunjukkan bahwa dorongan, rekomendasi, atau pengaruh dari orang-orang yang dianggap penting oleh responden, seperti teman, keluarga, maupun lingkungan sosial, dapat mendorong niat mereka untuk menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari.

4. Variabel Kondisi Pendukung tidak berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan QRIS.

Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas, infrastruktur, maupun dukungan teknis tidak secara signifikan memengaruhi niat responden dalam menggunakan QRIS. Kemungkinan besar responden telah memiliki akses yang memadai terhadap teknologi digital, sehingga keberadaan kondisi pendukung tidak lagi menjadi faktor utama yang menentukan niat penggunaan QRIS.

5. Variabel Literasi Fintech berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan QRIS.

Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pemahaman individu terhadap layanan keuangan berbasis teknologi, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk menggunakan QRIS. Literasi fintech membantu individu memahami manfaat, cara kerja, serta keamanan sistem pembayaran digital sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan niat penggunaan teknologi tersebut.

6. Variabel Niat Penggunaan berpengaruh positif terhadap Perilaku Aktual penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi niat seseorang untuk menggunakan QRIS, maka semakin besar pula kemungkinan individu tersebut untuk benar-benar menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari.

5.2 Implikasi Manajerial

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS. Oleh karena itu, penyedia layanan pembayaran digital dan lembaga keuangan perlu memanfaatkan strategi pemasaran yang berbasis pada pengaruh sosial dan komunitas. Misalnya dengan meningkatkan kampanye penggunaan QRIS melalui media sosial, influencer, komunitas digital, maupun program referral yang mendorong pengguna untuk merekomendasikan penggunaan QRIS kepada orang lain. Pendekatan ini dapat memperkuat persepsi masyarakat bahwa penggunaan QRIS telah menjadi bagian dari kebiasaan transaksi modern.
2. Penelitian ini juga menemukan bahwa literasi fintech berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan pentingnya peningkatan pemahaman masyarakat mengenai teknologi keuangan digital. Oleh karena itu, lembaga keuangan, pemerintah, serta penyedia layanan fintech perlu meningkatkan program edukasi dan literasi keuangan digital kepada masyarakat. Program tersebut dapat dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan, webinar, maupun kampanye literasi digital yang menjelaskan manfaat, keamanan, serta cara penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-hari.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan kondisi pendukung tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar masyarakat sudah cukup familiar dengan teknologi pembayaran digital sehingga faktor kemudahan dan fasilitas pendukung tidak lagi menjadi pertimbangan utama. Oleh karena itu, penyedia layanan pembayaran digital perlu lebih berfokus pada pengembangan nilai tambah layanan, seperti peningkatan fitur keamanan, integrasi dengan berbagai platform digital, serta pemberian insentif atau promo transaksi yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan QRIS.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku aktual penggunaan QRIS. Hal ini menegaskan bahwa peningkatan niat penggunaan akan secara langsung meningkatkan penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-hari. Oleh karena itu, berbagai pihak terkait perlu terus mendorong peningkatan niat penggunaan melalui strategi promosi, edukasi, serta peningkatan kepercayaan masyarakat terhadap sistem pembayaran digital.

5.3 Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan jumlah sampel sebanyak 209 responden, sehingga hasil penelitian ini mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan seluruh populasi pengguna QRIS di Indonesia. Selain itu, karakteristik responden dalam penelitian ini masih terbatas pada kelompok tertentu (misalnya mayoritas mahasiswa, generasi z/usia muda, dan berasal dari wilayah Jawa) sehingga

kemungkinan terdapat perbedaan perilaku penggunaan QRIS pada kelompok masyarakat lainnya.

2. Penelitian ini hanya menggunakan beberapa variabel yang diadaptasi dari model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* serta tambahan variabel literasi fintech untuk menjelaskan niat dan perilaku penggunaan QRIS. Oleh karena itu, masih terdapat kemungkinan bahwa faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini juga dapat memengaruhi penggunaan QRIS, seperti faktor kepercayaan, persepsi risiko, keamanan, maupun kebiasaan penggunaan teknologi digital.

5.4 Saran

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk meningkatkan jumlah sampel serta memperluas cakupan wilayah penelitian, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih representatif mengenai perilaku penggunaan QRIS di masyarakat.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan agar menambahkan variabel lain yang relevan dengan adopsi teknologi pembayaran digital, seperti persepsi keamanan (*perceived security*), kepercayaan (*trust*), persepsi risiko (*perceived risk*), maupun kebiasaan penggunaan teknologi (*habit*) untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, M.R. (2025) *ANALYSIS OF THE IMPACT OF QRIS DIGITAL PAYMENTS ON MSMEs: A STUDY BASED ON THE UTAUT 2 MODEL*.
- AlSuwaidi, R.A. and Mertzanis, C. (2024) 'Financial literacy and FinTech market growth around the world', *International Review of Financial Analysis*, 95. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.irfa.2024.103481>.
- Arwanto, M., Andajani, E. and Rahayu, S. (2025) 'Factors that influence adoption intention towards QR code payment at merchants in Indonesia', *Southeast Asian Journal of Service Management*, 2(1), pp. 1–15. Available at: <https://doi.org/10.24123/seajsm.v2i13>.
- Azman Ong, M.H., Yusri, M.Y. and Ibrahim, N.S. (2023) 'Use and behavioural intention using digital payment systems among rural residents: Extending the UTAUT-2 model', *Technology in Society*, 74. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102305>.
- Bank Indonesia (2025) *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.
- Etikan, I., Abubakar Musa, S. and Sunusi Alkassim, R. (2016) 'Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling', *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>.
- Gunawan, A., Fatikasari, A.F. and Putri, S.A. (2023) 'The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model', *Procedia Computer Science*. Elsevier B.V., pp. 548–556. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.557>.
- Hair, J.F.. *et al.* (2017) *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Sage.
- Hair, J.F.. *et al.* (2022) 'A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)'.

Islam, M., Tamanna, A.K. and Islam, S. (2024) 'The path to cashless transaction: A study of user intention and attitudes towards quick response mobile payments', *Heliyon*, 10(15). Available at: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35302>.

Istifa, M.A. khaqqoh (2026) 'Analisis Pemanfaatan QRIS sebagai Alat Transaksi UMKM dalam Perspektif Ekonomi Syariah di Kota Cirebon', *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(1), pp. 2886–2893. Available at: <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i1.5807>.

Mantik, H. (2021) *PENGEMBANGAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD MENGGUNAKAN METODE CUSTOMER PRESENTED MODE (QRIS-CPM). STUDI KASUS PT MTI*.

Nada, D.Q., Suryaningsum, S. and Negara, H.K.S. (2021) 'Digitalization of the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Payment System for MSME Development', *Journal of International Conference Proceedings*, 4(3). Available at: <https://doi.org/10.32535/jicp.v4i3.1358>.

OJK and BPS (2025) *Siaran Pers Bersama: Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan Masyarakat Meningkat, OJK dan BPS Umumkan Hasil Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan (SNLIK) Tahun 2025*.

Patil, P. *et al.* (2020) 'Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal', *International Journal of Information Management*, 54. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102144>.

Purwanto, E. *et al.* (2023) 'THE ACCEPTANCE OF ELECTRONIC PAYMENT AMONG URBAN PEOPLE: AN EMPIRICAL STUDY OF THE C-UTAUT-IRT MODEL', *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(2). Available at: <https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i2.559>.

Ramayanti, R., Azhar, Z. and Nik Azman, N.H. (2025) 'Factors influencing intentions to use QRIS: A two-staged PLS-SEM and ANN approach', *Telematics and Informatics Reports*, 17. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100185>.

- Ratnawati, A.T. and Malik, A. (2024) 'The Effect of Perceived Ease of Use, Benefits, and Risks on Intention in Using the Quick Response Code Indonesian Standard', *Global Business and Finance Review*, 29(7), pp. 110–125. Available at: <https://doi.org/10.17549/gbfr.2024.29.7.110>.
- Sastra, A. and Asyari (2024) 'Analisis Penggunaan Digital Payment QRIS pada Pelaku Usaha Mikro dan Kecil', *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis dan Inovasi*, 8. Available at: www.bi.go.id.
- Venkatesh, V. *et al.* (2003) 'User acceptance of information technology: Toward a unified view', *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), pp. 425–478. Available at: <https://doi.org/10.2307/30036540>.
- Wei, A., Abdul Talib, Y.Y. and Sharif, Z. (2025) 'Comparative analysis of digital health insurance platform adoption among urban–rural users: A UTAUT and financial literacy integration perspective', *Digital Health*, 11. Available at: <https://doi.org/10.1177/20552076251346656>.
- Wu, R.Z., Lee, J.H. and Tian, X.F. (2021) 'Determinants of the intention to use cross-border mobile payments in korea among chinese tourists: An integrated perspective of utaut2 with ttf and itm', *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(5), pp. 1537–1556. Available at: <https://doi.org/10.3390/jtaer16050086>.
- Yuliara, I.M. (2016) *REGRESI LINIER BERGANDA Disusun oleh : I MADE YULIARA*.
- Yuliawati, T. *et al.* (2023) *Adopsi Literasi Fintech untuk E-Money di Kalangan Generasi Z*. Available at: <https://www.qubisa.com/article/karakter-generasi-z-dalam-dunia-karir>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan, saya Ahmad Remy Hidayat, mahasiswa Prodi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia (UII). Saat ini saya sedang menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

“Pengaruh Literasi Fintech dan Faktor-Faktor UTAUT Terhadap Niat dan Perilaku Penggunaan QRIS dalam Transaksi Harian.”

Dengan ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini. Partisipasi Anda sangat membantu saya dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian ini.

Kriteria responden penelitian ini adalah:

1. Pernah menggunakan QRIS dalam transaksi harian.
2. Berusia minimal 17 tahun.
3. Berdomisili atau berada di Indonesia.

Informasi yang Anda berikan akan dijamin kerahasiaannya, tidak akan disebar, serta hanya digunakan untuk kepentingan akademik dalam penyusunan skripsi ini.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesediaan dan waktu yang telah Anda berikan untuk mengisi kuesioner ini.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Hormat saya,

Ahmad Remy Hidayat

Lampiran 2 Demografis Responden

Nama Lengkap: _____

Jenis Kelamin:

- ☐ Laki-laki
- ☐ Perempuan

Umur:

- ☐ < 20 tahun
- ☐ 20 – 29 tahun
- ☐ 30 – 39 tahun
- ☐ ≥ 40 Tahun

Pendidikan Terakhir / Sedang Ditempuh:

- ☐ SMA/Sederajat
- ☐ Diploma (D1/D2/D3)
- ☐ Sarjana (S1)
- ☐ Magister (S2)
- ☐ Other: _____

Domisi Saat Ini (mis. Yogyakarta): _____

Pekerjaan / Status:

- ☐ Pelajar/Mahasiswa
- ☐ Pekerja Swasta
- ☐ Pegawai Negeri / ASN
- ☐ Wirausaha
- ☐ Freelancer
- ☐ Tidak Bekerja
- ☐ Other: _____

Frekuensi Penggunaan QRIS:

- ☐ Hampir setiap hari
- ☐ 3–5 kali per minggu
- ☐ 1–2 kali per minggu
- ☐ Beberapa kali per bulan

- Jarang (kurang dari 1x per bulan)
- Tidak pernah menggunakan QRIS

Tabel 1 Demografis Responden

No.	Jenis Kelamin	Umur	Pendidikan Terakhir / Sedang Ditempuh	Domisi Saat Ini	Pekerjaan / Status	Frekuensi Penggunaan QRIS
1	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
2	Perempuan	≥ 40 Tahun	Profesi	Bekasi	Pegawai Negeri / ASN	Hampir setiap hari
3	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Wirausaha	3-5 kali per minggu
4	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Malang	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
5	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
6	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	tangerang	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
7	Perempuan	≥ 40 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Wirausaha	3-5 kali per minggu
8	Laki-laki	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
9	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
10	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Bekasi	Wirausaha	3-5 kali per minggu
11	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Jakarta Timur	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
12	Perempuan	30-39 Tahun	Bekerja	Bojonggede bogor	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
13	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta Barat	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
14	Perempuan	30-39 Tahun	Magister (S2)	Jakarta	Pekerja Swasta	1-2 kali per minggu
15	Laki-laki	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
16	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Tangerang	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
17	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	jakarta	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
18	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	jakarta	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
19	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
20	Perempuan	20 - 29 Tahun	D4	Medan	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
21	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
22	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan

23	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	jogja	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
24	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
25	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
26	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Wirausaha	Hampir setiap hari
27	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
28	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Lamongan	Pekerja Swasta	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
29	Perempuan	≥ 40 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
30	Laki-laki	30-39 Tahun	SMA/Sederajat	Lamongan	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
31	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	1-2 kali per minggu
32	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
33	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
34	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	D.I.Yogyakarta	Pilot	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
35	Laki-laki	≥ 40 Tahun	SMA/Sederajat	Lamongan	Wirausaha	3-5 kali per minggu
36	Laki-laki	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
37	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Karawang	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
38	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Magister (S2)	DKI Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
39	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jember	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
40	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Tasikmalaya	Freelancer	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
41	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
42	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Purwokerto	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
43	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
44	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Tidak Bekerja	Beberapa kali per bulan

45	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Dsn.Kedunganyar Ds.Pelang Kec.Kembangbahu Kab.Lamongan	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
46	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Solo	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
47	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Gresik	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
48	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surabaya	Freelancer	Hampir setiap hari
49	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Surakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
50	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	DKI Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
51	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Padang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
52	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	JAKARTA BARAT	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
53	Laki-laki	≥ 40 Tahun	SMA/Sederajat	Batam	Pekerja Swasta	3–5 kali per minggu
54	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Banyumas	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
55	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandar Lampung	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
56	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Tangerang	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
57	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
58	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lampung	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
59	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pekerja Swasta	Hampir setiap hari
60	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
61	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
62	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Banjarmasin	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
63	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
64	Perempuan	30-39 Tahun	Sarjana (S1)	Sleman	Freelancer	Hampir setiap hari
65	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Sumatera Utara	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu

66	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Solo	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
67	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Medan	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
68	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Mojokerto	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
69	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
70	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
71	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Solo	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
72	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Ciamis	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
73	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Pontianak	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
74	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
75	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bogor	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
76	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bekasi	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
77	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
78	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
79	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Palembang	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
80	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Purworejo	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
81	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
82	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Malang	Pekerja Swasta	Beberapa kali per bulan
83	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Malang	Pekerja Swasta	1–2 kali per minggu
84	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Bumiayu, Brebes	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
85	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Banten	Wirausaha	Beberapa kali per bulan
86	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jember	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari

87	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	palembang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
88	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surabaya	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
89	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
90	Perempuan	30-39 Tahun	Magister (S2)	Samarinda	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
91	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	1-2 kali per minggu
92	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
93	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Banyuwangi	Pelajar/Mahasiswa	1-2 kali per minggu
94	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Bekasi	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
95	Perempuan	20 - 29 Tahun	D4	Jember	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
96	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Blitar	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
97	Laki-laki	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Solo	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
98	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	karawang	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
99	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Malang	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
100	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	lamongan	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
101	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
102	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jember	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
103	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Bali	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
104	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
105	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Malang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
106	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Makassar	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
107	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Boyolali	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
108	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
109	Laki-laki	≥ 40 Tahun	Sarjana (S1)	Lamongan	Wirausaha	Beberapa kali per bulan
110	Laki-laki	30-39 Tahun	Magister (S2)	Surabaya	Pegawai Negeri / ASN	Hampir setiap hari
111	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Tulungagung	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu

112	Perempuan	< 20 Tahun	D4	Kota Malang	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
113	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Pasuruan	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
114	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Malang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
115	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
116	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
117	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	malang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
118	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Tangerang	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
119	Perempuan	< 20 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
120	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
121	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jawa Timur	Pegawai Negeri / ASN	Beberapa kali per bulan
122	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lumajang	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
123	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Lumajang	Wirausaha	Beberapa kali per bulan
124	Perempuan	30-39 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	Sidoarjo	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
125	Laki-laki	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
126	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Purwokerto	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
127	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Purwokerto	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
128	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	DIY	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
129	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	MATARAM	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
130	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
131	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Kediri	Freelancer	Beberapa kali per bulan
132	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
133	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
134	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Tegal	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu

135	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Tangerang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
136	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Sukoharjo	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
137	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
138	Perempuan	30-39 Tahun	Magister (S2)	depok	Pegawai Negeri / ASN	Beberapa kali per bulan
139	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Sleman	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
140	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
141	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
142	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Kab. Karawang	Freelancer	1-2 kali per minggu
143	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Malang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
144	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Malang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
145	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bekasi	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
146	Perempuan	20 - 29 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
147	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
148	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	1-2 kali per minggu
149	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	bekasi	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
150	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
151	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Banjarbaru	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
152	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
153	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
154	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Malang	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
155	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	semarang	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
156	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	SEMARANG	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
157	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
158	Perempuan	20 - 29 Tahun	Magister (S2)	jkt	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari

159	Perempuan	< 20 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	palembang	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
160	Perempuan	20 - 29 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
161	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Banjarmasin	Freelancer	Beberapa kali per bulan
162	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Jakarta Barat	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
163	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Sragen	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
164	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
165	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jember	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
166	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jambi	Freelancer	Hampir setiap hari
167	Perempuan	20 - 29 Tahun	D4	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
168	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Medan	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
169	Perempuan	20 - 29 Tahun	Magister (S2)	Jember	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
170	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
171	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Medan	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
172	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Pontianak	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
173	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Jawa Timur	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
174	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Pontianak	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
175	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Bengkulu	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
176	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Sulawesi Selatan	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu
177	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Riau (Pekanbaru)	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
178	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta Pusat	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
179	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Probolinggo	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
180	Laki-laki	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
181	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Surabaya	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
182	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Tulungagung	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan

183	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
184	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Jakarta Utara	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
185	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Medan	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
186	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Tegal	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
187	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Sulawesi Tenggara	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
188	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
189	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
190	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
191	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Madiun	Pelajar/Mahasiswa	Jarang (kurang dari 1x per bulan)
192	Perempuan	20 - 29 Tahun	Mahasiswi semester 6	Kuningan, Jawa barat	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
193	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
194	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Madiun	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
195	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
196	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Surabaya	Pekerja Swasta	3-5 kali per minggu
197	Perempuan	< 20 Tahun	SMA/Sederajat	Ponorogo	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
198	Perempuan	20 - 29 Tahun	SMA/Sederajat	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
199	Perempuan	< 20 Tahun	Sarjana (S1)	jakarta timur	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
200	Perempuan	20 - 29 Tahun	Diploma (D1/D2/D3)	Bandung	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
201	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Semarang	Pelajar/Mahasiswa	3-5 kali per minggu
202	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Jakarta	Tidak Bekerja	3-5 kali per minggu
203	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Magister (S2)	Jakarta	Pegawai Negeri / ASN	Hampir setiap hari

204	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Banjarmasin	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
205	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Yogyakarta	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
206	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Sukoharjo	Pelajar/Mahasiswa	Beberapa kali per bulan
207	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	Kepulauan Riau	Pelajar/Mahasiswa	3–5 kali per minggu
208	Laki-laki	20 - 29 Tahun	Sarjana Terapan (D4)	Tangerang Selatan	Pelajar/Mahasiswa	Hampir setiap hari
209	Perempuan	20 - 29 Tahun	Sarjana (S1)	garut	Pelajar/Mahasiswa	1–2 kali per minggu

Lampiran 2. Hasil Kuesioner

Tabel 2 Hasil Kuesioner

No.	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4
1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
2	5	5	5	5	5	6	5	5	5	4	5	5
3	6	6	6	6	6	5	6	6	2	3	4	1
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	5	5	6	5	6	5	6	4	5	4	4
6	4	4	5	6	5	4	4	4	5	6	6	6
7	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
8	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4
9	6	5	5	5	5	5	6	6	3	3	2	4
10	6	6	6	6	6	6	6	6	1	6	6	6
11	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
12	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6
13	6	6	6	5	5	6	5	6	6	5	5	6
14	5	5	5	5	5	5	5	6	4	3	5	6
15	6	6	6	6	6	5	6	6	3	5	5	5
16	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
17	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6
18	6	6	6	6	5	5	6	5	3	3	4	5
19	6	6	6	6	5	6	6	6	3	4	5	5
20	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6
21	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6
22	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	6	5	6	5	6	6	6	6	5	6	6	6
25	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6
26	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	5
27	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	6
28	5	6	5	6	5	5	5	6	1	1	1	1
29	6	6	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5
30	6	6	6	6	6	6	6	6	2	2	2	2
31	5	5	5	5	5	4	5	5	2	4	5	3
32	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6
33	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	5
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
35	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6
36	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	6	6
37	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	3	6
38	6	6	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	6	6	6	5	6	5	6	5	2	2	5	5
41	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6
42	5	6	5	6	6	3	5	6	4	3	4	4
43	5	6	5	5	6	5	6	6	4	5	5	6

44	6	5	6	5	5	5	5	6	4	4	4	5
45	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6
46	6	4	6	6	6	6	6	6	4	3	4	4
47	5	4	5	5	6	6	5	6	1	1	5	2
48	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3
49	4	4	4	4	5	4	5	5	3	3	3	4
50	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5
51	6	6	6	6	6	6	6	6	2	3	5	6
52	6	6	6	5	6	6	6	6	2	2	5	4
53	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
54	6	6	6	6	6	5	6	5	4	4	5	6
55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
56	6	6	5	5	6	6	5	6	4	4	3	4
57	6	6	6	4	6	6	6	6	3	2	6	6
58	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5
59	6	5	5	5	5	5	6	5	2	5	5	5
60	6	6	6	6	6	6	6	6	2	4	5	5
61	6	5	6	4	4	6	5	6	3	3	6	6
62	6	5	5	5	5	6	4	5	4	3	3	4
63	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
64	6	5	6	6	5	5	5	6	4	4	5	4
65	6	6	6	6	6	6	6	6	6	2	4	4
66	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	4	5
67	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
68	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	4	4
69	6	5	6	6	6	6	6	6	2	5	6	4
70	5	6	5	5	5	5	6	6	4	3	4	4
71	6	6	5	4	5	6	6	6	4	4	5	5
72	6	6	6	6	5	6	6	5	2	3	5	5
73	6	6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
74	5	6	5	5	5	5	6	5	5	3	5	4
75	5	5	5	5	4	5	6	6	4	4	3	3
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
77	4	5	6	4	5	4	5	5	4	5	5	6
78	6	6	6	6	6	6	6	6	2	3	6	6
79	6	6	6	6	6	6	6	5	1	4	5	5
80	6	5	6	6	5	6	5	6	4	4	6	6
81	5	5	4	5	3	4	5	4	6	6	5	4
82	6	6	6	6	5	6	5	6	3	2	4	5
83	6	3	3	4	6	6	6	6	2	2	5	5
84	5	5	5	5	5	5	5	6	4	5	6	6
85	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6
86	5	5	6	5	6	5	6	5	3	3	3	6
87	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5
88	6	5	5	6	6	6	6	5	3	5	5	5
89	6	4	5	4	3	5	6	6	4	5	4	4
90	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	6
91	6	5	5	5	6	6	6	6	4	6	6	6
92	6	5	6	6	5	5	5	5	4	5	5	5

93	6	6	6	6	5	5	6	6	4	2	5	4
94	6	5	4	5	5	6	4	5	6	5	5	6
95	5	6	6	6	6	4	5	5	2	2	3	3
96	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6
97	6	6	5	5	5	6	4	6	1	1	5	5
98	5	5	6	6	6	6	6	6	3	4	6	6
99	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5
100	6	6	6	5	5	5	5	6	3	4	5	5
101	6	5	5	5	5	5	6	5	2	4	4	5
102	6	6	6	6	6	6	6	6	3	6	6	6
103	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
104	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
105	5	6	5	6	6	4	5	6	2	3	5	5
106	4	6	3	5	5	4	5	5	6	5	4	5
107	4	5	4	5	5	6	5	4	4	5	5	6
108	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5
109	6	6	6	6	6	6	6	6	2	2	2	5
110	6	6	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6
111	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4
112	5	5	6	6	6	6	5	6	4	5	4	4
113	5	6	6	5	5	5	5	6	2	2	2	4
114	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
115	6	6	6	6	6	6	6	6	1	3	5	5
116	5	6	4	6	6	6	4	5	5	5	6	6
117	6	1	6	5	6	5	5	6	5	4	5	5
118	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
119	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
120	6	6	6	6	6	6	6	6	3	4	5	6
121	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
122	6	6	6	6	6	6	6	6	3	5	5	6
123	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	5	5
124	5	5	6	6	5	5	5	5	6	5	5	5
125	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4
126	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
127	6	6	5	4	6	6	6	6	4	5	6	6
128	6	6	6	6	5	5	6	5	4	4	5	5
129	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	5	6
130	5	5	6	5	5	5	5	5	4	5	5	5
131	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
132	4	5	5	5	5	4	5	5	3	3	5	5
133	6	6	6	5	5	5	6	5	6	6	3	4
134	6	5	6	6	5	6	6	5	5	5	6	6
135	6	6	6	6	6	6	6	6	1	3	3	4
136	6	5	4	6	5	6	6	5	5	5	6	5
137	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6
138	5	6	5	5	6	5	6	6	5	6	5	6
139	6	5	6	6	6	5	5	6	5	4	6	5
140	6	5	5	5	4	5	6	5	6	5	5	4
141	6	6	6	5	6	6	6	6	4	5	6	6

142	6	5	6	5	6	5	6	6	5	5	6	5
143	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
144	5	5	6	5	6	5	5	5	6	5	6	6
145	5	6	5	4	6	5	6	5	4	6	6	6
146	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6
147	6	4	5	5	6	5	5	6	5	5	6	6
148	5	5	6	4	3	5	6	6	4	5	6	6
149	5	5	6	6	5	6	5	6	4	5	6	6
150	5	5	4	5	5	6	5	5	5	5	5	5
151	6	6	6	6	6	6	6	6	3	4	4	4
152	5	5	5	5	6	5	6	6	5	5	5	5
153	6	6	6	6	6	6	6	6	2	3	4	3
154	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
155	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6
156	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6
157	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5
158	6	6	6	6	5	5	5	5	3	5	3	5
159	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5	6
160	6	5	6	6	6	6	5	5	3	3	4	5
161	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5
162	6	5	6	5	6	5	5	5	2	2	5	5
163	6	6	6	6	6	5	6	6	4	4	4	4
164	5	6	6	5	5	5	5	5	3	3	4	5
165	5	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6
166	6	6	5	5	6	6	6	6	3	4	5	5
167	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5
168	6	6	6	5	5	5	5	6	5	5	6	6
169	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
170	6	6	6	6	6	6	6	6	2	6	6	6
171	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6
172	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
173	5	6	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
174	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4
175	6	6	3	6	5	5	5	4	4	3	3	2
176	5	5	4	3	5	4	5	6	5	4	5	4
177	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
178	5	5	6	5	5	5	5	5	2	5	5	5
179	5	6	5	6	6	5	6	5	5	4	5	4
180	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6
181	5	6	5	5	6	6	5	5	2	5	5	6
182	6	6	6	6	5	5	6	6	3	2	3	3
183	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
184	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	6	4
185	6	6	6	6	6	6	6	6	1	1	5	1
186	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	3	2
187	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
188	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
189	5	5	6	6	6	5	6	6	4	5	5	4
190	5	6	5	5	5	6	5	6	5	6	5	5

191	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3
192	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5
193	6	5	5	6	5	6	6	5	5	6	6	6
194	6	6	6	6	6	6	6	6	4	1	5	5
195	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6
196	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	6	4
197	5	6	6	5	5	5	6	6	5	4	4	4
198	6	5	5	6	5	5	6	5	5	6	5	6
199	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6
200	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6
201	6	4	6	6	6	6	6	6	4	4	4	6
202	6	5	6	6	6	5	6	5	5	6	6	6
203	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	3	3
204	5	6	6	6	5	6	4	6	6	6	4	4
205	6	5	5	5	6	6	5	6	5	5	5	5
206	6	6	6	6	6	5	5	5	5	4	5	5
207	6	6	6	5	4	5	6	6	4	4	4	3
208	5	6	5	6	6	5	4	6	4	6	6	5
209	6	6	6	6	4	5	6	5	5	5	6	6

X4. 1	X4. 2	X4. 3	X5. 1	X5. 2	X5. 3	X5. 4	X6.1/Y1. 1	X6.1/Y1. 2	X6.1/Y1. 3	Y2. 1	Y2. 2	Y2. 3
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	6
6	6	6	6	6	6	6	4	3	6	6	5	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5
4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
5	4	3	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	5	5
5	5	4	5	5	6	6	4	4	5	5	5	4
5	6	3	5	5	6	5	5	5	5	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6
6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	5
5	5	6	6	6	5	6	5	5	6	5	5	6
6	6	4	5	6	6	6	5	5	4	6	5	6
6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	3	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
6	5	4	5	6	4	5	5	5	5	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
6	6	4	6	6	6	5	3	3	4	5	5	4
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
6	6	4	4	6	4	6	6	6	6	5	5	5

6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	5	6
6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	5	5	5
6	6	5	6	6	6	6	5	4	5	5	5	5
6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6
5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	6	6	6
6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6
6	6	5	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	5	5	5
6	6	2	6	6	6	1	1	1	1	6	4	4
6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	6
6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	5	5	6
5	5	5	6	6	4	5	5	5	3	4	5	5
6	5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5
5	5	3	4	5	4	5	3	3	5	5	5	4
5	6	4	5	6	5	5	5	6	6	4	6	6
6	6	6	6	4	6	6	4	4	4	6	6	6
6	6	4	6	5	6	6	5	5	5	6	5	5
5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5
5	4	2	4	4	4	5	3	3	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	5	6	5	5	6	5	6	6	6	6	6
6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	5	5	5	6	6	4	6	6	6	6	6
4	6	5	5	5	6	6	5	5	6	5	5	5
6	5	3	5	6	6	6	4	4	3	6	4	6
6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	4	6	6
6	6	6	3	6	6	6	3	3	3	5	4	5
6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5
6	6	1	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
5	5	4	5	5	5	4	1	2	3	5	5	6
6	6	5	6	6	5	5	5	5	5	6	6	6
6	5	4	5	5	6	5	3	3	5	6	5	3
6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6
6	6	5	6	6	6	6	2	2	5	5	5	5
6	6	4	6	6	6	6	4	4	6	4	4	6
6	6	2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5
6	6	6	6	6	5	5	2	3	4	5	4	5
5	5	3	5	6	5	3	5	5	4	5	5	3
6	4	3	5	5	3	5	6	5	5	5	5	5
5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	4	5
4	5	5	5	5	6	6	5	5	3	4	5	2

5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5
6	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4
6	6	5	6	6	6	6	4	5	5	4	4	5
6	6	2	6	6	3	6	6	6	6	6	6	5
6	6	4	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6
5	5	3	3	6	6	5	3	3	4	5	4	3
6	5	4	3	5	5	5	4	4	4	4	5	4
6	3	2	6	5	6	3	2	2	3	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	1	1
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	5	6	5	5	5	5	4	6	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
6	5	5	5	6	5	5	6	6	5	6	6	5
6	5	6	6	5	4	5	5	6	5	6	5	6
5	6	3	6	6	5	5	6	6	5	6	6	5
6	6	3	6	5	5	6	6	6	5	6	6	6
5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5
5	6	5	6	5	4	5	5	6	5	6	5	6
5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5
6	6	5	4	6	6	6	6	6	5	6	6	6
6	5	5	4	5	4	5	2	2	2	5	5	5
6	6	5	6	6	5	6	3	3	4	5	4	5
6	6	4	5	6	6	6	5	4	4	6	6	6
6	5	3	5	5	5	6	6	4	5	4	5	5
5	5	2	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4
6	6	5	6	6	5	6	5	5	5	6	6	6
6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5
6	5	4	4	6	5	5	5	5	5	6	6	6
6	3	2	4	3	2	3	6	5	6	6	5	2
4	5	4	6	5	5	4	3	4	3	5	4	6
5	6	5	4	5	5	6	5	4	5	5	4	5
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
6	6	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
6	6	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	6	5	4	4	5	5	4	5	6	6	6
5	5	4	5	5	5	5	6	6	6	5	6	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	5
6	5	6	5	5	6	5	6	6	5	5	5	6
6	6	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	6
5	6	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5
6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5
6	5	5	5	6	6	6	4	4	4	4	5	5
5	5	3	5	5	6	5	5	5	4	5	5	5
5	6	3	6	6	4	4	6	6	5	6	6	5
6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	6	6
6	5	4	5	5	5	6	5	5	5	6	6	5

5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	4	5
6	6	4	6	6	6	6	4	4	4	6	6	6
6	6	6	6	6	5	4	5	4	5	6	6	5
6	5	3	5	5	4	5	6	6	5	5	6	5
6	6	6	6	6	5	6	5	5	4	2	5	5
5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4
5	5	2	6	5	3	5	5	6	5	6	5	3
6	5	5	5	6	4	5	6	6	6	6	6	6
6	6	2	6	6	6	6	4	5	5	5	5	5
6	6	5	5	5	6	6	5	5	6	5	5	6
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5
6	6	5	5	6	5	6	5	6	6	6	6	5
6	5	6	6	5	6	5	5	6	5	6	5	5
4	5	4	5	5	5	6	5	6	4	6	5	6
6	6	6	6	6	5	5	6	6	6	4	6	5
5	4	6	5	6	5	5	6	5	6	6	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	3	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6
4	5	5	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6
6	6	4	6	6	5	5	6	5	5	6	6	6
5	6	6	5	5	6	6	6	5	4	5	5	6
4	5	6	2	4	5	6	2	5	6	2	5	6
5	5	4	5	5	6	6	5	5	5	6	6	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	5
6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	6	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6
6	6	4	6	6	6	6	3	4	4	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5
3	5	2	6	6	6	6	5	4	4	6	5	6
6	6	3	6	6	6	6	4	5	5	6	6	6
6	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	5	3	5
6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6
6	5	4	5	6	6	4	3	4	4	5	4	4
6	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	4	4	6	5	5	4	5	5	5	5	5	5
6	6	3	6	6	5	6	6	6	6	5	6	2
5	5	3	5	6	5	5	3	3	4	4	4	4
5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
5	6	4	6	6	5	6	3	3	4	5	4	5
6	6	4	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5
6	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6
5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

6	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
4	6	3	5	5	6	5	4	3	2	6	4	4
5	4	4	5	5	6	6	5	5	5	5	3	5
6	5	4	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	4	6	5	4	5	6	5	6	5	4	6
2	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5
2	5	2	5	6	6	5	2	1	5	5	5	5
6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	4	5	5	6	6	3	4	5	6	6	6
6	6	2	6	6	6	6	4	4	4	6	6	6
6	6	4	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5
5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
6	6	4	6	6	5	5	5	5	5	6	5	6
5	5	5	5	4	6	4	4	4	4	4	5	5
5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
6	6	5	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4
6	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	6	5
6	6	4	6	6	6	5	3	3	4	5	4	6
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	5	6	6	5	6	4	5	5	6	6	4
6	5	4	5	6	5	5	3	4	4	5	5	5
5	5	5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	6
6	5	3	6	6	6	6	4	4	6	5	6	6
6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	6	2	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6
6	6	5	6	5	5	5	6	5	6	6	5	6
6	6	1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	6	4	6	6	3	6	4	5	6	6	5	4
6	6	4	6	5	5	5	5	5	4	6	5	5
6	4	2	3	4	4	3	5	5	4	6	5	5
5	5	3	5	5	5	6	4	5	5	5	4	5
6	6	3	4	5	4	3	5	3	5	6	5	6
6	5	6	6	6	4	5	6	6	6	5	6	6

Lampiran 3. Hasil Analisis SmarttPLS 4

Tabel 3 Outer Loading

	X1,	X2,	X3,	X4,	X5,	X6,1/Y1,	Y2,
X1,1	0.769						
X1,2	0.654						
X1,3	0.849						
X1,4	0.818						
X2,1		0.783					
X2,2		0.729					
X2,3		0.802					
X2,4		0.734					
X3,1			0.685				
X3,2			0.840				
X3,3			0.820				
X3,4			0.780				
X4,1				0.679			
X4,2				0.751			
X4,3				0.700			
X5,1					0.731		
X5,2					0.750		
X5,3					0.577		
X5,4					0.831		
X6,1/Y1,1						0.915	
X6,1/Y1,2						0.928	
X6,1/Y1,3						0.861	
Y2,1							0.775
Y2,2							0.912
Y2,3							0.713

Tabel 4 Tes Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Ekspektasi Kinerja	0.782	0.857
Ekspektasi Usaha	0.766	0.847
Pengaruh Sosial	0.790	0.863
Kondisi Pendukung	0.510	0.754
Literasi Fintech	0.732	0.816
Niat Penggunaan	0.885	0.929
Perilaku Penggunaan	0.733	0.845

Tabel 5 Hasil Uji Signifikansi

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
X1. -> X6.1/Y1.	0.083	0.084	0.087	0.948	0.343
X2. -> X6.1/Y1.	0.030	0.036	0.108	0.277	0.782
X3. -> X6.1/Y1.	0.304	0.304	0.070	4.352	0.000
X4. -> X6.1/Y1.	0.089	0.094	0.095	0.930	0.352
X5. -> X6.1/Y1.	0.238	0.241	0.091	2.620	0.009
X6.1/Y1. -> Y2.	0.465	0.477	0.070	6.671	0.000