

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN KEMUDAHAN
PENGUNAAN TERHADAP MINAT
PENGUNAAN QRIS
(Studi Kasus:Masyarakat Kabupaten Sarolangun
Provinsi Jambi)**

SKRIPSI

OLEH :

**DELIMA BR NABABAN
228320076**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/7/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)29/7/26

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN KEMUDAHAN
PENGUNAAN TERHADAP MINAT
PENGUNAAN QRIS
(Studi Kasus:Masyarakat Kabupaten Sarolangun
Provinsi Jambi)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Medan Area

DELIMA BR NABABAN
228320076

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Manfaat Dan kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi Kasus: Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi)
Nama : Delima Br Nababan
NPM : 228320076
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/Manajemen

Disetujui Oleh :

Komis Pembimbing

Pembimbing

(Muslim Wijaya, S.E, M.Si)

Pembimbing

(Dr. Ihsan Effendi, SE, M.Si)

Pembimbing

Mengetahui :



(Prof. Dr. Syafrida Hafni Sahir, SE, M.Si)

Dekan

(Dr. Fitriani Tobing SE, M.S)

Ketua Program Studi

Tanggal Lulus : 17 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi Kasus : Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi) yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 17 Maret 2026



Delima Br Nababan
228320076

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delima Br Nababan
NPM : 208320076
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Jenis karya : Tugas Akhir Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan

Pada tanggal : 17 Maret 2026

Yang menyatakan,



Delima Br Nababan

RIWAYAT HIDUP



Nama	Delima Br Nababan
NPM	228320076
Tempat, Tanggal Lahir	Huta Baru, 09 Maret 2003
Nama Orang Tua :	
Ayah	Budiman Nababan
Ibu	Meldawati Br Panjaitan
Riwayat Pendidikan :	
SMP	SMP NEGERI 34 MERANGIN
SMA/SMK	SMA NEGERI 6 MERANGIN
Riwayat Studi Di UMA	
Pengalaman Kerja	Magang Mandiri
NO. HP/WA	083135520050
Email	@nababandelima61.gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to determine the influence of perceived benefits and ease of use on interest in using QRIS (A Case Study of the Community in Sarolangun Regency, Jambi Province). This research used a quantitative approach. The sampling technique used in this study was probability sampling. The sample in this study was the community of Sarolangun Regency, Jambi Province. The number of samples used was 100 respondents. The data obtained was primary data in the form of questionnaires and analyzed using multiple linear regression analysis using the SPSS 23 program. Based on hypothesis testing, Perceived Benefits (X1) has a positive and significant effect with a t-value of 4.070, indicating that the t-value is greater than the table t-value of 1.984. The p-value in the sig column is $0.000 < 0.05$, which means that it has a positive and significant effect. Convenience (X2) has a positive and significant effect with a t-value of 3.021, so it is known that the t-value is $> t\text{-table } 1.984$. And the p-value in the sig column is $0.003 < 0.05$, which means it has a positive and significant effect. Based on the F test results, the calculated f-value is 48.728, which is greater than the table f-value of 3.09, and the sig value is $0.000 < 0.05$. This means that Perceived Benefits and Ease of Use have a positive and significant effect on Consumer Interest in Using QRIS.

Keywords: *Perceived Usefulness, Convenience, and Consumer Interest.*

ABSTRAK

Adapun Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik probability sampling. Sampel dalam penelitian ini Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Jumlah sampel yang digunakan yaitu sebanyak 100 responden. Data yang diperoleh menggunakan data premier berupa kuesioner dan dianalisis dengan metode analisis regresi linear berganda menggunakan program SPSS 23. Berdasarkan pengujian hipotesis bahwa pada Persepsi Manfaat (X1) berpengaruh secara positif dan signifikan dengan nilai thitung yaitu 4,070, sehingga diketahui bahwa nilai thitung > ttabel 1.984. Dan nilai p-value pada kolom sig yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti berpengaruh secara positif dan signifikan. Pada Kemudahan Penggunaan (X2) berpengaruh secara positif dan signifikan dengan nilai thitung 3,021, sehingga diketahui bahwa nilai thitung > ttabel 1.984. Dan nilai p-value pada kolom sig yaitu $0,003 < 0,05$ yang berarti berpengaruh secara positif dan signifikan. Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan berdasarkan hasil uji F didapati bahwa nilai fhitung yaitu 48.728, sehingga diketahui bahwa nilai fhitung $48.728 > ftabel 3.09$ dan sig sebesar $0,000 < 0,05$. Yang artinya Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS.

Kata Kunci : Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Minat Penggunaan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan Yesus Kristus Yang Telah Memberikan Kekuatan Dan Nafas Kehidupan atas segala berkat, anugerah dan penyertaan-Nya yang tidak ada batasan dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir “Skripsi” dengan judul **“Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi)”**. Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini yaitu untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Manajemen (SM) pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Medan Area. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan kepada:

1. Kepada kedua orangtua tersayang, Bapak Budiman Nababan dan Ibu Meldawati Br Panjaitan yang selalu memberikan semangat, motivasi, doa, kasih sayang serta kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Ibu Prof. Dr. Syafrida Hafni Sahir, SE, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.
4. Ibu Sari Nuzulinna Rahmadhani, SE, Ak, M.Acc., selaku Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat merangkap Gugus Jaminan Mutu Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.

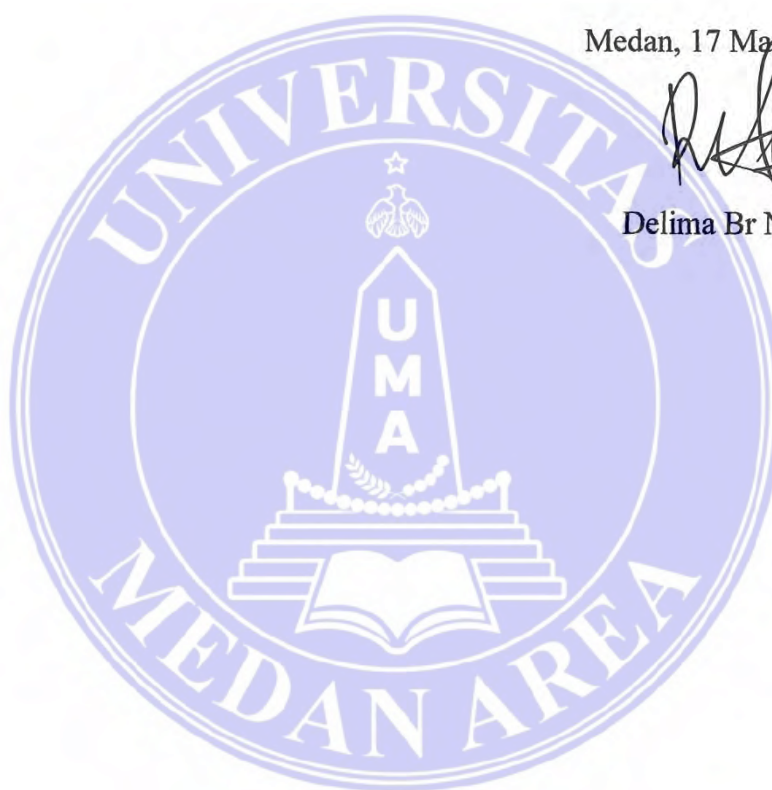
5. Bapak Dr. Dahrul Siregar, S.E, M.Si, selaku Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.
6. Ibu Dr. Fitriani Tobing, S.E, M.Si selaku Ketua Prodi Program Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.
7. Ibu Muthya Rahmi Darmansyah, SE,M.Sc., selaku Kabid, pembelajaran dan Sistem Informasi Akademik Program Studi Manajemen Universitas Medan Area.
8. Bapak Muslim Wijaya, S.E,M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Dr. Ir. Tohap Parulian Sihombing, M.Si selaku Dosen Ketua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada peneliti yang sangat berguna dalam membawa skripsi ini menjadi lebih tepat dan baik.
10. Bapak Dr. Ihsan Effendi, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Alfifto, S.E., M.Si selaku Dosen Sekretaris yang telah meluangkan waktu serta memberikan bimbingan dan masukan kepada peneliti yang sangat berguna dalam membawa skripsi ini menjadi lebih tepat dan baik.
12. Kepada seluruh Dosen dan Staf Akademik Universitas Medan Area yang telah memberikan banyak informasi dan ilmu bagi saya.
13. Kepada Abang, Kakak dan Adik saya, yang tidak bisa penulis sebutkan yang telah memberikan semangat dan doa kepada saya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak keterbatasan kemampuan yang dimiliki, dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kepada pembaca kiranya memberikan kritik dan saran yang dapat membangun untuk semua pihak. Dengan demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak – pihak yang membutuhkannya.

Medan, 17 Maret 2026



Delima Br Nababan



DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	10
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Minat Penggunaan	13
2.1.1 Pengertian Minat Penggunaan	13
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat.. ..	14
2.1.3 Indikator Minat Bertransaksi	15
2.2 Persepsi Manfaat.....	16
2.2.1 Pengertian Persepsi Manfaat.....	16
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Manfaat.....	16
2.2.3 Indikator Persepsi Manfaat	17
2.3 Persepsi Kemudahan Penggunaan	18
2.3.1 Pengertian Persepsi Kemudahan Penggunaan	18
2.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Persepsi kemudahan.....	19
2.3.3 Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	19
2.4 Pengertian Qris.....	20
2.5 Penelitian Terdahulu	24
2.6 Kerangka Konseptual.....	27
2.7 Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	29
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2 Waktu penelitian	29
3.3 Populasi Sampel.....	30
3.3.1 Populasi.....	30

3.3.2	Sampel.....	30
3.4	Definisi Operasional Variabel.....	32
3.5	Skala Pengukuran Data.....	32
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.6.1	Wawancara.....	33
3.6.2	Kuesioner.....	33
3.7	Jenis dan Sumber Data.....	34
3.7.1	Jenis Data.....	34
3.7.2	Sumber Data.....	34
3.8	Uji Instrumen penelitian.....	35
3.8.1	Uji Validitas.....	35
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	37
3.9	Uji Asumsi Klasik.....	37
3.9.1	Uji Normalitas.....	38
3.9.2	Uji Multikolinieritas.....	38
3.9.3	Uji Heteroskedastisitas.....	38
3.10	Teknik Analisis Data.....	39
3.10.1	Analisis Statistik Deskriptif.....	39
3.10.2	Analisis Regresi Linear Berganda.....	39
3.10.3	Uji Hipotesis.....	40
3.10.4	Uji t (Uji Parsial).....	40
3.10.5	Uji F (Uji Simultan).....	40
3.10.6	Koefisien Determinasi (R^2).....	41
BAB IV	HASIL PEMBAHASAN.....	42
4.1	Deskriptif Data.....	42
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	42
4.2	Hasil Penelitian.....	43
4.2.1	Analisis Deskriptif Responden.....	43
4.2.2	Karakteristik Responden.....	43
4.3	Deskriptif Variabel.....	45
4.3.1	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Persepsi Manfaat (X1).....	46
4.3.2	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Kemudahan Penggunaan (X2).....	50
4.3.4	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Minat Penggunaan (Y).....	53
4.4	Uji Asumsi Klasik.....	57
4.4.1	Uji Normalitas.....	57
4.4.2	Uji Multikolineritas.....	59
4.4.3	Uji Heteroskedastisitas.....	60

4.5 Analisis Regresi Linear Berganda	62
4.6 Pengujian Hipotesis	64
4.6.1 Uji Signifikansi Parsial (Uji-t)	64
4.6.2 Uji Signifikansi Simultan (Uji F)	65
4.6.3 Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)	66
4.7 Pembahasan	67
BAB V KESIMPILAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Prasurvey awal terkait minat penggunaan Qris.....	5
Tabel 1.2	Prasurvey awal terkait persepsi manfaat Qris	6
Tabel 1.3	Prasurvey awal terkait kemudahan penggunaan Qris	8
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1	Rencana Waktu Penelitian	30
Tabel 3.2	Definisi Operasional.....	32
Tabel 3.3	Instrumen Skala Likert.....	33
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas	36
Tabel 3.5	Hasil Uji Reabilitas	37
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	43
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Minat Konsumen	44
Tabel 4.4	Instrumen Skala Mean.....	45
Tabel 4.5	Distribusi Jawaban Responden Variabel Persepsi Manfaat (X1).....	46
Tabel 4.6	Distribusi Jawaban Responden Variabel Kemudahan (X2).....	50
Tabel 4.7	Distribusi Jawaban Responden Variabel Minat Konsumen (Y)	53
Tabel 4.8	Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	59
Tabel 4.9	Uji Multikolinearitas	60
Tabel 4.10	Uji Gleser	62
Tabel 4.11	Uji Regresi Linear Berganda.....	63
Tabel 4.12	Uji Parsial (Uji t).....	64
Tabel 4.13	Uji Simultan (Uji F)	65
Tabel 4.14	Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Volume dan Nilai Transaksi Qris Di Indonesia (2020 – 2023)	3
Gambar 2.1	Qris Stastis	22
Gambar 2.2	Perbedaan Bar Code dan Kode Batang	22
Gambar 2.3	Kerangka Konseptual.....	27
Gambar 4.1	Grafik Histogram	57
Gambar 4.2	Grafik Uji Normalitas Normal P-P Plot.....	58
Gambar 4.3	Scattaer Plots Uji Heteroskedastisitas.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kuesioner Penelitian	77
Lampiran 1.2 Data Penelitian dan Hasil Pengolahan Data	79
Lampiran 1.3 Surat Izin Riset	93
Lampiran 1.4 Surat Telah Selesai Riset	94



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi dan informasi, Indonesia sebagai negara berkembang terus berupaya mengikuti tren global di bidang teknologi. Perkembangan ini tidak terlepas dari perubahan gaya hidup masyarakat yang kini lebih menyukai hal-hal yang praktis dan efisien. Digitalisasi yang semakin meluas juga mendorong masyarakat untuk lebih terbiasa menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu wujud nyata dari perubahan tersebut adalah meningkatnya penggunaan teknologi dalam aktivitas ekonomi, khususnya dalam sistem pembayaran. Di era ekonomi digital saat ini, masyarakat Indonesia mulai menerapkan metode pembayaran non-tunai menggunakan uang elektronik. Teknologi ini memungkinkan transaksi dilakukan dengan cepat dan mudah, salah satu inovasi yang populer dan banyak digunakan oleh masyarakat yaitu sistem pembayaran berbasis QRIS.

Peresmian penggunaan QRIS sebagai media pembayaran uang elektronik merupakan wujud nyata dukungan pemerintah terhadap perkembangan dan transformasi sistem pembayaran Indonesia di era digital. Saat ini, QRIS telah digunakan oleh berbagai aplikasi pembayaran dari penyelenggara, baik bank maupun nonbank. Penggunaannya pun semakin luas, mencakup masyarakat umum, toko, pedagang, warung, layanan parkir, hingga pembelian tiket wisata. Dengan adanya QRIS, pengguna bisa melakukan pembayaran menggunakan scan QR Code tanpa memikirkan QR Code yang disediakan oleh merchant berbeda dengan

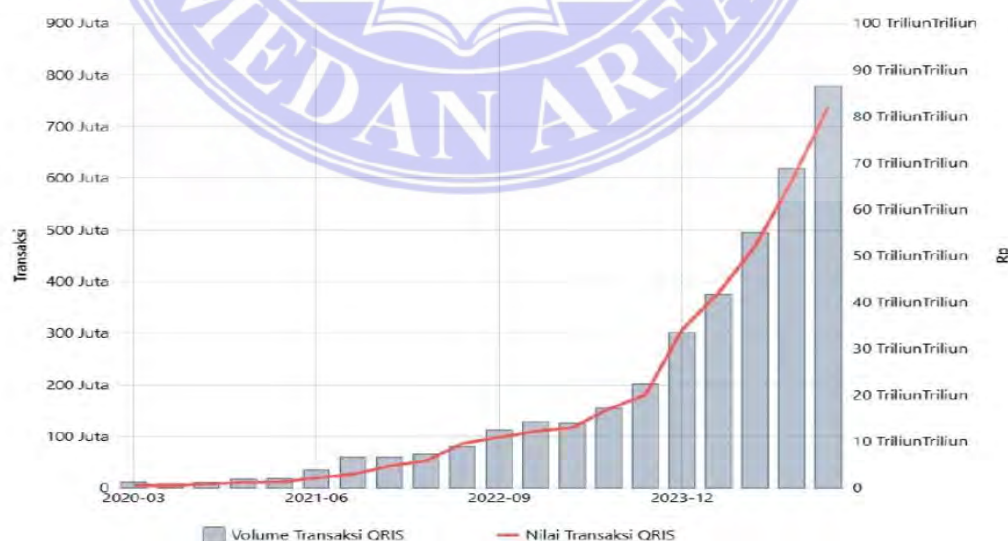
pengguna. Merchant hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari Bank Indonesia.

Menurut (Saputri, 2020), *Quick Response code Indonesian Standard* yang mulai berlaku pada 1 Januari 2020 adalah hasil kolaborasi antara Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang bertujuan untuk membuat penggunaan kode QR dalam transaksi menjadi lebih simpel, efisien, dan cepat. Dengan adanya standar kode QR, QRIS memungkinkan adanya konektivitas dan interoperabilitas dalam sistem pembayaran. Setiap tahun, transaksi uang elektronik mengalami peningkatan. Hal ini menandakan adanya ketertarikan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik. Uang digital memiliki potensi besar, dan pemerintah mendukung perubahan menuju sistem pembayaran elektronik untuk menggantikan uang tunai, salah satunya melalui QRIS, seperti yang diungkapkan oleh (Ningsih et al., 2021). Beberapa faktor, termasuk persepsi manfaat, kemudahan dalam penggunaan, informasi tentang e-money, keamanan dan privasi, serta kemudahan akses, dapat memengaruhi keputusan seseorang untuk memakai uang elektronik atau tidak (Rahmawati, 2023).

Dengan diperkenalkannya metode pembayaran ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan beli masyarakat, terutama melalui sistem pembayaran yang tanpa uang tunai dan sekaligus mendukung perkembangan ekonomi nasional. QRIS menyediakan kenyamanan dan keamanan saat melakukan transaksi. Salah satu targetnya adalah pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), yang dengan menggunakan QRIS tidak perlu repot membawa banyak uang tunai saat bertransaksi. QRIS memberikan keuntungan bagi pelaku UMKM dalam

melaksanakan transaksi tanpa uang tunai, menjadikannya lebih efisien dan dapat memperbaiki kinerja usaha UMKM saat ini (Kusnandar et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa teknologi QRIS memiliki kegunaan terlebih dalam pengelolaan sistem pembayaran akan menarik minat pelaku usaha untuk menggunakannya.

Menurut data dari Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), penggunaan QRIS di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang pesat. Transaksi QRIS di Indonesia diperkirakan akan terus meningkat hingga akhir 2023, dengan volume mencapai 779 juta transaksi dan nilai transaksi mencapai Rp82 triliun pada Desember 2023. Pertumbuhan ini didorong oleh peningkatan jumlah pengguna, dengan 55 juta konsumen dan 36 juta merchant yang menggunakan QRIS. Data ini menunjukkan kenaikan signifikan sebesar 159% untuk volume dan 141% untuk nilai transaksi dibandingkan tahun sebelumnya. Dapat dilihat dari gambar 1.1 berikut :



Sumber : *databoks.katadata.co.id* (2025)

Gambar 1.1
Volume dan Nilai Transaksi Qris Di Indonesia (2020 - 2023)

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pada tahun 2023 volume dan nilai transaksi QRIS di Indonesia paling meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik semakin tinggi. Meskipun saat ini uang elektronik belum sepenuhnya menggantikan uang tunai sebagai alat transaksi utama, namun potensinya untuk menjadi metode pembayaran digital di masa depan sangat besar.

Namun, jika dilihat dari tingkat penggunaan QRIS di Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi, minat masyarakat terhadap sistem pembayaran ini justru cenderung menurun. Salah satu alasan utamanya adalah masyarakat belum benar-benar merasakan manfaat yang ditawarkan QRIS. Keterbatasan pada QR code, seperti kapasitas penyimpanan informasi yang terbatas, membuatnya kurang optimal dalam mendukung transaksi berskala besar. Selain itu, seringkali QR code mengalami kendala saat dipindaibaik karena kesalahan pembacaan maupun kebutuhan perawatan system juga mengurangi kenyamanan pengguna. Masalah ini diperparah oleh jaringan internet yang kurang stabil, sehingga transaksi digital kerap gagal dilakukan. Kondisi ini mencerminkan bahwa minat masyarakat untuk beralih ke metode pembayaran digital di daerah tersebut masih tergolong rendah.

Minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang yang menjadi alasan untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Semakin kuat minat yang dimiliki, maka semakin besar pula kecenderungan seseorang untuk melakukan perilaku tersebut. Menurut Kotler dan Keller (2003:181) "*customer buying decision is all their experience in learning, choosing, using, even disposing of a product*". Yang kurang lebih memiliki arti minat beli konsumen adalah sebuah perilaku

konsumen dimana konsumen mempunyai keinginan dalam membeli atau memilih suatu produk, berdasarkan pengalaman dalam memilih, menggunakan dan mengkonsumsi atau bahkan menginginkan suatu produk.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan terhadap beberapa Masyarakat Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi yang menggunakan QRIS seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Prasurvey awal terkait minat penggunaan QRIS
Variabel: Minat Penggunaan

No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Jumlah
1	Saya berminat untuk menggunakan QRIS dalam setiap transaksi pembayaran.	20	10	30
2	Saya ingin bertransaksi menggunakan sistem barcode.	18	12	30
3	Saya tertarik menggunakan QRIS karena nomor pin lebih aman	17	13	30
4	Saya aktif mencari informasi mengenai perkembangan fitur-fitur terbaru dari QRIS.	15	15	30

Sumber: Hasil prasurvey (2025)

Berdasarkan prasurvey yang dilakukan pada 30 responden, terdapat beberapa responden yang menjawab tidak dari setiap pernyataan yang telah diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat dalam menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya belum sepenuhnya dirasakan oleh pengguna. QR Code memiliki keterbatasan dalam kapasitas penyimpanan informasi, sehingga tidak mampu menampung data dalam jumlah besar karena adanya batas tertentu. Selain itu, ketika QR Code terlalu sering discan, dapat terjadi gangguan seperti kesalahan dalam pemindaian atau maintenance, yang pada akhirnya mengurangi kemudahan dalam penggunaan QRIS. Dikarenakan

jaringan yang kurang stabil sehingga transaksi pembayaran non tunai sering mengalami kegagalan.

QRIS memiliki banyak manfaat, pengguna aplikasi pembayaran dengan QRIS dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah, cepat, praktis, dan efektif. Standarisasi QR Code dengan QRIS adalah alasan masyarakat memilihnya sebagai alat pembayaran. Karena mereka dapat menerima pembayaran berbasis QR apa pun, bisnis penjualan mungkin melihat peningkatan. Meningkatkan branding, modern, dan lebih efisien dengan hanya menggunakan satu QRIS, mengurangi biaya administrasi, menghindari uang palsu, tidak perlu memberikan uang kembali; transaksi tercatat secara otomatis dan dapat dilihat kapan saja. Terpisahnya dana antara bisnis dan individu, memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah pembukuan transaksi tunai serta untuk mendapatkan kredit lebih lanjut(Taryanda et al., 2024). Melihat keunggulan dan efisiensi yang dimiliki oleh teknologi kode QR, Bank Indonesia kemudian menetapkan standar kode QR sebagai teknologi yang digunakan dalam sistem pembayaran.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan terhadap beberapa Masyarakat Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi yang menggunakan QRIS seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.2
Prasurvey awal terkait persepsi manfaat QRIS

Variabel: Persepsi Manfaat				
No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Jumlah
1	Saya merasa QRIS mempermudah saya dalam melakukan pembayaran.	22	8	30
2	QRIS membantu mempercepat proses transaksi pembayaran saya.	20	10	30

Variabel: Persepsi Manfaat				
No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Jumlah
3	QRIS membuat saya lebih hemat karena adanya penawaran menarik dari penyedia layanan atau merchant.	9	21	30
4	Saya merasa lebih aman saat melakukan pembayaran menggunakan QRIS dibandingkan metode tunai.	14	16	30

Sumber: Hasil prasurvey (2025)

Berdasarkan prasurvey yang dilakukan pada 30 responden, terdapat beberapa responden yang menjawab tidak dari setiap pernyataan yang telah diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa QR Code memiliki keterbatasan dalam menyimpan informasi, sehingga tidak mampu menampung data berukuran besar karena adanya batas kapasitas. Selain itu, jika QR Code terlalu sering discan, kemungkinan akan terjadi kesalahan dalam pembacaan atau maintenance.

Kemudahan Penggunaan (*ease of use*) diartikan sebagai ukuran setiap individu yang mempercayai bahwa dalam menggunakan suatu teknologi yang jelas digunakan dan tidak memerlukan penuh upaya tetapi mudah menggunakan dan tidak sulit untuk dioperasikan yang mana masyarakat percaya QRIS mudah digunakan untuk transaksi (Ernawati & Noersanti, 2020).

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan terhadap beberapa masyarakat Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi yang menggunakan QRIS seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.3
Prasurvey awal terkait kemudahan penggunaan QRIS

Variabel: kemudahan penggunaan				
No	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju	Jumlah
1	Saya merasa QRIS sangat mudah untuk dipelajari.	20	10	30
2	Instruksi dan informasi yang diberikan oleh QRIS mudah dipahami, bahkan untuk pengguna pertama kali.	17	13	30
3	QRIS memberikan pengalaman transaksi yang simpel dan tidak membingungkan.	18	12	30
4	Saya merasa pengoperasian QRIS sangat mudah dan tidak memerlukan keahlian teknis khusus.	19	11	30

Sumber: Hasil prasurvey (2025)

Berdasarkan prasurvey yang dilakukan pada 30 responden, terdapat beberapa responden yang menjawab tidak dari setiap pernyataan yang telah diberikan. Hal ini disebabkan oleh seringnya terjadi gangguan jaringan pada sistem QRIS, yang mengakibatkan transaksi responden menjadi tertunda atau bahkan gagal. Akibatnya, responden lebih memilih menggunakan uang tunai untuk bertransaksi. Situasi ini membuat responden tidak merasakan manfaat maupun kemudahan dalam penggunaan QRIS.

QRIS (*Quick Response code Indonesian Standard*) merupakan inovasi teknologi pembayaran digital yang diharapkan dapat meningkatkan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi. Namun, dalam implementasinya, terdapat berbagai hambatan yang dialami oleh konsumen sehingga minat penggunaan QRIS belum optimal. Salah satu hambatan utama yang sering dihadapi adalah proses menunggu dalam penerimaan uang tunai yang terkait dengan kebiasaan bertransaksi secara konvensional. Dalam transaksi tunai, proses menghitung uang kembalian, mencari

pecahan, serta antrian panjang sering menjadi faktor yang membuat konsumen merasa tidak nyaman dan memakan waktu lama (Putra & Budiantara, 2025). Hal ini sebenarnya bisa menjadi alasan bagi konsumen untuk beralih ke metode pembayaran digital seperti QRIS yang menawarkan transaksi lebih cepat dan praktis.

Adapun research gap dalam penelitian (Mulyati, 2023) menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan transaksi QRIS. (Erwinskyah et al., 2023) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan. (Purnomo & Ramadhani, 2022), menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan manfaat terhadap minat penggunaan pembayaran digital. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Laloan et al., 2023a) faktor kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Penggunaan QRIS. Dengan adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ditemukan hasil penelitian yang berbeda sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Qris (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi)”**

1.2 Rumusan Masalah

QRIS memiliki banyak kegunaan, baik untuk konsumen ataupun pedagang. QRIS merupakan salah satu sistem pembayaran non tunai yang bisa membantu proses transaksi selesai tanpa perlu menggunakan cash. Namun pada praktiknya masyarakat belum sepenuhnya berminat menggunakan QRIS dilihat dari banyaknya masyarakat yang menggunakan uang tunai. Fenomena yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya minat masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi dari QRIS dikarenakan sebagian besar masyarakat banyak masih ragu, QR code memiliki batasan dalam kapasitas penyimpanan informasi ini membuat QR Code tidak dapat menyimpan data besar karena memiliki limit atau batasan. Ketika QR Code lebih sering di scan akan terjadi kesalahan tidak terbaca atau *maintenance* dalam bertransaksi dan juga fenomena dari kemudahan penggunaan dikarenakan jaringan yang kurang stabil sehingga transaksi pembayaran non tunai sering mengalami kegagalan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS?
2. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS?
3. Apakah persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu langkah dalam mengembangkan, menerapkan serta melatih cara berpikir secara ilmiah sehingga dapat memperluas wawasan apabila kelak menghadapi masalah, terutama yang berhubungan dengan persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS.

2. Bagi masyarakat

Sebagai sarana informasi untuk mengetahui seberapa besar persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS.

3. Bagi pihak lain

Dapat menjadi ilmu tambahan dan sebagai sarana informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS khususnya faktor manfaat dan kemudahan penggunaan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Minat Penggunaan

2.1.1 Pengertian Minat Penggunaan

Minat Penggunaan merupakan sebagai bentuk keinginan pengguna untuk menggunakan kembali suatu objek tertentu. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk tertarik pada bidang studi atau pokok bahasa tertentu (Arriza et al., 2022). Ketertarikan tersebut muncul karena adanya persepsi manfaat, kenyamanan, dan pengalaman positif yang dirasakan pengguna, sehingga mendorong mereka untuk terus menggunakan objek tersebut di masa mendatang. Menurut Kotler (2016) Minat merupakan sesuatu yang muncul setelah seseorang menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, sehingga menimbulkan ketertarikan untuk mencoba produk tersebut. Ketertarikan ini kemudian berkembang menjadi keinginan untuk membeli dan memiliki produk tersebut. Minat berperan sebagai tahap awal dalam proses pengambilan keputusan konsumen, karena semakin kuat minat yang dimiliki seseorang, maka semakin besar pula kemungkinan individu tersebut untuk melakukan pembelian terhadap produk yang ditawarkan.

Minat merupakan sumber motivasi dalam diri seseorang yang mendorong munculnya keinginan untuk melakukan sesuatu. Dengan adanya minat, seseorang akan lebih terdorong untuk bertindak dan menjalani aktivitas tersebut dengan perasaan senang atau bahagia (Chairunnisa, 2023). Karena apa yang mereka kerjakan berasal dari dorongan hati, bukan sekadar kewajiban. Saat seseorang

benar-benar tertarik pada suatu hal, mereka akan melakukannya dengan penuh semangat, tanpa merasa terbebani. Bahkan, dalam prosesnya, rasa lelah atau kesulitan pun seringkali terasa lebih ringan karena adanya kepuasan batin. Minat membuat seseorang lebih fokus, lebih tekun, dan lebih terbuka untuk belajar hal-hal baru yang berkaitan dengan apa yang mereka sukai. Hal ini tidak hanya berdampak pada hasil kerja yang lebih optimal, tetapi juga meningkatkan kesejahteraan emosional karena mereka merasa apa yang dilakukan benar-benar bermakna dan sesuai dengan diri mereka.

2.1.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Menurut (Rahmatika & Fajar, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat penggunaan yaitu sebagai berikut:

1. Sikap

Sikap adalah evaluasi positif atau negatif seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi atau sistem.

- 2 Persepsi Manfaat

Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Semakin besar persepsi manfaatnya, semakin tinggi pula kemungkinan seseorang memiliki niat untuk menggunakannya.

- 3 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi tidak membutuhkan banyak usaha. Jika teknologi dianggap mudah digunakan, maka kemungkinan untuk menggunakannya akan meningkat.

4 Norma Subjektif

Tekanan sosial atau pengaruh dari lingkungan sekitar yang memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi. Jika orang-orang penting bagi individu tersebut menyarankan penggunaan teknologi, maka minat untuk menggunakannya akan meningkat.

5 Persepsi Kontrol Perilaku

Tekanan sosial atau pengaruh dari lingkungan sekitar yang memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi. Jika orang-orang penting bagi individu tersebut menyarankan penggunaan teknologi, maka minat untuk menggunakannya akan meningkat

2.1.3 Indikator Minat Bertransaksi

Menurut (Chairunnisa, 2023) minat bertransaksi terdiri dari 4 indikator yaitu:

1. Minat Transaksional: Merupakan kecenderungan individu untuk melakukan pembelian terhadap suatu produk.
2. Minat Referensial: Menggambarkan kecenderungan seseorang untuk merekomendasikan atau menyebarkan informasi tentang suatu produk kepada orang lain.
3. Minat Preferensial: Menunjukkan sikap seseorang yang memiliki pilihan utama terhadap suatu produk, meskipun pilihan tersebut masih dapat berubah apabila terdapat kondisi tertentu yang memengaruhi.

4. Minat Eksploratif: Merupakan perilaku individu yang aktif mencari informasi tentang produk yang diminati, termasuk informasi yang dapat memperkuat citra positif dari produk tersebut.

2.2 Persepsi Manfaat

2.2.1 Pengertian Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat membantu dan meningkatkan kinerjanya. Seseorang cenderung menggunakan teknologi apabila dirasakan memberikan manfaat bagi dirinya. Sebaliknya, jika teknologi tersebut dianggap tidak memberikan manfaat, maka seseorang akan enggan atau tidak tertarik untuk menggunakannya (Bangsa & Khumaeroh, 2023).

Persepsi manfaat merupakan keyakinan pengguna terhadap tingkat kemanfaatan suatu teknologi atau sistem, yaitu sejauh mana pengguna percaya bahwa penggunaan teknologi tersebut dapat membantu dan meningkatkan kinerja mereka dalam bekerja (Atriani et al., 2020). Seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dirasa memiliki manfaat bagi dirinya, sebaliknya, jika seseorang merasa sebuah teknologi tidak memiliki manfaat, maka tidak akan menggunakan teknologi tersebut.

2.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Manfaat

Menurut (Chairunnisa, 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi ada 3 faktor, yaitu:

1. Faktor dari karakteristik pribadi atau pemersepsi seperti: sikap, motif, kepentingan, pengalaman, serta harapan atau ekspektasi individu.

2. Faktor situasional seperti: waktu, kondisi atau lingkungan kerja, serta keadaan sosial.
3. Target seperti: objek yang diamati, seperti hal-hal yang baru, gerakan, bunyi atau suara, ukuran, latar belakang, kedekatan, dan kesamaan.

2.2.3 Indikator Persepsi Manfaat

Menurut (Bangsa & Khumaeroh, 2023) Persepsi Manfaat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut :

1. Mempermudah pembayaran
Sistem pembayaran modern mempermudah pengguna karena dapat dilakukan dengan cepat, praktis, dan fleksibel melalui berbagai platform digital tanpa perlu membawa uang tunai.
2. Mempercepat pembayaran transaksi
Transaksi menjadi lebih efisien karena proses pembayaran dapat diselesaikan dalam hitungan detik, tanpa perlu menunggu lama.
3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi
Merupakan kondisi di mana penggunaan suatu hal atau teknologi baru mampu memberikan manfaat atau keuntungan lebih bagi pengguna setelah transaksi dilakukan.
4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran
Merupakan suatu kondisi dimana dengan menggunakan sesuatu yang baru dalam melakukan transaksi dapat memberikan perlindungan ekstra yang menumbuhkan rasa aman bagi pengguna.

2.3 Kemudahan Penggunaan

2.3.1 Pengertian Kemudahan Penggunaan

Kemudahan merupakan keyakinan pengguna terhadap tingkat kemudahan penggunaan suatu teknologi atau sistem, yaitu sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah (Atriani et al., 2020). Kemudahan berarti perihalan mudah. Kemudahan yang berarti perihalan mudah. Pengguna yang menganggap sistem mudah digunakan akan memanfaatkannya, maka kemudahan berarti harapan tidak akan ada banyak pekerjaan yang diperlukan untuk menggunakan sistem atas namanya (Rahmawati, 2023). Ketika seseorang merasa bahwa suatu sistem tidak rumit, mudah dipahami, dan tidak membutuhkan banyak usaha untuk dipelajari, maka rasa nyaman dan percaya diri dalam menggunakannya akan tumbuh dengan sendirinya.

Dalam kehidupan sehari-hari, kemudahan menjadi faktor penting yang sangat memengaruhi keputusan seseorang untuk mencoba atau terus menggunakan sebuah teknologi. Kemudahan ini juga dapat mengurangi rasa takut atau cemas dalam menggunakan teknologi baru, terutama bagi pengguna yang belum terbiasa. Jika pengguna merasa bahwa teknologi itu mempermudah pekerjaan atau aktivitas mereka tanpa membuat stres atau bingung, maka mereka cenderung akan lebih terbuka dan loyal dalam menggunakannya. Dengan kata lain, semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar pula kemungkinan teknologi tersebut diterima dan dimanfaatkan secara maksimal oleh penggunanya.

2.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Kemudahan Penggunaan

(Furi et al., 2021) menjelaskan persepsi kemudahan penggunaan terhadap pengguna dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor:

1. Faktor Individu

Faktor ini berkaitan dengan karakteristik pribadi pengguna, seperti pengalaman menggunakan teknologi, tingkat pendidikan, dan rasa percaya diri dalam mengoperasikan sistem. Semakin sering seseorang menggunakan teknologi dan semakin tinggi pemahamannya, maka sistem akan terasa lebih mudah digunakan.

2. Faktor Social

Faktor ini mencakup pengaruh lingkungan sekitar, seperti dukungan dari rekan kerja atau atasan, serta budaya kerja yang terbuka terhadap penggunaan teknologi. Namun, faktor sosial ternyata tidak terlalu berpengaruh terhadap persepsi seseorang terhadap kemudahan penggunaan sistem.

3. Faktor Institusional

Faktor ini meliputi dukungan dari organisasi, misalnya tersedianya pelatihan, fasilitas teknologi yang memadai, atau adanya dorongan dari manajemen.

2.3.3 Indikator kemudahan Penggunaan

Menurut (Atriani et al., 2020) indikator kemudahan penggunaan diantaranya yaitu:

1. Mudah dipelajari

Sistem atau aplikasi dirancang agar pengguna baru dapat dengan cepat memahami cara menggunakannya tanpa memerlukan pelatihan atau bantuan khusus.

2. Mudah dipahami

Tampilan dan informasi yang disajikan dalam sistem mudah dimengerti oleh pengguna, karena menggunakan bahasa yang jelas serta tidak membingungkan.

3. Sempel

Desain sistem dibuat sederhana dan fokus pada fungsi utama, sehingga pengguna tidak kewalahan dengan fitur yang tidak diperlukan.

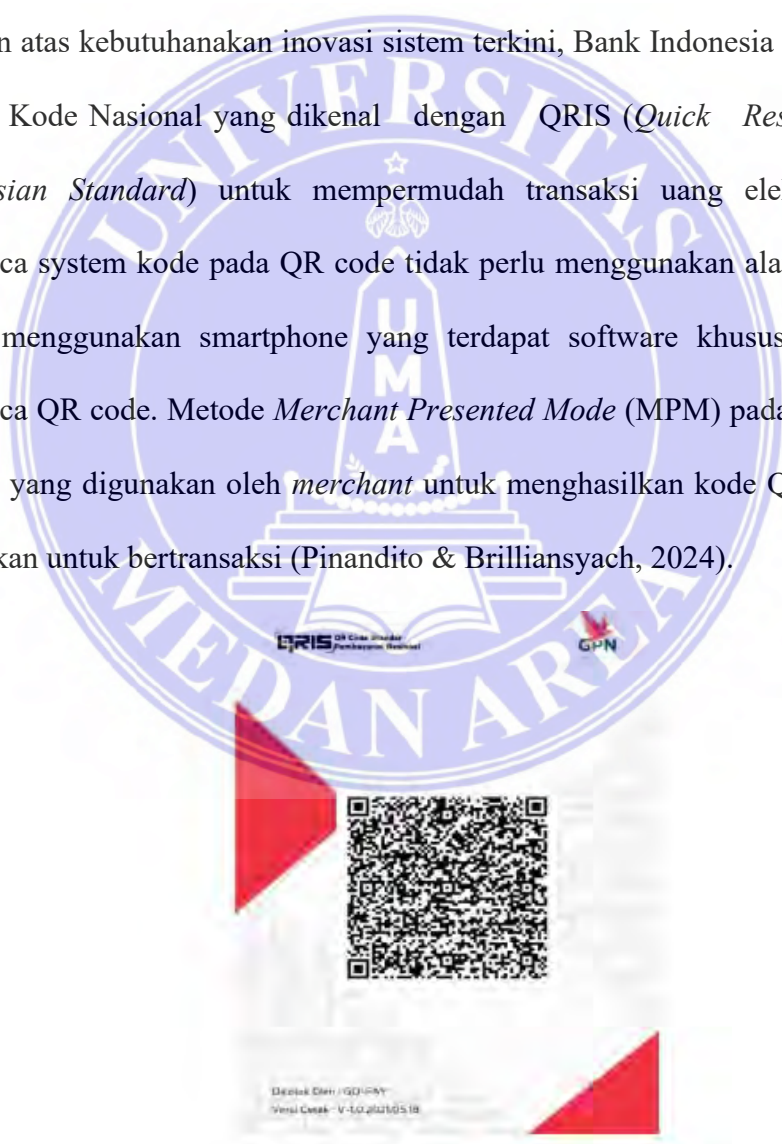
4. Mudah pengoperasiannya

Pengguna dapat mengoperasikan sistem dengan lancar tanpa hambatan teknis, karena kontrolnya responsif serta ramah bagi semua kalangan.

2.4 Pengertian *Quick Response Indonesian Standard*

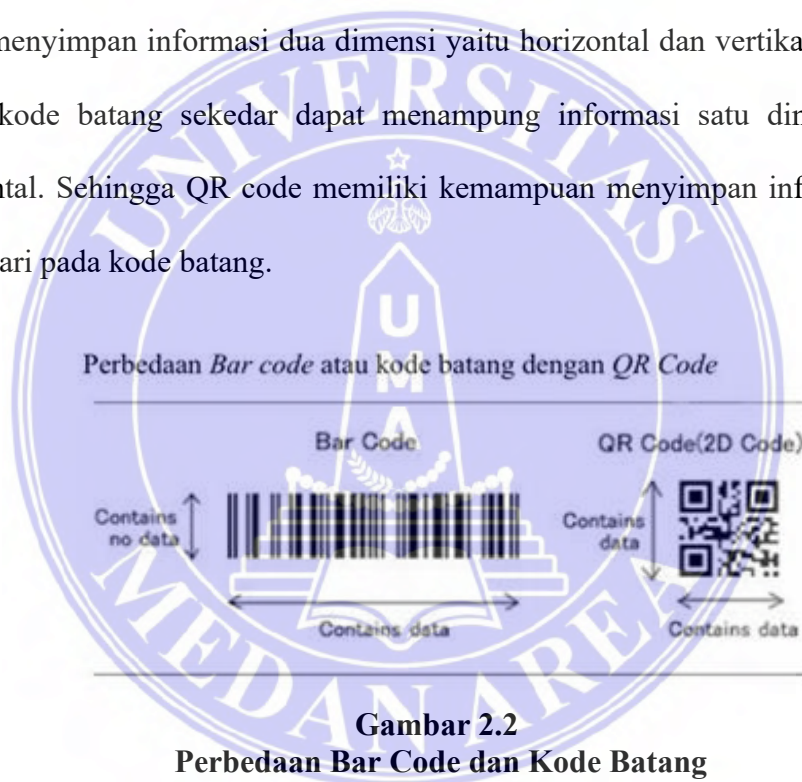
Quick Response code atau QR code yaitu teknologi baru perkembangan dari barcode, yang terdiri dari warna hitam dan putih. QRIS adalah sebuah QR Code yang disediakan untuk pembayaran digital semua jenis transaksi yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia. QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*) merupakan QR Code yang dikembangkan melalui regulator dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), mendefinisikan QRIS merupakan pembayaran digital menggunakan scan QR Code dan dapat di scan dikenali atau dibaca oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran. QRC

(*Quick Response Code*) merupakan salah satu metode pembayaran saat melakukan transaksi pembayaran dengan memanfaatkan e-wallet atau dompet digital, atau mobile banking. Metode pembayaran berkembang dan berkisar dari kode batang hingga Kode QR. Karena persoalan tersebut, pemerintah turun tangan untuk mendukung penuh regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) yang dilakukan oleh Bank Indonesia, pencipta terobosan sistem pembayaran digital. Sebagai jawaban atas kebutuhan inovasi sistem terkini, Bank Indonesia (BI) membuat standar Kode Nasional yang dikenal dengan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk mempermudah transaksi uang elektronik. Cara membaca system kode pada QR code tidak perlu menggunakan alat scan, namun cukup menggunakan smartphone yang terdapat software khusus untuk dapat membaca QR code. Metode *Merchant Presented Mode* (MPM) pada QRIS adalah metode yang digunakan oleh *merchant* untuk menghasilkan kode QR yang dapat digunakan untuk bertransaksi (Pinandito & Brilliansyach, 2024).



Gambar 2.1 QRIS Statis

Kode QR yang dihasilkan pada QRIS statis dapat digunakan secara gratis di mana pengguna cukup melakukan scanning kode QR QRIS statis seperti yang diperlihatkan dalam Gambar 2.1, memasukkan nominal transaksi yang dikehendaki, memasukkan PIN transaksi, dan mengeklik tombol bayar pada aplikasi bank yang digunakan untuk memindai dan bertransaksi dengan menggunakan QRIS. QR code memiliki perbedaan dengan kode batang. QR code dapat menyimpan informasi dua dimensi yaitu horizontal dan vertikal, sedangkan untuk kode batang sekedar dapat menampung informasi satu dimensi secara horizontal. Sehingga QR code memiliki kemampuan menyimpan informasi lebih besar dari pada kode batang.



Gambar 2.2
Perbedaan Bar Code dan Kode Batang

Menurut Telkom Indonesia, QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar nasional kode QR yang digunakan untuk mendukung transaksi pembayaran di Indonesia. QRIS dikembangkan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dan resmi diluncurkan pada 17 Agustus 2019. QRIS berfungsi sebagai penyatuan berbagai jenis QR Code dari beragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) ke dalam satu standar.

Kehadiran QRIS bertujuan untuk mempermudah, meningkatkan keamanan, serta membuat proses transaksi jual beli menjadi lebih efisien. Oleh karena itu, seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR Code, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, diwajibkan untuk menggunakan QRIS. Dengan adanya QRIS, seluruh QR Code kini terintegrasi dengan berbagai aplikasi pembayaran hanya melalui satu jenis QR Code. Berbeda dengan kondisi sebelumnya, di mana pembeli harus menggunakan aplikasi yang sama dengan yang disediakan oleh merchant. Misalnya, jika pembeli menggunakan OVO sementara merchant menggunakan GoPay, maka transaksi tidak dapat dilakukan karena aplikasi OVO tidak dapat memindai QR Code GoPay. Dengan adanya QRIS, hanya dengan satu QR Code, merchant dapat menerima pembayaran dari aplikasi manapun. Jadi, transaksi jual beli menjadi lebih 18 mudah dan efektif. Sesuai dengan namanya, QRIS memiliki karakteristik UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung) yang (Silaen et al., 2021) bertujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, memajukan UMKM, dan mendorong pertumbuhan ekonomi Negara.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Rahmawati, 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan uang elektronik (qris) pada mahasiswa akuntansi	Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), Kualitas Informasi (X3) dan Minat (Y)	Persepsi manfaat terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS, akan tetapi persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa Akuntansi di Universitas Trisakti.
2	(Bangsa & Khumaeroh, 2023)	<i>The effect of perceived benefits and ease of use on the decision to use shopeepay QRIS on digital business students of Ngudi Waluyo University</i>	<i>Perceived Benefits (X1), Ease of Use (X2), and Decision to Use (Y)</i>	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan ShopeePay.
3	(Atriani et al., 2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO	Persepsi Manfaat (X1), Kemudahan (X2) dan Minat (Y)	Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital Ovo di Kota Mataram
4	(Chairunnisa, 2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus pada GenBI Komisariat Universitas Medan Area)	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Keamanan (X2), Minat (Y)	Faktor Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Qris. Faktor Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Qris.
5	(Laloan et al., 2023b)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat	Persepsi Kemudahan (X1), Penggunaan, Manfaat	Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi

No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
		pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado	(X2), Resiko (X3), Minat (Y)	Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Resiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna. Kemudahan penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Resiko secara simultan berpengaruh terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.
6	(Silaen et al., 2021)	<i>Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris)</i>	<i>Benefit Perception (X1), Ease Perception (X2), Security (X3) Risk Perception (X4), Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris) (Y)</i>	Persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat merchant menggunakan QRIS, persepsi mudah tidak berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang. menggunakan QRIS, keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat merchant.
7	Natalia,O.,&Tesniwati,R. (2021)	<i>The Effect Of Perception Of Trust, Perception Of Ease Of Use, Perception Of Benefits, Perception Of Risk And Perception Of Service Quality On Interest In Using Mobile Banking Bank Independent In Bekasi City</i>	<i>Effect Of Perception Of Trust (X1), Perception Of Ease Of Use (X2), Perception Of Benefits (X3), Perception Of Risk (X4), Perception Of Service Quality (X5), Interest In Using Mobile</i>	Persepsi kepercayaan, persepsi kenyamanan, persepsi risiko, persepsi kualitas pelayanan berpengaruh signifikan minat menggunakan mobile banking bank Mandiri di kota bekasi.

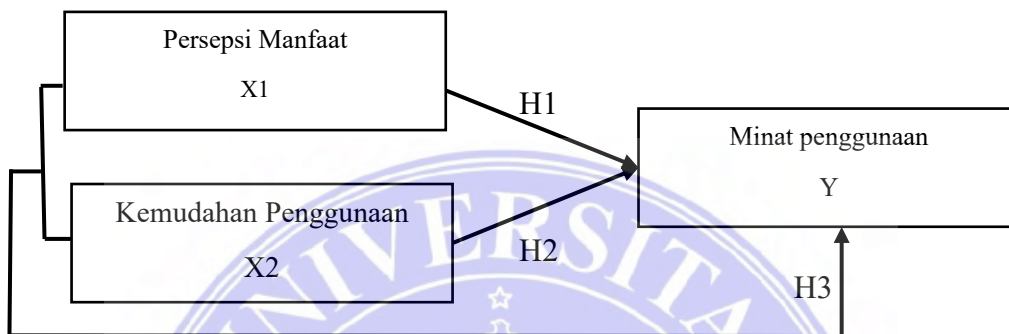
No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
			<i>Banking Independent Bank In Bekasi City (Y)</i>	
8	(Ernawati & Noersanti, 2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO	Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO (Y)	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan
9	(Ramadhan et al., 2023)	Pengaruh persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital terhadap keputusan penggunaan QRIS pada Generasi Muda	Kemudahan (X1) Manfaat (X2) Gaya Hidup (X3)	Persepsi Kemudahan Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS
10	(Akhyar, 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)	Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Penggunaan Pembayaran (Y)	Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan secara parsial berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan pembayaran digital QRIS yang artinya variable Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

Sumber : Diolah Peneliti, (2025)

2.6 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian (Notoatmodjo, 2018). Kerangka konseptual pada penelitian ini menunjukkan hubungan antara variabel dependen dengan variabel-variabel

independen. Dalam penelitian ini, minat konsumen dalam menggunakan QRIS (Y) merupakan variabel dependen, sedangkan persepsi manfaat (X1) dan kemudahan penggunaan (X2) merupakan variabel independen. Disusun kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

X1 = Persepsi Manfaat

X2 = Kemudahan Penggunaan

Y = Minat Penggunaan

2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut (Siyoto & Sodik, 2015) hipotesis adalah jawaban sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya atas masalah yang bersifat praduga. Berdasarkan penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan QRIS.
2. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan QRIS.

3. Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan QRIS



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menekankan pada pengumpulan dan analisis data numerik secara obyektif untuk menggambarkan, memprediksi, atau mengontrol variabel yang menarik. Penelitian ini diekspresikan dalam angka dan grafik dan digunakan untuk menguji atau mengkonfirmasi teori dan asumsi (Sugiyono, 2019).

3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah tempat dimana peneliti akan melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan sebagai penguat bukti nyata penulisan. Sedangkan waktu penelitian yaitu menerangkan kapan penelitian akan dilakukan. Penelitian yang akan dilakukan berlokasi di Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Waktu diperlukan untuk penelitian dimulai pada bulan Maret 2025 sampai Februari 2026.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret 2025 – Februari 2026. Berikut adalah uraian rencana waktu penelitian:

Tabel 3.1
Rencana Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	2025						2026
		Apr	Mei-Jun	Jul-Sep	Okt	Nov-Des	Jan-Feb	Mart
1	Pengajuan Judul							
2	Penyelesaian Proposal							
3	Revisi Proposal							
4	Seminar Proposal							
5	Penelitian							
6	Seminar Hasil							
7	Revisi Seminar Hasil							
8	Sidang Meja Hijau							

Sumber : Data Diolah peneliti (2025)

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dianalisis guna menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi sebanyak 22.012 orang.

Sumber : (Badan Pusat Statistik Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi, 2025).

3.2.1. Sampel

Teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sementara metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu

purposive sampling, yang dimana *purposive sampling* itu sendiri merupakan teknik penentuan sampel yang memiliki pertimbangan tertentu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). Untuk menentukan sampel penelitian digunakan rumus Slovin yaitu :

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

n = Jumlah elemen/anggota sampel

N = Jumlah elemen/anggota populasi

e = *Error level*

Maka :

$$n = \frac{22.012}{1 + (22.012 \times 0.1^2)}$$

$$n = 99,547$$

$$n = 100$$

Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi 100 responden. Menurut Alfifto (2024) *purposive sampling* adalah Teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Berusia 17>45 tahun
2. Perempuan / Laki-Laki
3. Mengetahui Tentang QRIS

3.4 Defenisi Operasional

Tabel 3.2
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Defenisi	Indikator Variabel	Skala
Pesepsi Manfaat (X1)	Menurut (Bangsa & Khumaeroh, 2023) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang mempercayai penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaanya.	1. Mempermudah pembayaran 2. Mempercepat pembayaran transaksi 3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi 4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran	<i>Likert</i>
Kemudahan Penggunaan (X2)	Menurut (Atriani et al., 2020) kemudahan adalah sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah.	1. Mudah dipelajari 2. Mudah dipahami 3. Sempel 4. Mudah pengoperasiannya	<i>Likert</i>
Minat Penggunaan (Y)	Menurut (Chairunnisa, 2023) Minat merupakan sumber motivasi dalam diri seseorang yang mendorong mereka berkeinginan untuk melakukan sesuatu atau hal yang mereka inginkan. Dengan adanya minat, maka seseorang akan melakukan sesuatu dengan Bahagia.	1. Minat Transaksional 2. Minat Refrensial 3. Minat Prefensial 4. Minat Eksploratif	<i>Likert</i>

Sumber : Data Diolah peneliti (2025)

3.5 Skala Pengukuran Data

Penelitian ini menggunakan Skala *Likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini juga sering disebut *summated rating scale*, karena digunakan untuk memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan jawaban pernyataan atau pertanyaan yang diberikan (Situmorang, 2017).

Skala interval yang digunakan didalam penelitian ini adalah bersifat *favorable* dimana:

Tabel 3.3
Instrumen Skala *Likert*

No	Skala	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Situmorang (2017)

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

3.6.1 Wawancara

Dengan cara melakukan komunikasi dengan pihak-pihak yang terkait sesuai dengan topik yang diteliti.

3.6.2 Kuesioner

Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden tentang variabel-variabel dalam penelitian. Metode ini digunakan untuk menyingkap identitas penelitian dan untuk mengungkap variabel-variabel dalam penelitian guna mendapatkan informasi spesifik dan melibatkan pengelolaan data dimana pengumpulan data menggunakan alat berupa kuesioner. Metode pengumpulan data dengan kuesioner atau angket memiliki kelebihan yaitu mudah dikelola, data yang diperoleh dapat dipercaya, serta penetapan kode, analisis, dan interpretasi data relatif sederhana. Sedangkan kekurangan dari teknik ini adalah

responden mungkin tidak mampu atau tidak bersedia memberikan informasi yang diharapkan dan penyusunan pertanyaan agar mudah dipahami merupakan hal yang tidak mudah.

3.7 Jenis dan Sumber Data

3.7.1 Jenis Data

Menurut Alfifto (2024), berdasarkan pengelompokannya, data dapat dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder.

3.7.2 Sumber Data

Menurut Alfifto (2024), Sumber data mengacu pada informasi mentah atau pengamatan yang dikumpulkan sebagai informasi. Data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

- a. Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari para responden yang terpilih pada masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Data primer diperoleh dengan memberikan kuesioner dan melakukan wawancara singkat kepada responden baik.
- b. Data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Biasanya data-data ini berupa diagram, grafik, atau tabel sebuah informasi penting seperti sensus penduduk. Data sekunder yang diperoleh untuk melengkapi data primer yang meliputi sumber dari literatur buku untuk teori-teori, situs internet, dan penelitian terdahulu yang berupa skripsi, jurnal ilmiah nasional dan internasional serta data mengenai penggunaan QRIS yang diperoleh sehubungan dengan masalah yang diteliti.

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Alfifto (2024), uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin di ukur. Kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan yang disusun oleh peneliti mampu mengungkapkan jawaban sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Kuesioner memiliki tingkat validitas yang tinggi jika mampu menghasilkan data yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Sebaliknya, apabila data yang dihasilkan tidak relevan dengan tujuan penelitian, maka kuesioner tersebut memiliki validitas yang rendah.

Validnya suatu kuesioner dapat diakui apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item pertanyaan tersebut valid. Apabila nilai r hitung $\leq r$ tabel (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item pertanyaan tersebut tidak valid. Jika hasil menunjukkan nilai yang signifikan maka masing-masing indikator pertanyaan adalah valid. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS). Berdasarkan survei, kuesioner diberikan kepada 30 responden pengguna dompet digital QRIS pada masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi untuk menguji valid tidaknya seluruh pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Corrected item- Total Correlation	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	PM1	0,518	0.361	Valid
	PM2	0,396	0.361	Valid
	PM3	0,656	0.361	Valid
	PM4	0,404	0.361	Valid
	PM5	0,489	0.361	Valid
	PM6	0,394	0.361	Valid
	PM7	0,598	0.361	Valid
	PM8	0,552	0.361	Valid
Kemudahan Penggunaan (X2)	K1	0,478	0.361	Valid
	K2	0,578	0.361	Valid
	K3	0,667	0.361	Valid
	K4	0,596	0.361	Valid
	K5	0,688	0.361	Valid
	K6	0,487	0.361	Valid
	K7	0,495	0.361	Valid
	K8	0,389	0.361	Valid
Minat Penggunaan (Y)	MK1	0,388	0.361	Valid
	MK2	0,370	0.361	Valid
	MK3	0,625	0.361	Valid
	MK4	0,739	0.361	Valid
	MK5	0,663	0.361	Valid
	MK6	0,642	0.361	Valid
	MK7	0,405	0.361	Valid
	MK8	0,704	0.361	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data 23 (2025)

Berdasarkan Tabel 3.4 diatas telah dilakukan Uji Validitas pada setiap pernyataan, maka ditemukan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,361) maka pernyataan dinyatakan valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat yang digunakan untuk menguji konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban responden bersifat konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Dengan demikian, suatu konstruk atau variabel dapat dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* (α) > 0,60 maka, dinyatakan *reliable* atau valid. Sebaliknya jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* (α) < 0,60 maka, dinyatakan tidak *reliable* atau tidak valid.

Tabel 3.5
Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Reability Coefficients	Cronbach Alpha	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	8	0,745	Reliabel
Kemudahan Penggunaan (X2)	8	0,749	Reliabel
Minat Penggunaan (Y)	8	0,752	Reliabel

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS 23 (2025)

Berdasarkan Tabel 3.5 diatas, bahwa dapat dilihat nilai statistic *Crombach Alpa* pada variabel persepsi manfaat 0,745, kemudahan penggunaan 0,749, minat penggunaan 0,752. Hal ini menunjukkan bahwa nilai statistic *Crombach Alpa* dari setiap variabel lebih besar dari 0,60 oleh karena itu data dinyatakan *reliable* dan layak untuk disebar.

3.9 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linier berganda yang berbasis *ordinary least square* (OLS) (Alfifto, 2024). Pengujian asumsi klasik bertujuan untuk menguji mengenai ada atau

tidaknya pelanggaran terhadap asumsi-asumsi klasik. Hasil pengujian hipotesis yang baik adalah pengujian yang tidak melanggar tiga asumsi klasik, dimana ketiga asumsi klasik tersebut adalah sebagai berikut:

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengenali apakah model regresi variabel independen dan variabel dependen, keduanya mempunyai distribusi wajar atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji histogram, uji *kolmogorov-smirnov*, dan normal p-plot.

3.9.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terdapat korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya hubungan atau korelasi yang kuat di antara variabel independen. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi maka dilakukan dengan melihat nilai toleransi 0,1 dan sebaliknya, Sebab *Variance Inflasi Factor* (VIF) < 10 menunjukkan jika data tidak mempunyai masalah multikolinearitas.

3.9.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika varians dari satu pengamatan ke

pengamatan lainnya berbeda, disebut heteroskedastisitas. Cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas yaitu dengan uji Glejser dan uji Scatterplot.

3.10 Teknik Analisis Data

3.10.1 Analisis Statistik Deskriptif

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu analisis data yang berupa angka-angka. Data tersebut kemudian disederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Proses pengolahan data dimulai dengan memilah data ke dalam variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini. Dari hasil operasionalisasi variabel yang akan diuji, nilai variabel tersebut akan dimasukkan dalam uji SPSS (*statistical program for social science*).

3.10.2 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur intensitas pengaruh antara variabel-variabel independen terhadap variabel dependen yaitu profitabilitas, leverage, kebijakan deviden Terhadap struktur modal. Maka model analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Variabel Independen (Minat Penggunaan)

α = konstanta

β = koefisien regresi

e = *Error term*

X_1 = Persepsi Manfaat

X_2 = Kemudahan Penggunaan

3.10.3 Uji Hipotesis

Menurut Alfifto (2024), uji hipotesis merupakan suatu proporsi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan. Uji hipotesis adalah pengujian yang dicoba untuk bertujuan mencari tingkatan signifikan paling tinggi dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji hipotesis dicoba dengan cara analisis regresi berganda, disebabkan terdapatnya variabel independen yang lebih dari satu.

3.10.4 Uji t (Uji Parsial)

Uji t digunakan untuk pengujian regresi secara parsial (uji t) dilakukan guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X_1 , X_2) secara parsial terhadap variabel dependen. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individu. Toleransi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan batasan:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$, maka H_1 diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$, maka H_0 diterima dan menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.10.5 Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel independen secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Apabila

tingkat probabilitas lebih kecil dari 5% (0,05) maka model penelitian dapat digunakan atau dinyatakan layak.

Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$, maka H_1 diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan secara simultan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$, maka H_0 diterima, menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan secara simultan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.10.6 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

(Ghozali, 2018), menyatakan bahwa koefisien determinasi (R^2) mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0 (nol) dan 1 (satu). Dari sini dapat diketahui seberapa besar variabel dependen akan mampu dijelaskan oleh variabel independennya, sedangkan sisanya akan dijelaskan oleh sebab-sebab lain diluar model. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi dependen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pemaparan data penelitian, pada bab ini penulis merumuskan kesimpulan sebagai inti dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel persepsi manfaat secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan QRIS pada Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi, maka semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin kuat pula keinginan konsumen untuk menggunakan QRIS.
2. Variabel kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan QRIS pada Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Jika QRIS dirasakan semakin mudah dan praktis, maka minat konsumen untuk menggunakannya juga akan meningkat.
3. Variabel persepsi manfaat dan kemudahan secara serempak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS pada Masyarakat Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Jika QRIS dirasakan bermanfaat sekaligus mudah digunakan, maka minat untuk menggunakannya akan semakin meningkat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, hal ini menandakan bahwa ketika konsumen merasakan manfaat nyata. Oleh karena itu, disarankan agar pihak penyedia layanan pembayaran dan pelaku usaha, terus meningkatkan kualitas layanan QRIS serta memperluas sosialisasi mengenai manfaat penggunaannya. Selain itu, konsumen diharapkan dapat memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran utama dalam transaksi sehari-hari karena lebih praktis dan aman dibandingkan penggunaan uang tunai. Edukasi yang berkelanjutan mengenai fitur dan keuntungan QRIS juga perlu dilakukan agar penggunaan QRIS semakin optimal dan diterima luas oleh masyarakat.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, disarankan agar penggunaan QRIS terus didorong dengan memastikan proses transaksi tetap sederhana dan mudah dipahami oleh semua kalangan. Penyedia layanan dan pelaku usaha diharapkan memberikan panduan yang jelas serta membantu konsumen saat melakukan pembayaran menggunakan QRIS. Selain itu, konsumen dianjurkan untuk memanfaatkan QRIS dalam transaksi sehari-hari karena penggunaannya praktis, cepat, dan tidak memerlukan langkah yang rumit, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dalam bertransaksi.
3. Bagi Bank Indonesia, diharapkan terus memberikan kemudahan bagi para

pengguna dengan melakukan pembaruan sistem dan menambahkan fitur-fitur baru. Upaya ini penting agar masyarakat tetap tertarik menggunakan QRIS dan jumlah penggunanya dapat terus meningkat. Selain itu, perlu dilakukan peningkatan dari sisi keamanan, seperti menghadirkan teknologi anti-tamper pada QRIS statis untuk mencegah penggantian kode oleh pihak tidak bertanggung jawab, mengembangkan sistem verifikasi lokasi merchant secara real-time, serta menambahkan fitur peringatan otomatis (risk alert) ketika terdeteksi transaksi mencurigakan. Tidak hanya itu, penerapan QRIS dinamis secara lebih luas dan penguatan validasi identitas merchant juga perlu dilakukan agar risiko penipuan dapat diminimalisir dan kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan QRIS semakin meningkat.

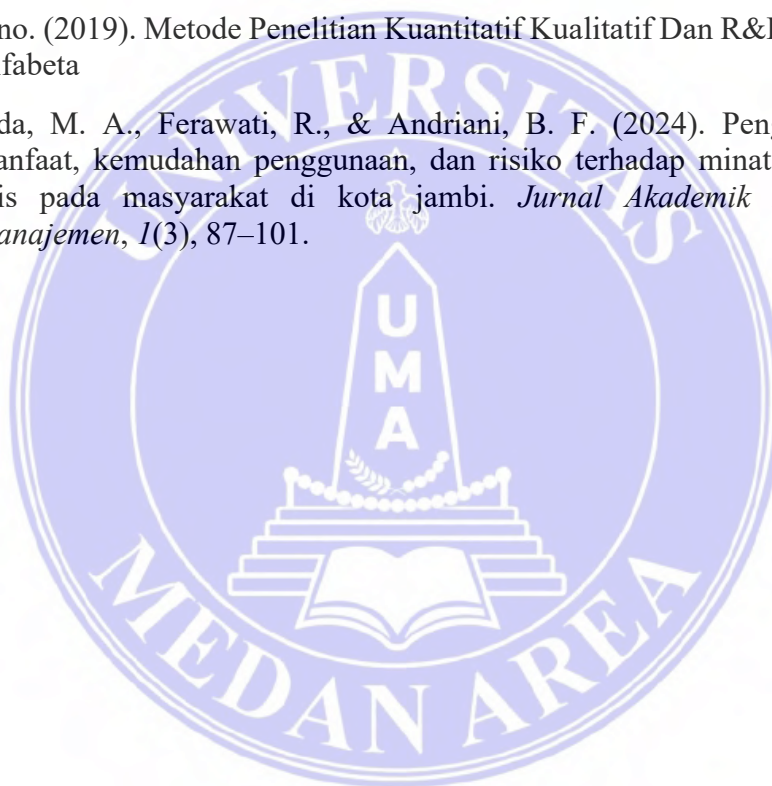
4. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk pengembangan studi selanjutnya. Mereka juga dapat meneliti dengan objek atau populasi yang berbeda guna memperdalam dan membandingkan temuan yang ada. Selain itu, penggunaan variabel yang berbeda juga diharapkan dapat membantu mengungkap permasalahan baru dan memberikan kontribusi temuan yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfifto. (2024). *Statistika Penelitian: Konsep dan Kasus*. Medan: UMA Press.
- Akhyar, R. A. (2023). *Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.
- Arriza, U., Sunaryo, H., & Rahman, F. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Serta Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dana. *E-JRM: Elektronik Jurnal Riset Manajemen*, 11(10).
- Atriani, A., Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6(1), 54–61.
- Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). The effect of perceived benefits and ease of use on the decision to use shopeepay QRIS on digital business students of Ngudi Waluyo University. *Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 62–67.
- Chairunnisa, S. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat Masyarakat dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital Qris (Studi Kasus pada Genbi Komisariat Universitas Medan Area)*.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kepercayaan terhadap minat penggunaan pada aplikasi ovo. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo*.
- Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., & Anjelita, K. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual teknologi pembayaran digital QRIS. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, 23(1), 22–36.
- Furi, F. N. A., Sandra, C., & Witcahyo, E. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Kemudahan dan Kemanfaatan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen RSUD Kaliwates Jember Tahun 2019. *Pustaka Kesehatan*, 9(1), 34–36.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Kusnandar, D. L., Sari, D. P., & Sahroni, N. (2024). Efisiensi Pembayaran Digital Melalui QRIS Pada UMKM Tasikmalaya. *Valid: Jurnal Ilmiah*, 21(2), 270–278.
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023a). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas

- Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386.
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023b). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>
- Mulyati, O. D. (2023). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Yang Dimediasi Oleh Kepercayaan Layanan Transaksi Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Umkm Di Jawa*. STIE YKPN Yogyakarta.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa. *Ikraith-Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Notoatmodjo, S. (2018). Metodologi penelitian kesehatan cetakan ketiga. *Jakarta: PT Rineka Cipta*.
- Pinandito, A., & Brilliansyach, R. F. (2024). Efisiensi Penggunaan QRIS Dengan Merchant Presented Mode Dalam Transaksi Pembayaran Non-Tunai. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 11(4), 805–816.
- Purnomo, A. S. D., & Ramadhani, D. D. (2022). Pengaruh manfaat, kemudahan terhadap minat pemakaian Financial Technology pada penggunaan pembayaran digital UMKM di Sumenep. *Akuntabilitas: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 14(2), 17–30.
- Putra, S. P. N., & Budiantara, M. (2025). IMPLEMENTASI WHATSAPP BUSINESS DAN QRIS SEBAGAI STRATEGI DIGITALISASI TRANSAKSI PADA KONTER PULSA RGS CELL DAN KONTER PULSA RORIZMA DI KABUPATEN BANTUL. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(9), 1847–1854.
- Rahmatika, U., & Fajar, M. A. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model Tam–Tpb Dengan Perceived Risk. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 8(2), 274–284.
- Rahmawati, A. (2023). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256.
- Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(04), 162–170.

- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. *KINERJA: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 17(2), 237–247.
- Silaen, M. F., Manurung, S., & Nainggolan, C. D. (2021). Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris). *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(5), 1574–1581.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian, literasi media. *Publishing, Yogyakarta*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In Bandung: Alfabeta
- Taryanda, M. A., Ferawati, R., & Andriani, B. F. (2024). Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap minat menggunakan qris pada masyarakat di kota jambi. *Jurnal Akademik Ekonomi Dan Manajemen*, 1(3), 87–101.



Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

PETUNJUK PENGISIAN :

Pada pertanyaan dibawah ini, anda dimohon untuk mengisi pertanyaan – pertanyaan tersebut dengan keadaan / kondisi yang sebenarnya.

Identitas Responden

1. Nama :
2. Usia : 17 - >45 Tahun
3. Jenis Kelamin : Perempuan / Laki-Laki
5. Apakah minat menggunakan QRIS :

Pilihlah salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang paling sesuai dengan keadaan/perasaan diri Anda, dengan cara memberi tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang tersedia.

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

DAFTAR PERNYATAAN:

1. Indikator Persepsi Manfaat

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa QRIS mempermudah saya dalam melakukan pembayaran.					
2	Saya merasa lebih praktis menggunakan QRIS dibandingkan metode pembayaran lainnya.					
3	QRIS membantu mempercepat proses transaksi pembayaran saya.					
4	Saya tidak perlu menunggu lama ketika menggunakan QRIS untuk membayar.					
5	QRIS membuat saya lebih hemat karena adanya penawaran menarik dari penyedia layanan atau merchant.					
6	Saya merasa terbantu karena QRIS menyimpan riwayat transaksi secara rapi dan dapat diakses kapan saja.					
7	Saya merasa lebih aman saat melakukan pembayaran menggunakan QRIS dibandingkan metode tunai.					

8	Saya percaya bahwa QRIS memiliki sistem keamanan yang baik dalam proses pembayaran.					
---	---	--	--	--	--	--

2. Indikator Kemudahan Penggunaan

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa QRIS sangat mudah untuk dipelajari					
2	Saya tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk belajar menggunakan QRIS saat pertama kali mencobanya.					
3	Instruksi dan informasi yang diberikan oleh QRIS mudah dipahami, bahkan untuk pengguna pertama kali.					
4	Saya tidak mengalami kebingungan dalam memahami cara memindai kode QR dan menyelesaikan pembayaran.					
5	QRIS memberikan pengalaman transaksi yang simpel dan tidak membingungkan.					
6	Saya tidak perlu membuka banyak menu atau fitur untuk bisa menyelesaikan pembayaran dengan QRIS.					
7	Saya merasa pengoperasian QRIS sangat mudah dan tidak memerlukan keahlian teknis khusus.					
8	Saya dapat menyelesaikan transaksi menggunakan QRIS tanpa mengalami kesulitan teknis, seperti error atau gagal scan.					

3. Indikator Minat Penggunaan

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berminat untuk menggunakan QRIS dalam setiap transaksi pembayaran.					
2	Saya merasa nyaman menggunakan QRIS untuk bertransaksi di berbagai tempat.					
3	Saya merasa penggunaan QRIS layak untuk disarankan kepada orang lain.					
4	Saya bersedia merekomendasikan QRIS kepada teman, keluarga, atau rekan kerja.					
5	Saya akan tetap menggunakan QRIS meskipun tersedia metode pembayaran lain.					
6	Selama QRIS bisa digunakan, saya akan memilihnya sebagai metode pembayaran utama.					
7	Saya aktif mencari informasi mengenai perkembangan fitur-fitur terbaru dari QRIS.					
8	Saya ingin mengetahui lebih dalam tentang keamanan dan efisiensi penggunaan QRIS.					

Lampiran 2. Data Penelitian dan Hasil Pengolahan Data

1. Jawaban Responden dari 100 Minat Penggunaan

Persepsi Manfaat (X1)

Persepsi Manfaat									
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	Total
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	5	4	4	4	4	4	4	5	34
4	4	4	4	4	3	3	4	4	30
5	4	3	4	4	4	3	4	5	31
6	3	4	3	2	2	1	2	3	20
7	2	2	2	2	2	2	2	2	16
8	3	3	4	3	3	3	3	3	25
9	3	3	3	4	3	3	3	5	27
10	2	3	3	4	4	3	4	3	26
11	2	2	2	2	2	2	2	2	16
12	5	5	5	5	5	4	5	5	39
13	5	5	5	5	5	5	5	5	40
14	4	3	3	4	4	4	4	4	30
15	1	2	2	2	2	2	2	2	15
16	4	5	4	4	3	2	3	4	29
17	3	3	3	3	3	1	2	3	21
18	3	3	2	2	3	3	2	3	21
19	4	5	4	3	4	5	4	3	32
20	5	4	5	5	3	5	4	5	36
21	4	5	4	5	4	5	5	5	37
22	4	3	5	5	4	4	5	4	34
23	5	5	4	4	5	3	4	4	34
24	5	5	5	5	5	5	5	5	40
25	4	3	5	4	4	5	4	4	33
26	4	5	4	4	5	4	3	3	32
27	4	5	4	5	3	4	5	4	34
28	2	2	2	2	2	2	2	2	16
29	5	4	4	4	5	4	4	4	34
30	4	5	4	4	3	4	4	5	33
31	5	5	4	3	3	5	4	4	33
32	3	5	4	5	4	3	3	5	32
33	4	5	4	3	4	5	4	4	33
34	5	4	5	4	3	3	5	4	33

35	5	4	4	4	5	4	4	4	34
36	4	4	4	4	3	2	3	4	28
37	5	5	5	5	5	4	4	4	37
38	5	4	3	2	2	4	5	3	28
39	5	5	4	5	4	5	5	4	37
40	5	5	5	5	5	5	5	5	40
41	4	4	4	5	5	5	4	4	35
42	5	4	4	5	3	4	4	3	32
43	4	3	4	4	4	5	4	4	32
44	4	4	4	4	4	4	4	4	32
45	5	2	3	2	4	5	5	5	31
46	5	4	3	5	5	4	5	5	36
47	5	5	4	4	4	4	4	3	33
48	5	4	5	4	5	5	3	4	35
49	4	4	4	3	3	2	5	5	30
50	5	4	4	4	4	4	3	4	32
51	4	4	4	4	4	3	3	2	28
52	4	4	4	4	4	4	4	4	32
53	5	5	4	4	4	3	3	3	31
54	4	4	4	4	4	4	4	4	32
55	4	3	3	4	4	4	4	3	29
56	5	4	4	3	4	4	4	4	32
57	5	4	4	4	4	3	3	4	31
58	4	4	4	4	5	4	4	4	33
59	4	4	4	5	4	4	5	4	34
60	4	5	4	3	4	4	4	3	31
61	4	5	5	5	5	5	5	5	39
62	5	4	5	5	5	5	5	5	39
63	4	5	5	5	4	4	5	4	36
64	4	4	4	4	4	4	4	4	32
65	5	4	4	3	4	5	4	5	34
66	4	4	4	4	4	4	4	4	32
67	5	5	5	5	5	5	5	5	40
68	4	2	3	5	4	3	5	4	30
69	5	4	5	4	5	4	5	5	37
70	4	4	4	4	4	4	4	4	32
71	4	4	4	5	5	5	5	5	37
72	5	4	4	4	5	4	4	4	34
73	5	5	5	4	4	4	5	4	36
74	4	5	5	5	4	5	5	4	37
75	5	5	4	4	4	4	5	5	36
76	5	5	5	5	5	5	5	4	39

77	5	4	5	4	4	4	4	5	35
78	5	5	5	5	4	4	4	4	36
79	5	4	4	4	5	4	4	3	33
80	4	5	5	5	5	5	5	5	39
81	4	5	5	4	4	4	4	4	34
82	4	4	1	3	2	5	5	5	29
83	5	4	5	4	3	4	5	4	34
84	4	4	4	4	4	4	4	5	33
85	4	4	4	4	4	4	4	4	32
86	5	5	5	5	5	5	5	4	39
87	5	5	4	4	3	4	4	4	33
88	5	5	5	5	5	5	5	5	40
89	5	5	5	5	5	5	5	5	40
90	4	4	4	4	5	4	4	4	33
91	5	5	5	5	5	5	5	5	40
92	3	5	5	5	4	4	4	4	34
93	4	4	5	5	3	4	5	4	34
94	5	5	4	5	5	5	5	5	39
95	5	5	5	5	5	4	4	4	37
96	5	4	4	4	4	5	5	5	36
97	5	4	4	4	5	4	4	3	33
98	4	5	5	5	4	4	4	4	35
99	5	5	5	5	5	5	5	5	40
100	4	4	4	4	4	4	4	4	32

Kemudahan Penggunaan(X2)

Kemudahan Penggunaan									
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	Total
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	4	4	4	4	3	3	4	4	30
3	4	4	5	5	4	3	4	5	34
4	3	4	4	4	2	2	4	4	27
5	3	4	5	3	3	3	4	4	29
6	1	2	3	4	4	4	5	4	27
7	2	2	2	4	3	2	3	3	21
8	3	3	3	4	3	3	4	4	27
9	3	3	5	5	3	3	4	4	30
10	3	4	3	4	3	3	4	4	28
11	2	2	2	2	2	2	2	2	16
12	4	5	5	5	5	5	5	5	39

13	1	5	1	5	1	5	1	5	24
14	4	4	4	3	4	4	4	4	31
15	2	2	2	2	4	4	4	4	24
16	2	3	4	3	3	4	5	2	26
17	1	2	3	3	3	2	3	3	20
18	3	2	3	4	4	4	4	2	26
19	5	4	3	4	5	3	4	5	33
20	5	4	5	4	3	3	5	3	32
21	5	5	5	5	5	5	4	4	38
22	4	5	4	5	5	5	5	5	38
23	3	4	4	5	5	5	5	5	36
24	5	5	5	4	4	5	5	4	37
25	5	4	4	4	4	5	5	5	36
26	4	3	3	5	3	5	4	3	30
27	4	5	4	3	4	4	4	4	32
28	4	4	5	4	4	5	4	4	34
29	4	4	4	4	4	4	4	4	32
30	4	4	5	4	5	4	3	3	32
31	5	4	4	4	4	4	4	4	33
32	3	3	5	5	4	4	3	5	32
33	5	4	4	3	4	4	5	5	34
34	3	5	4	3	4	4	4	4	31
35	4	4	4	5	5	4	4	3	33
36	2	3	4	4	4	4	3	2	26
37	4	4	4	5	5	5	5	5	37
38	3	3	3	3	3	3	3	3	24
39	5	5	4	5	5	4	4	5	37
40	5	5	5	5	5	5	5	5	40
41	5	4	4	4	4	4	4	5	34
42	4	4	3	4	4	4	4	5	32
43	5	4	4	4	4	4	4	4	33
44	4	4	4	4	5	5	5	4	35
45	5	5	5	5	5	5	5	5	40
46	4	5	5	5	5	4	4	4	36
47	4	4	3	4	4	5	4	3	31
48	5	3	4	3	4	4	4	5	32
49	2	5	5	4	5	4	5	5	35
50	4	3	4	5	4	4	4	4	32
51	3	3	2	3	5	5	4	4	29
52	4	4	4	4	3	4	3	4	30
53	3	3	3	4	4	4	4	3	28
54	4	4	4	4	4	4	4	4	32

55	4	4	3	4	3	3	4	4	29
56	4	4	4	3	5	5	4	4	33
57	3	3	4	4	4	4	3	3	28
58	4	4	4	5	4	5	4	3	33
59	4	5	4	4	4	4	5	4	34
60	4	4	3	4	3	3	2	4	27
61	5	5	5	5	4	4	4	5	37
62	5	5	5	5	5	5	5	5	40
63	4	5	4	4	5	4	4	4	34
64	4	4	4	5	5	5	5	5	37
65	5	4	5	4	4	4	5	5	36
66	4	4	4	4	4	4	4	5	33
67	5	5	5	4	4	5	4	5	37
68	3	5	4	4	5	4	4	4	33
69	4	5	5	4	4	3	4	5	34
70	4	4	4	4	5	4	4	4	33
71	5	5	5	5	5	4	4	4	37
72	4	4	4	3	3	4	4	3	29
73	4	5	4	4	5	4	4	5	35
74	5	5	4	5	5	4	5	5	38
75	4	5	5	4	3	4	4	4	33
76	5	5	4	4	5	5	5	5	38
77	4	4	5	4	4	4	4	4	33
78	4	4	4	4	4	4	5	3	32
79	4	4	3	4	4	4	4	5	32
80	5	5	5	4	5	4	3	4	35
81	4	4	4	5	5	5	5	5	37
82	4	4	4	3	5	5	4	4	33
83	4	5	4	4	4	4	4	4	33
84	4	4	5	4	3	3	3	5	31
85	4	4	4	4	3	5	5	5	34
86	5	5	4	5	5	4	5	5	38
87	4	4	4	4	4	3	4	4	31
88	5	5	5	4	4	4	4	5	36
89	5	5	5	5	5	4	4	5	38
90	4	4	4	3	5	4	4	4	32
91	5	5	5	5	5	4	5	5	39
92	4	4	4	4	4	3	3	3	29
93	4	5	4	4	4	4	4	4	33
94	5	5	5	5	5	5	5	5	40
95	4	4	4	4	4	4	4	4	32
96	5	5	5	4	4	4	4	4	35

97	4	4	3	4	4	4	4	3	30
98	4	4	4	4	4	4	3	4	31
99	5	5	5	5	5	5	5	5	40
100	4	4	4	4	4	4	4	4	32

Minat Penggunaan (Y)

Minat Penggunaan									
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Total
1	3	3	3	3	4	4	5	5	30
2	4	4	4	4	4	4	5	4	33
3	4	4	5	5	4	4	4	4	34
4	5	4	4	4	4	4	5	4	34
5	4	3	3	4	4	4	3	3	28
6	3	4	5	4	5	4	3	4	32
7	3	3	3	3	3	4	2	2	23
8	4	4	3	3	3	4	4	4	29
9	3	4	3	4	4	5	3	3	29
10	3	2	2	3	3	3	3	3	22
11	2	2	2	2	2	2	2	2	16
12	5	5	5	5	5	5	4	4	38
13	5	5	5	5	5	5	5	5	40
14	4	4	5	5	4	4	4	5	35
15	2	2	2	2	2	2	5	5	22
16	5	2	3	4	4	5	2	2	27
17	3	3	2	3	2	3	3	1	20
18	3	4	5	4	4	4	3	3	30
19	4	5	4	5	4	4	5	5	36
20	4	4	5	4	5	5	5	5	37
21	4	4	4	4	5	5	5	5	36
22	5	5	4	4	4	4	4	4	34
23	2	2	2	2	2	2	2	3	17
24	5	5	5	5	4	4	5	5	38
25	4	4	3	4	5	5	5	5	35
26	3	5	4	4	5	4	4	4	33
27	4	4	3	4	4	4	4	4	31
28	4	4	4	4	5	4	4	4	33
29	4	5	4	5	4	3	4	4	33
30	5	5	4	4	4	5	4	4	35
31	3	4	5	4	4	4	5	5	34
32	4	3	5	2	5	4	3	3	29
33	4	5	3	4	4	5	5	5	35

34	3	3	4	4	5	5	3	3	30
35	3	2	5	5	4	4	4	4	31
36	4	4	4	3	3	4	2	2	26
37	5	5	4	4	4	4	4	4	34
38	3	5	3	3	2	5	4	4	29
39	5	4	4	4	4	5	5	5	36
40	5	4	3	3	5	5	5	5	35
41	5	5	5	5	5	5	5	5	40
42	4	5	4	4	4	5	4	4	34
43	5	5	4	4	4	4	5	5	36
44	4	4	4	4	4	4	4	4	32
45	5	5	3	2	5	5	5	5	35
46	5	5	4	4	4	4	4	4	34
47	4	4	4	4	4	4	4	4	32
48	5	4	5	5	4	5	5	5	38
49	4	5	4	4	4	4	2	2	29
50	3	3	3	3	5	5	4	4	30
51	3	4	4	4	3	3	4	5	30
52	4	3	3	2	5	5	4	4	30
53	2	3	4	4	5	4	3	3	28
54	5	4	4	4	4	4	5	5	35
55	3	4	4	4	4	3	4	4	30
56	4	4	3	3	3	4	4	4	29
57	5	4	4	4	4	4	3	3	31
58	4	4	3	2	2	4	4	4	27
59	5	4	4	4	3	3	5	4	32
60	5	5	4	4	4	4	4	4	34
61	5	5	4	4	5	5	5	5	38
62	5	5	4	4	5	5	5	5	38
63	5	4	4	4	5	5	4	4	35
64	4	4	5	5	4	5	4	4	35
65	4	4	4	4	4	4	5	5	34
66	4	4	4	4	4	4	4	4	32
67	5	5	5	5	5	5	5	5	40
68	4	4	5	4	4	4	5	4	34
69	5	5	5	4	5	5	4	4	37
70	5	3	5	4	4	4	4	4	33
71	5	5	4	4	4	4	5	5	36
72	4	4	3	2	4	4	4	4	29
73	5	5	5	5	4	4	4	4	36
74	5	5	5	5	5	5	5	5	40
75	4	4	4	4	4	4	4	4	32

76	5	4	4	5	5	5	5	5	38
77	5	4	4	4	4	4	4	4	33
78	5	4	5	5	5	4	5	4	37
79	5	4	4	4	4	3	4	4	32
80	5	5	5	5	5	5	5	5	40
81	5	5	5	4	4	5	5	5	38
82	5	5	5	4	5	5	5	4	38
83	5	4	4	4	4	4	4	4	33
84	5	4	5	5	5	5	5	5	39
85	5	5	5	5	5	5	5	4	39
86	5	5	4	4	5	4	5	5	37
87	4	4	3	3	5	5	4	5	33
88	5	5	5	5	5	5	5	4	39
89	5	4	5	5	5	5	5	5	39
90	4	4	3	4	5	4	5	5	34
91	5	5	5	5	5	4	5	5	39
92	4	4	4	4	4	4	4	5	33
93	3	4	4	4	4	3	4	4	30
94	5	5	5	5	5	5	5	5	40
95	4	4	3	1	3	4	5	4	28
96	4	3	4	1	3	5	5	5	30
97	4	4	4	4	4	4	4	5	33
98	5	5	4	4	4	5	5	4	36
99	5	4	4	4	5	4	5	5	36
100	4	4	4	4	4	4	4	4	32

2. Output Hasil Uji Validitas

Uji validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Corrected item- Total Correlation	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	PM1	0,518	0.361	Valid
	PM2	0,396	0.361	Valid
	PM3	0,656	0.361	Valid
	PM4	0,404	0.361	Valid
	PM5	0,489	0.361	Valid
	PM6	0,394	0.361	Valid
	PM7	0,598	0.361	Valid
	PM8	0,552	0.361	Valid
Kemudahan Penggunaan (X2)	K1	0,478	0.361	Valid
	K2	0,578	0.361	Valid
	K3	0,667	0.361	Valid
	K4	0,596	0.361	Valid

	K5	0,688	0.361	Valid
	K6	0,487	0.361	Valid
	K7	0,495	0.361	Valid
	K8	0,389	0.361	Valid
Minat Penggunaan (Y)	MK1	0,388	0.361	Valid
	MK2	0,370	0.361	Valid
	MK3	0,625	0.361	Valid
	MK4	0,739	0.361	Valid
	MK5	0,663	0.361	Valid
	MK6	0,642	0.361	Valid
	MK7	0,405	0.361	Valid
	MK8	0,704	0.361	Valid

Uji Realibilitas

Variabel	Reability Coefficients	Cronbach Alpha	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	8	0,745	Reliabel
Kemudahan Penggunaan (X2)	8	0,749	Reliabel
Minat Penggunaan (Y)	8	0,752	Reliabel

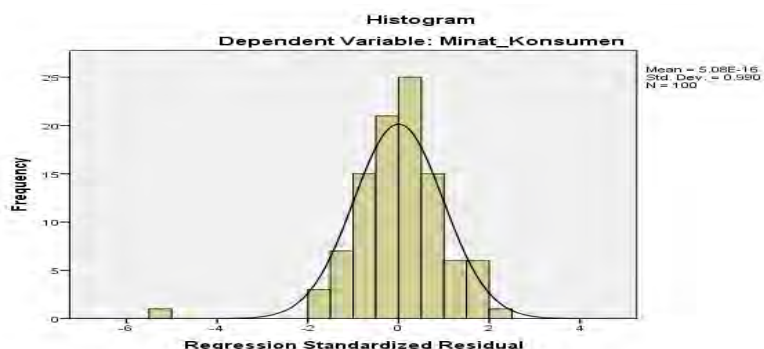
3. Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

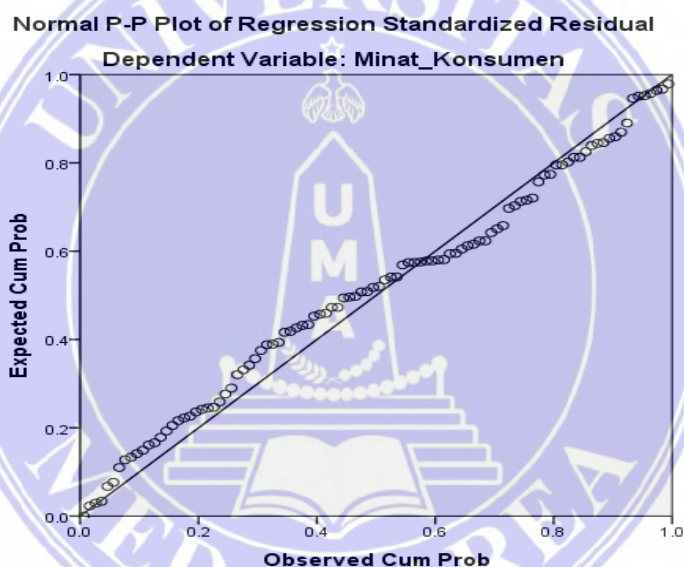
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.42049619
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.065
	Negative	-.077
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.150 ^c

Grafik Histogram



Kurva Normalitas Probability Plot



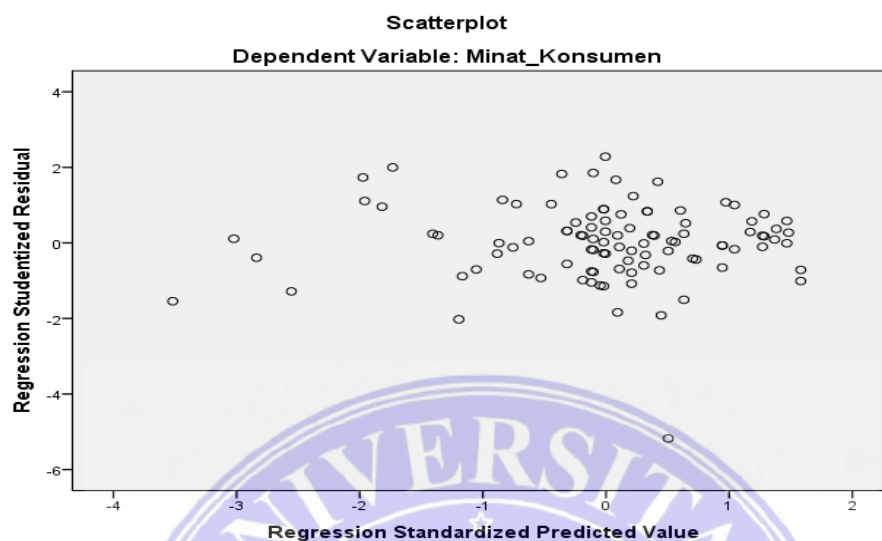
Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	9.282	2.509		3.699	.000		
Persepsi_Manfaat	.388	.095	.435	4.070	.000	.451	2.219
Kemudahan	.340	.113	.323	3.021	.003	.451	2.219

a. Dependent Variable: Minat_Konsumen

Uji Heteroskedastisitas



Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	9.282	2.509		3.699	.000		
Persepsi_Manfaat	.388	.095	.435	4.070	.000	.451	2.219
Kemudahan	.340	.113	.323	3.021	.003	.451	2.219

a. Dependent Variable: Minat_Konsumen

Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	9.282	2.509		3.699	.000		
Persepsi_Manfaat	.388	.095	.435	4.070	.000	.451	2.219
Kemudahan	.340	.113	.323	3.021	.003	.451	2.219

a. Dependent Variable: Minat_Konsumen

Uji Simultan (uji f)**ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1163.720	2	581.860	48.728	.000 ^b
	Residual	1158.280	97	11.941		
	Total	2322.000	99			

a. Dependent Variable: Minat_Konsumen

b. Predictors: (Constant), Kemudahan, Persepsi_Manfaat

Uji Koefisien Determinasi (R²)**Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.708 ^a	.501	.491	3.456	1.821

a. Predictors: (Constant), Kemudahan, Persepsi_Manfaat

b. Dependent Variable: Minat_Konsumen

Titik Persentase Distribusi Tabel t Probabilitas = 0.05

Pr	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,002
81	0,67753	129,209	166,388	198,969	237,327	263,79	319,392
82	0,67749	129,196	166,365	198,932	237,269	263,712	319,262
83	0,67746	129,183	166,342	198,896	237,212	263,637	319,135
84	0,67742	129,171	166,32	198,861	237,156	263,563	319,011
85	0,67739	129,159	166,298	198,827	237,102	263,491	318,89
86	0,67735	129,147	166,277	198,793	237,049	263,421	318,772
87	0,67732	129,136	166,256	198,761	236,998	263,353	318,657
88	0,67729	129,125	166,235	198,729	236,947	263,286	318,544
89	0,67726	129,114	166,216	198,698	236,898	263,22	318,434
90	0,67723	129,103	166,196	198,667	236,85	263,157	318,327
91	0,6772	129,092	166,177	198,638	236,803	263,094	318,222
92	0,67717	129,082	166,159	198,609	236,757	263,033	318,119
93	0,67714	129,072	166,14	198,58	236,712	262,973	318,019
94	0,67711	129,062	166,123	198,552	236,667	262,915	317,921
95	0,67708	129,053	166,105	198,525	236,624	262,858	317,825
96	0,67705	129,043	166,088	198,498	236,582	262,802	317,731
97	0,67703	129,034	166,071	198,472	236,541	262,747	317,639
98	0,677	129,025	166,055	198,447	236,5	262,693	317,549

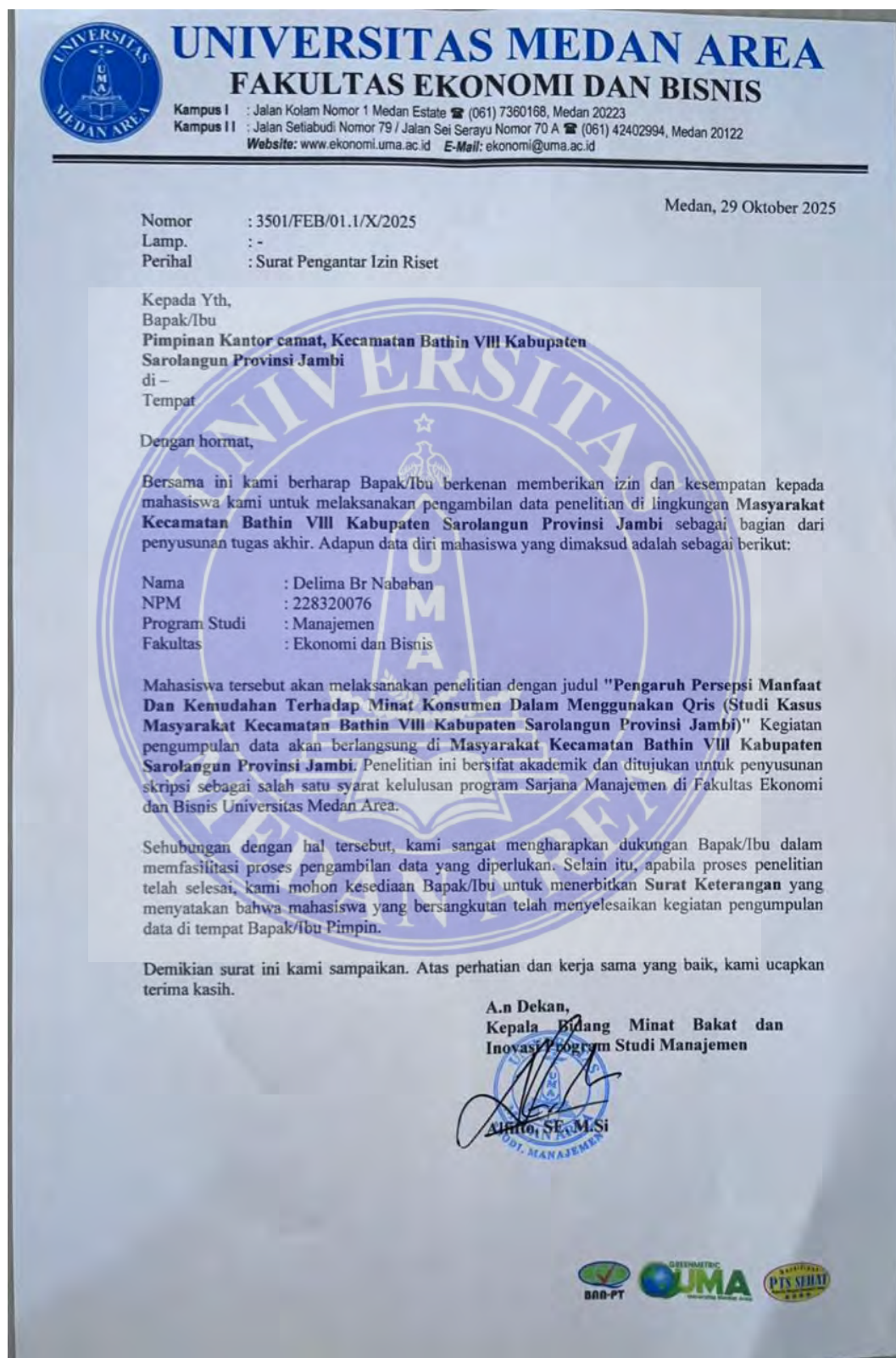
99	0,67698	129,016	166,039	198,422	236,461	262,641	317,46
100	0,67695	129,007	166,023	198,397	236,422	262,589	317,374

Titik Persentase Distribusi Tabel f Probabilitas = 0.05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
91	3.95	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
92	3.94	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
93	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
94	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77
95	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
96	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
98	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.77
99	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.77
100	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.77
101	3.94	3.09	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.77
102	3.93	3.09	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.77
103	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
104	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
105	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
106	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
107	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
108	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
109	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
110	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
111	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
112	3.93	3.08	2.69	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
113	3.93	3.08	2.68	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.76
114	3.93	3.08	2.68	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.75
115	3.93	3.08	2.68	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.79	1.75

116	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 8	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 4	1.8 1	1.7 8	1.7 5
117	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 8	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 4	1.8 0	1.7 8	1.7 5
118	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 8	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 4	1.8 0	1.7 8	1.7 5
119	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 8	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 8	1.7 5
120	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 8	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 8	1.7 5
121	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 7	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
122	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 7	2.0 9	2.0 2	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
123	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 5	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
124	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 4	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
125	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 4	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 6	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
126	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 4	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 1	1.8 7	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
127	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 4	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 1	1.8 6	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
128	3.9 2	3.0 7	2.6 8	2.4 4	2.2 9	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 1	1.8 6	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 5
129	3.9 1	3.0 7	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 4
130	3.9 1	3.0 7	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 4
131	3.9 1	3.0 7	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.8 0	1.7 7	1.7 4
132	3.9 1	3.0 6	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.7 9	1.7 7	1.7 4
133	3.9 1	3.0 6	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.7 9	1.7 7	1.7 4
134	3.9 1	3.0 6	2.6 7	2.4 4	2.2 8	2.1 7	2.0 8	2.0 1	1.9 5	1.9 0	1.8 6	1.8 3	1.7 9	1.7 7	1.7 4

Lampiran 3. Surat Izin Riset



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.ekonomi.uma.ac.id E-Mail: ekonomi@uma.ac.id

Medan, 29 Oktober 2025

Nomor : 3501/FEB/01.1/X/2025
Lamp. : -
Perihal : Surat Pengantar Izin Riset

Kepada Yth,
Bapak/Ibu
Pimpinan Kantor Camat, Kecamatan Bathin VIII Kabupaten
Sarolangun Provinsi Jambi
di –
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data penelitian di lingkungan Masyarakat Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi sebagai bagian dari penyusunan tugas akhir. Adapun data diri mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nama : Delima Br Nababan
NPM : 228320076
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Mahasiswa tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan Qris (Studi Kasus Masyarakat Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi)**" Kegiatan pengumpulan data akan berlangsung di Masyarakat Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Penelitian ini bersifat akademik dan ditujukan untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Manajemen di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan Bapak/Ibu dalam memfasilitasi proses pengambilan data yang diperlukan. Selain itu, apabila proses penelitian telah selesai, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data di tempat Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

A.n Dekan,
Kepala Bidang Minat Bakat dan
Inovasi Program Studi Manajemen

[Signature]
Aldo, S.E., M.Si
FOT. MANAJEMEN

Lampiran 4. Surat Telah Selesai Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SAROLANGUN**
KECAMATAN BATHIN VIII
Alamat: Jln.Lintas Sumatera Km 25 Simp. Tl. Kecimbung Kodepos 37481

Simp.Teluk Kecimbung, 16 Desember 2025

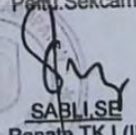
Nomor : 000.9/349/BT.VIII/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Selesai melakukan Research/ Survey

Kepada Yth,Kaprodi, Universitas Medan Area
di-
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, kami beritahukan kepada bapak /ibu Ketua Program studi manajemen Universitas Medan Area, bahwa mahasiswi:

Nama : Delima Br Nababan
NIM : 228320076
Program Studi : Manajemen
Jenjang studi : S1
Judul : Pengaruh persepsi mamfaat dan kemudahan terhadap minat konsumen dalam menggunakan Qris (Study Kasus Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi

Mahasiswi tersebut diatas telah melaksanakan Research / pengumpulan data di kecamatan Bathin VIII terhitung tanggal 04 November s/d 10 Desember 2025
Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

An. CAMAT BATHIN VIII
Peltu.Sekcam

SABLI SE
Penata TK I (Iild)
NIP. 197505022009011010