PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNA DAN SELF- EFFICACY TERHADAP PERILAKU MENGGUNAKAN QRIS BANK SYARIAH INDONESIA DENGAN NIAT SEBAGAI MEDIASI

The Influence of Perceived Usefullness, User Ease and Self – Efficacy on Behavior Using Bank Syariah Indonesia QRIS with Intention as Mediation

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia

Oleh:

PUTRI ZHEZINDY
20423144

PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2025

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2563118444/Perpus./10/Dir.Perpus/I/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: PUTRI ZHEZINDY
Nomor Mahasiswa	: 20423144
Pembimbing	: Rheyza Virgiawan, L.C., M.E.
Fakultas / Prodi	: Ilmu Agama Islam/ Ekonomi Islam
Judul Karya Ilmiah	: PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN, KEMUDAHAN PENGGUNA DAN SELF- EFFICACY TERHADAP PERILAKU MENGGUNAKAN QRIS BANK SYARIAH INDONESIA

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **3 (Tiga) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1/13/2025
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Yogyakarta, 7 Januari 2025

Penulis

(Putri Zhezindy)

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Yogyakarta 7 Januari 2025 M / 7 Rajab 1446 H

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 1540/Dek/60/DAATI/FIAI/XI/2024 tanggal : 11 November 2024 M 9 Jumadil Awal 1446 H. Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Putri Zhezindy

Nomor Pokok / NIM : 20423144

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Ekonomi Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan Self-Efficacy Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami anggap skripsinya memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.
Dosen Pembimbing,

(Rheyza Virgiawan, L.c, M.E.)

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ekonomi Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Kamis
Tanggal	:	6 Februari 2025
Judul Tugas Akhir	:	Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna, dan Self-Efficacy terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia dengan Niat sebagai Mediasi
Disusun oleh	:	PUTRI ZHEZINDY
Nomor Mahasiswa	:	20423144

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing	: Rheyza Virgiawan, Lc., ME	(.....)
Penguji I	: Anom Garbo, SEI, ME	(.....)
Penguji II	: Sofwan Hadikusuma, Lc, ME	(.....)

Yogyakarta, 12 Februari 2025
Dekan,

Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama	: Putri Zhezindy
NIM	: 20423144
Judul Skripsi	: Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan Self-Efficacy Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia

Menyatakan bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukannya perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing

(Rheyza Virgiawan, L.c, M.E.)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kegunaan (Perceived Usefulness), kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use), dan efikasi diri (Self-Efficacy) terhadap niat menggunakan (Intention to Use) QRIS Bank Syariah Indonesia serta dampaknya terhadap perilaku pengguna (User Behavior). Penelitian ini didasarkan pada kerangka kerja Technology Acceptance Model (TAM) yang menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Selain itu, efikasi diri juga dianalisis sebagai faktor tambahan yang memengaruhi niat pengguna untuk mengadopsi teknologi ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 225 responden yang merupakan pengguna dan calon pengguna QRIS di Bank Syariah Indonesia. Analisis data dilakukan menggunakan metode Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan QRIS. Efikasi diri juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat penggunaan. Selanjutnya, niat penggunaan terbukti memengaruhi perilaku pengguna secara positif dan signifikan. Implikasi dari hasil ini menyoroti pentingnya meningkatkan kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan oleh pengguna, serta memperkuat keyakinan diri mereka dalam menggunakan teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembang layanan keuangan digital, khususnya Bank Syariah Indonesia, dalam menyusun strategi pemasaran dan edukasi yang efektif untuk meningkatkan adopsi QRIS. Di sisi lain, hasil ini juga memberikan kontribusi teoritis dengan memperkuat model TAM dalam konteks penerimaan teknologi keuangan syariah di Indonesia.

Kata Kunci: Persepsi Kegunaan, Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri, Niat Menggunakan, Perilaku Pengguna, QRIS, Technology Acceptance Model (TAM).

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Self-Efficacy on Intention to Use QRIS at Bank Syariah Indonesia, as well as its impact on User Behavior. The research is based on the Technology Acceptance Model (TAM), which explains that technology acceptance is influenced by perceived usefulness and ease of use. Additionally, Self-Efficacy is examined as an additional factor affecting users' intentions to adopt this technology. The research employs a quantitative method with a descriptive approach. Data were collected through the distribution of questionnaires to 225 respondents, consisting of users and potential users of QRIS at Bank Syariah Indonesia. Data analysis was conducted using the Partial Least Square-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) method. The findings reveal that Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use positively and significantly influence the Intention to Use QRIS. Self-Efficacy also has a significant effect on user intention. Furthermore, Intention to Use was found to positively and significantly affect User Behavior. These findings highlight the importance of improving usability and perceived benefits while strengthening users' confidence in utilizing digital payment technologies such as QRIS. This research provides practical implications for financial technology developers, particularly Bank Syariah Indonesia, in formulating effective marketing and educational strategies to promote QRIS adoption. Moreover, it offers theoretical contributions by reinforcing the Technology Acceptance Model within the context of Islamic financial technology adoption in Indonesia.

Keywords: Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Self-Efficacy, Intention to Use, User Behavior, QRIS, Technology Acceptance Model (TAM).

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT serta Shalawat salam juga penulis sampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabat, dan taabi'in. Dengan rasa syukur, penulis berterima kasih atas kemudahan yang diberikan Allah SWT sehingga mampu menuntaskan tugas akhir skripsi berjudul **"Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan *Self-efficacy* Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia".**

Penulis sadar tantangan dan dukungan selalu menyertai prosesnya. Berkat izin Allah SWT, penelitian ini diselesikan dengan baik. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, berupa kekuatan, ketabahan, dan kesabaran yang diberikan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, SE., MM. Selaku Ketua Studi Islam.
5. Bapak Rheyza Virgiawan, L.C., M.E., Ketua Program Studi Ekonomi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk membimbing dan mengarahkan.
6. Kedua orang tua saya tercinta Zul Efendi dan Zelmanelly atas kasih sayang, kesabaran, perhatian, nasihat serta doa-doa yang telah diberikan senantiasa mengiringi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada diri saya sendiri Putri Zhezindy, terimakasih telah berjuang dan selalu

berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis berharap kritik dan saran karena penulis sadar skripsi ini belum sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Yogyakarya, 7 Januari 2025

Penulis,

(Putri Zhezindy)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI ..... **ii**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **iiii**
NOTA DINAS ..... **iv**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **v**
REKOMENDASI PEMBIMBING ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viiii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 4
1.4 Manfaat Penelitian 4
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI **7**
2.1 Kajian Pustaka 7
2.2 Landasan Teori 13
2.2.1 Technology Acceptance Model (TAM) 13
2.2.2 Definisi Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Kegunaan 14
2.2.3 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan pada Niat Menggunakan 16
2.2.4 Self-Efficacy 17
2.2.5 QRIS Bank Syariah Indonesia 18

2.2.6 Niat Menggunakan (Behavioral Intention to Use)..... 19
2.3 Kerangka Berfikir..... 21
BAB III METODE PENELITIAN..... 22
3.1 Jenis Penelitian..... 22
3.2 Lokasi dan Waktu penelitian..... 22
3.3 Sumber Data..... 22
3.4 Populasi dan Sampel..... 22
3.4.1 Populasi..... 22
3.4.2 Sampel..... 23
3.5 Definisi Operasional Variabel..... 23
3.6 Teknik Pengumpulan Data..... 26
3.7 Teknik Analisis Data..... 26
3.7.1 Pengujian Outer Model..... 27
3.7.2 Pengujian Inner Model..... 28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 30
4.1 Analisis Deskriptif..... 30
4.2 Karakteristik Responden..... 30
4.2.1 Jenis Kelamin..... 30
4.2.2 Usia/Generasi Responden..... 30
4.2.3 Pekerjaan Responden..... 31
4.2.4 Nasabah QRIS BSI..... 32
4.3 Analisis Deskriptif Variabel..... 32
4.3.1 Persepsi Kegunaan pengguna (Perceived Usefulness)..... 33
4.3.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)..... 34
4.3.3 Self-Efficacy..... 34
4.3.4 Niat Menggunakan..... 35
4.3.5 Perilaku Pengguna..... 36
4.4 Pengujian Outer Model..... 37
4.4.1 Uji Validitas Konvergen..... 38

4.4.2 Uji Validitas Diskriminan 39
4.5 Pengujian Inner Model 39
4.5.1 Coefficient of determination (R^2) 40
4.5.2 F-Square (F^2) 41
4.5.3 Uji Hipotesis 43
4.6 Pembahasan 45
4.6.1 H1: Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan 45
4.6.2 H2: Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna Terhadap Niat Menggunakan 46
4.6.3 H3: Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Niat Menggunakan 46
4.6.4 H4: Pengaruh Niat Menggunakan Terhadap Perilaku Pengguna 47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 48
5.1 Kesimpulan 48
5.2 Saran 49
5.3 Keterbatasan Penelitian 50
DAFTAR PUSTAKA 52
LAMPIRAN 59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kajian Pustaka 9
Tabel 3. 1. Definisi Operasional Variabel 23
Tabel 3. 2. *Skala Likert* 26
Tabel 4. 1. Jenis Kelamin Responden 30
Tabel 4. 2. Usia Responden 30
Tabel 4. 3. Pekerjaan Responden 31
Tabel 4. 4. Nasabah QRIS BSI 32
Tabel 4. 5. Persepsi Kegunaan Pengguna (Perceived Usefulness) 33
Tabel 4. 6. Persepsi Kemudahan Pengguna 34
Tabel 4. 7. *Self-Efficacy* 35
Tabel 4. 8. Niat Menggunakan 35
Tabel 4. 9. Perilaku Pengguna 36
Tabel 4. 10. *Outer Loading* 38
Tabel 4. 11. Cross Loading 39
Tabel 4. 12. Nilai R-Square 41
Tabel 4. 13. Nilai R-Square 42
Tabel 4. 14. Path Coefficient 43

DAFTAR GAMBAR

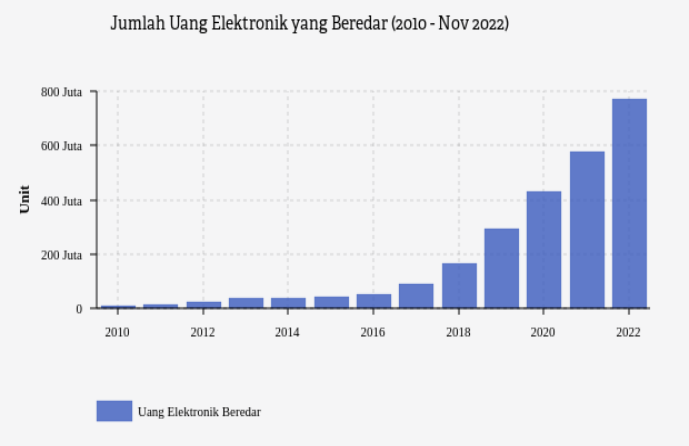
Gambar 1. 1. Kuantitas Peredaran Uang Elektronik (2010-2022) 1
Gambar 1. 2. Total QRIS User dan Total Qris Merchant 2
Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir..... 21
Gambar 4. 1. Pengujian Outer Model..... 37

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan era revolusi industry 4.0 menuju society 5.0 membawa perubahan yang signifikan terhadap kemajuan teknologi. Salah satu dari kemajuan tersebut terciptanya sistem pembayaran berbasis digital yaitu *Electronic Money*. Uang elektronik adalah alat pembayaran dalam bentuk digital dimana nilai uang tersebut disimpan dalam media elektronik tertentu dan dalam transaksinya menggunakan perangkat elektronik seperti *smarthphone* yang didukung dengan jaringan internet.

Gambar 1. 1. Kuantitas Peredaran Uang Elektronik (2010-2022)



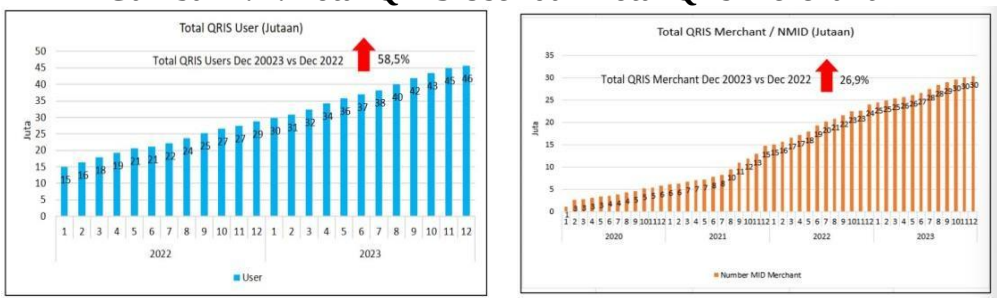
Sumber: databoks.katadata.id

Transaksi digital menunjukkan tren pertumbuhan signifikan. Secara global, nilainya meningkat 118% dari USD 3,09 triliun ke USD 6,75 triliun selama 2017-2021 (Statista, 2021). Di Indonesia, pertumbuhannya bahkan lebih pesat, mencapai 1.556% pada 2017-2020. Pada 2021, nilai transaksi digital di Indonesia tercatat sebesar Rp786,35 triliun, naik 55,73% atau Rp281,39 triliun daripada masa lalu (Bank Indonesia, 2021).

Pada tahun 2020 Indonesia dilanda virus menular yang dikenal sebagai Covid-19 yang mengharuskan masyarakat mengisolasikan diri mereka dengan berbagai kebijakan, selain itu secara tidak langsung tahun tersebut menjadi akselerasi percepatan transformasi digital yang dimana masyarakat didorong untuk terbiasa dengan teknologi informasi, mulai dari pembelajaran, meeting yang menggunakan *zoom, Google meet* dan lainnya, serta transaksi digital yaitu *e-wallet*, *mobile banking*, maupun pembayaran *cashless* yang dianggap satu dari beberapa strategi untuk mengatasi distribusi virus.

Sejak *e-wallet* beroperasi secara terpisah, BI merancang inovasi baru yaitu standar nasional dengan kolaborasi berupa integrasi seluruh QR code pada sistem tunggal dimana memungkinkan satu kode digunakan diberbagai layanan pembayaran. *QR Code* atau QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), yang diharapkan menjadi lebih efisien dan aman. Pada peraturan BI No. 16/08/PBI/2014. Pada siaran pers No. 21/62/Dkom Penggunaan QRIS mulai berlaku efektif 1 Januari pada 2020. BI mengungkapkan pertumbuhan transaksi digital banking naik senilai 13,48 (yoy), dan transaksi uang elektronik naik 43,45 (yoy), sedangkan QRIS naik 130,01 persen (yoy).

Gambar 1. 2. Total QRIS User dan Total Qris Merchant



Sumber: ASPI Indonesia

Di sektor perbankan syariah di Indonesia, termasuk di Bank Syariah Indonesia (BSI), pengembangan QRIS telah menjadi komponen penting dari

transformasi digital. Terdapat peningkatan besar dalam adopsi dan penerapan teknologi QRIS di berbagai bidang ekonomi sejak diimplementasikan di Bank. Syariah Indonesia (BSI). Per Juli 2023, BSI melaporkan peningkatan yang signifikan dalam jumlah merchant yang terdaftar untuk menerima pembayaran melalui QRIS dibandingkan tahun sebelumnya, menunjukkan adopsi yang positif dari pelaku usaha di berbagai tingkat skala. Tercatat hingga September 2023, volume transaksi BSI mobile senilai 266,3 juta yang tumbuh senilai 42,25 persen pertahun (yoy). Kemitraan juga dilakukan BSI senilai 221.000 merchant pada berbagai sektor yaitu makanan hingga kebutuhan sehari-hari. Penerapan QRIS di BSI tidak hanya mendukung efisiensi transaksi dan keamanan, namun juga berperan dalam visi inklusi keuangan yang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia.

Berdasarkan teori TAM (Technology Acceptance model) oleh Davis (1989), menyatakan pandangan *user* menunjukkan tingkah laku ketika menerapkan teknologi. Model ini diterapkan pada QRIS dengan dua persepsi yaitu terhadap kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan atau manfaat. Berdasarkan Ruiz (2023), PEU berdampak positif pada perceived usefulness dalam mengukur penerimaan teknologi e-commerce. Istilah *Self-efficacy* diperkenalkan oleh Bandura (1997), *Self-efficacy* adalah pengetahuan mengenai individu / kemampuan seseorang untuk mengevaluasi rasa percaya diri, keterampilan beradaptasi, kognitif, kecerdasan, dan kemampuan bertindak dalam berbagai situasi (Putri dan Primanita 2023). Dapat disimpulkan bahwa *Self-efficacy* yaitu efikasi individu mampu berdampak pada perilaku.

Berdasar uraian tersebut, penulis merancang studi guna menguji persepsi kegunaan dan kemudahan pengguna pada niat menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia dengan penambahan variabel *self-efficacy*. Dengan menggunakan teori TAM untuk mengetahui persepsi pengguna dan merchant dalam penerimaan QRIS. Peneliti menggunakan QRIS dikarenakan setelah terjadinya percepatan digitalisasi pada era Covid-19, QRIS tersebut terus mengalami peningkatan/kenaikan jumlah pengguna maupun merchant setiap tahunnya. inovasi alat pembayaran tunggal ini

hanya menggunakan satu kode dalam berbagai bentuk layanan. Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan *Self-efficacy* Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia"**

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah:

1. Apakah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan QRIS?
2. Apakah persepsi kemudahan pengguna berpengaruh terhadap niat menggunakan QRIS?
3. Apakah *self-efficacy* berpengaruh terhadap niat penggunaan QRIS?
4. Apakah niat menggunakan berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan QRIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menguji pengaruh persepsi kegunaan terhadap niat menggunakan QRIS.
2. Menguji pengaruh persepsi kemudahan pengguna terhadap niat menggunakan QRIS.
3. Menguji pengaruh *self-efficacy* terhadap niat menggunaan QRIS.
4. Menguji pengaruh niat terhadap perilaku menggunakan QRIS.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan tersebut, maka penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Berkontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan ekonomi syariah khususnya pada bidang keuangan terkait salah satu alat pembayaran digital serta mendorong penelitian selanjutnya terkait TAM yaitu perilaku pengguna pada teknologi baru serta dukungan dari *self-efficacy*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan peneliti terkait faktor yang mempengaruhi niat penggunaan QRIS di lingkungan perbankan syariah, serta teori TAM yang didukung oleh *self-efffficacy*.

b. Bagi Pemerintah

Berkontribusi dalam pengembangan alat digital yaitu QRIS serta berpartisipasi dalam peningkatan pengawasan dan perlindungan konsumen QRIS.

c. Bagi Pihak Lain

Sebagai sarana penambah wawasan bagi seluruh mahasiswa maupun masyarakat dan membantu penelitian selanjutnya dengan membandingkan studi-studi terbaru yang dilakukan

1.5 Sistematika Penulisan

Struktur penelitian memiliki lima bab, dalam penulisan ini dirancang untuk dapat menjadikannya ringkas dan mudah dipahami. Adapun proses penulisan dibawah ini:

BAB I Pendahuluan

Bagian ini menjelaskan latar belakang sebagai dasar penelitian, dilanjut dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan sebagai gambaran/penjelasan singkat isi dari setiap bab penelitiannya.

BAB II Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Pada bagian kajian pustaka dan landasan teori ini membahas tentang kajian dari berbagai penelitian sebelumnya dengan topik yang relevan sebagai acuan. Hasil analisis dijabarkan pada landasan teori.

BAB III Metode Penelitian

Bagian ini menjabarkan metode penelitian, antara lain jenis penelitian, lokasi dan waktu, populasi dan sampel, sumber data, definisi operasional variabel, instrument penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Di bagian ini menguraikan hasil analisis dari penelitian yang diperoleh dari pemrosesan data sesuai dengan metode penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya.

BAB V Penutup

Bagian ini menjabarkan kesimpulan keseluruhan sehingga mampu dijadikan acuan penelitian selanjutnya.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Irianti dkk (2024) menunjukkan bahwa hanya Personal Innovativeness dan Self-Efficacy yang berpengaruh. Perbedaannya yaitu variabel penelitian sebelumnya lebih fokus pada Privacy Concern, Personal Innovativeness, dan *Self-Efficacy*, sedangkan fokus studi ini adalah yaitu Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, dan *Self-Efficacy* terhadap perilaku penggunaan QRIS BSI.

Laila Anggriani dkk (2023) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terbukti menarik minat mahasiswa FEB Unisma menggunakan QRIS, yang terbukti berpengaruh. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penambahan variabel *self-efficacy* serta berfokus pada aspek psikologis individu yang dapat mempengaruhi minat penggunaan QRIS BSI, sementara penelitian sebelumnya hanya menggunakan variabel literasi keuangan dan terfokus pada mahasiswa FEB Unisma.

Sidik dan Gandi (2021) menyebutkan *self-concept* berdampak positif pada prestasi khususnya akademik dan diperkuat oleh *self-efficacy*. Peningkatan self-concept diiringi peningkatan *self-efficacy* dapat meningkatkan prestasi akademik mahasiswa. Perbedaan studi ini karena fokus pada hubungan antara persepsi TAM dan *self-efficacy* terhadap perilaku penggunaan QRIS BSI.

Yudistira Andi Permadi dan Angestika Wilandari (2021) mengungkapkan bahwa sebagian besar responden tertarik pada QRIS karena kemudahan dan manfaatnya. Namun, beberapa masih berhati-hati dan kurang percaya. Faktor seperti kemudahan, kepercayaan, kegunaan, dan tantangan mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS. Maksud studi ini yaitu memahami preferensi mahasiswa terkait penggunaan QRIS berfokus pada pengaruh persepsi kemudahan, kegunaan, dan *self-efficacy* terhadap perilaku penggunaan QRIS BSI.

Ali Gunawan dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan QRIS dalam transaksi non-tunai meningkat secara signifikan dan diterima oleh pengguna terkait pengaruh sosial, kegunaan, kepercayaan, niat, dan kenyamanan. Secara keseluruhan, QRIS mempermudah aktivitas pengguna dan memberi rasa aman. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan, kepercayaan terhadap sistem keamanan, dan kepuasan pengguna QRIS. Sementara itu, studi ini fokus pada pengujian dampak persepsi kemudahan, kegunaan, serta penambahan variabel *self-efficacy* yang dapat memengaruhi minat pengguna terhadap QRIS BSI.

Penelitian oleh Thu dan Nguyen (2021) membahas pengaruh sikap sebagai mediator dalam niat penggunaan layanan pembayaran kode QR di pasar yang sedang berkembang. Hasilnya, inovasi pribadi, persepsi, keamanan, kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kondisi yang mendukung memengaruhi sikap, yang pada gilirannya memengaruhi niat penggunaan kode QR. Secara khusus, persepsi kemudahan, keamanan, dan kegunaan memiliki dampak terbesar terhadap niat penggunaan layanan ini. Penelitian ini bertujuan untuk menggali peran sikap sebagai mediator dan mengidentifikasi aspek yang berperan dalam mempengaruhi minat konsumen memakai QRIS BSI, dengan fokus pada persepsi TAM dan *self-efficacy* sebagai faktor utama yang memengaruhi minat terhadap penggunaan QRIS.

Muhammad Bintang Pasya, dkk (2023) menyebutkan persepsi manfaat serta kemudahaan peggunaan berdampak positif pada intensitas penggunaan QRIS mahasiswa. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penambahan variabel *self-efficacy*, yang mana berdampak pada keinginan mahasiswa terhadap QRIS BSI.

Fazriansyah dkk (2022) menunjukkan kemudahan penggunaan dan kegunaan mampu berdampak pada niat menerapkan QRIS. Selain itu, pada penelitian ini juga menambahkan faktor *self-efficacy* sebagai variabel psikologis yang dapat mempengaruhi minat penggunaan QRIS BSI.

Amelia Ardhana Reswari dan Berto Usman (2024) mengukur penerimaan QRIS di kalangan pedagang Bengkulu dengan TAM. Temuan yang dihasilkan adalah sikap penggunaan memediasi hubungan antara persepsi kegunaan serta kemudahan

penggunaan. Pada penelitian ini berfokus pada aplikasi QRIS Merchant secara empiris di kota Bengkulu.

Siti Asgina F dan Siti Ashfiasari (2021) menunjukkan bahwa faktor sosial dan *self-efficacy* terhadap minat penggunaan mobile payment. Fokus penelitian tersebut adalah pada pengaruh *social influence* dan *self-efficacy* terhadap niat penggunaan e-wallet, sedangkan studi ini lebih menekankan pada dampak persepsi TAM dan *self-efficacy* terhadap perilaku penggunaan QRIS BSI.

Tabel 2.1 Kajian Pustaka

Peneliti, Judul, Metode Analisis	**Tujuan Penelitian**	**Hasil Penelitian**	**Perbedaan Penelitian**
Irianti Samberi, Dedi l. Inan, Rully N. Wurarah, Ratna Juita, Marlinda Sanglise (2024). Analysis of the Adoption Level of QRIS in West Papua: The Roles of Self-Efficacy, Personal Innovativeness, and Privacy Concern. Dekskriptif kuantitatif.	Untuk mengetahui pengaruh faktor-faktor (Privacy Concern, Personal Innovativeness, dan Self-Efficacy) sebagai determinan adopsi QRIS di Papua Barat.	Hasil penelitian menjelaskan bahwa hanya dua faktor yaitu Personal Innovativeness dan Self-Efficacy yang mempengaruhi adopsi QRIS di Papua Barat.	Penelitian tersebut meneliti beberapa variabel yaitu Privacy Concern, Personal Innovativeness, dan Self-Efficacy, Sedangkan penelitian ini meneliti persepsi kegunaan, kemudahan pengguna dan self-efficacy terhadap perilaku menggunakan QRIS BSI.
Laila Anggriani, Nur Diana, Dewi Diah Fakhriyyah (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kegunaan, dan Kemudahan Penggunaan pada Minat Penggunaan (QRIS) Dalam Transaksi keuangan (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB	Untuk mengetahui hubungan pengaruh literasi keuangan, persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa FEB Unisma menggunakan pembayaran digital QRIS.	Beberapa faktor (Literasi keuangan, persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan) secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai transaksi keuagan	Penelitian tersebut menggunakan variabel literasi keuangan dengan studi kasus yang terfokus pada mahasiswa FEB Unisma sedangkan penelitian ini menambahkan variabel self-efficacy sebagai aspek psikologis individu yang dapat mempengaruhi minat terhadap perilaku

Unisma tahun 2019). Dekskriptif kuantitatif.		mereka.	menggunaan QRIS BSI.
Rajip Sidik, Muh. Yazid Gandi (2021). Pengaruh Self-Concept Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Dimoderasi Oleh Self-Efficacy. Dekskriptif kuantitatif.	Untuk mengetahui dan menganalisis efek self-concept terhadap prestasi akademik mahasiswa dengan variabel moderasi self-efficacy.	Self-concept berpengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa, serta self-efficacy memoderasi pengaruh self-concept terhadap prestasi akademik mahasiswa, yang berarti bahwa peningkatan self-concept akan meningkatkan prestasi akademik mahasiswa dengan peningkatan self-efficacy.	Penelitian tersebut meneliti pengaruh self-concept yang dimoderasi oleh self-efficacy terhadap prestasi akademik mahasiswa sedangkan penelitian ini meneliti hubungan antara kedua persepsi TAM dan variabel self-efficacy terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.
Yudistira Andi Permadi, Angestika Wilandari (2021). Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment. Deskriptif Kuantitatif	Untuk mengetahui preferensi atau ketertarikan dikalangan mahasiswa yang menggunakan alat pembayaran digital berupa QRIS.	Mayoritas responden tertarik pada QRIS karena merasakan kemudahan dan manfaatnya, namun beberapa responden masih berhati-hati dan masih kurang percaya. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan, kepercayaan, kegunaan, dan resiko mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan QRIS	Penelitian tersebut bertujuan untuk memahami preferensi mahasiswa dengan fokus pada faktor-faktor apa yang membuat mahasiswa tertarik menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada dampak persepsi kemudahan pengguna, kegunaaan dan self-efficacy terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.

		sebagai alat pembayaran digital.	
Ali Gunawan, Alifia Farrah Fatikasari, Selva Aisyah Putri (2023). The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transaction Using the Technology Acceptance Model. Deskriptif Kuantitatif	Untuk mengetahui efektivitas pengguna QRIS, kepercayaan pengguna terhadap sistem keamanan QRIS, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan QRIS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS dalam transaksi non-tunai mengalami peningkatan signifikan dan dapat diterima terhadap pengaruh sosial, kegunaan, kepercayaan, niat dan kenyamanan pengguna. Secara keseluruhan, penggunaan QRIS dipandang memudahkan aktivitas pengguna dan memberikan rasa keamanan.	Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat bagaimana efektivitas pengguna, kepercayaan terhadap sistem keamanan serta kepuasan pengguna dalam menggunakan (QRIS) sebagai transaksi pembayaran harian. Sedangkan penelitian ini betujuan untuk mengetahui dampak persepsi kemudahan pengguna, kegunaaan dan menambahkan variabel self-efficacy sebagai aspek psikologis individu yang dapat mempengaruhi minat terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.
Thi Khue Thu NGO, Thu Hang NGUYEN (2021). The Intention to Use QR Code Payment in an Emerging Market - The Role of “Attitude” as Mediator. Kuantitatif dan Kualitatif	Untuk memahami peran “sikap” variabel mediator dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat konsumen Vietnam untuk menggunakan kode QR.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pribadi, persepsi, keamanan dan kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap sikap pada niat menggunakan layanan pembayaran kode QR. Secara khusus, persepsi	Penelitian tersebut bertujuan Untuk memahami peran “sikap” variabel mediator dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat konsumen dalam menggunakan kode QR, sedangkan penelitian ini sedangkan penelitian ini berfokus pada ketiga faktor yaitu kedua Persepsi TAM dan Self-efficacy yang mempengaruhi minat terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.

		kemudahan, persepsi keamanan dan kegunaan pengguna merupakan dua faktor yang paling kuat mempengaruhi niat dalam penggunaan layanan pembayaran kode QR melalui mediator "sikap".	
Muhammad Bintang Pasya, Emillia Nurdin, Satira Yusuf, Si Made Ngurah Purnaman (2023). The Influence of Perceived Benefits and Ease of Use Quick Response Indonesian Standard (QRIS): TAM Theory Approach. Deskriptif Kuantitatif.	Untuk menguji dan menganalisis Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kenyamanan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).	Penelitian tersebut untuk menguji dan menganalisis Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan dan kegunaan pada minat mahasiswa menggunakan QRIS, sedangkan penelitian ini penelitian ini terdapat penambahan variabel yaitu self-efficacy yang mempengaruhi minat terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.
Fazriansyah, Nilam Anggar Sari, Mawardi (2022). Apakah persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual pada aplikasi pembayaran digital?	untuk menguji dan menganalisis Technology Acceptence Model (TAM) yang terdiri atas variable persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual dalam aplikasi pembayaran digital.	Hasil peneltian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan kegunaan penggguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan, dan niat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan actual.	Penelitian ini meneliti persepsi kemudahan dan kegunaan pengguna terhadap niat menggunakan dan penggunaan actual pada aplikasi pembayaran digital sedangkan penelitian penelitian ini menambahkan variabel self-efficacy sebagai aspek psikologis individu yang dapat mempengaruhi minat

			terhadap perilaku menggunaan QRIS BSI.
Amelia Ardhana Reswari, Berto Usman (2024). Implementasi Pengujian Model TAM pada Aplikasi QRIS M*erchant* Studi Empiris di Kota Bengkulu. Deskriptif Kuantitatif.	Untuk mengukur penerimaan pada implementasi QRIS dari sudut pandang pedagang (merchant) yang berada di kota Bengkulu dengan menggunakan model TAM.	Hasi penelitian menemukan bahwa *attitude towards using* telah berhadil memediasi *perceveid usefulness* dan *perceveid ease of use* dengan *actual use* secara parsial, namun *perceveid ease of use* yang tidak dimediasi oleh *attitude towards using* akan berpengaruh tidak signifikan terhadap *actual use.*	Penelitian tersebut fokus meneliti aplikasi QRIS merchant secara empriris di kota Bengkulu, sedangkan sedangkan penelitian ini meneliti dampak persepsi kegunaan, kemudahan pengguna dan self-efficacy terhadap perilaku menggunakan QRIS BSI.
Siti Asgina Fauziah, Siti Ashfiasari. (2021). Pengaruh social Influence Dan Self-Efficacy terhadap intention To Use Mobile Payment System Pada Pengguna E-wallet.	untuk mengetahui pengaruh pengaruh sosial dan self-efficacy terhadap niat menggunakan mobile payment di Sukabumi, khususnya pada generasi milenial.	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap pengaruh sosial dan self-efficacy pada niat untuk menggunakan pembayaran mobile baik secara bersamaan maupun sebagian.	Penelitian tersebut berfokus pada pengaruh social influence dan self-efficacy terhadap niat menggunakan sistem pembayaran mobile di kalangan pengguna e-wallet sedangkan penelitian ini befokus pada dampak persepsi TAM dan self-efficacy terhadap perilaku menggunakan QRIS BSI.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

Teori Fred Davis (1989) untuk menguraikan proses penerimaan pengguna teknologi. Teori ini berfokus dua faktor berikut: (Putri, 2024).

1. PU (Persepsi Kegunaan): Kepercayaan pengguna mengenai teknologi

mampu menunjang kinerja.

2. PEU (Persepsi Kemudahan Penggunaan): Kepercayaan pengguna mengenai manfaat teknologi.

Apabila pengguna merasa mudah menggunakan teknologinya (Perceived Ease of Use), mereka lebih cenderung untuk percaya bahwa teknologi tersebut bermanfaat (Perceived Usefulness). Kedua faktor ini secara langsung mempengaruhi sikap terhadap penggunaan teknologi dan minat menggunakannya.

2.2.2 Definisi Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Kegunaan

Persepsi ini yaitu sebuah konsep dalam teori adopsi teknologi yang menggambarkan kepercayaan pengguna yang menggambarkan bahwa teknologi akan memudahkan. Persepsi ini krusial untuk menentukan sejauh mana individu bersedia menerima dan menggunakan teknologi baru. (Wiratama, 2022).

Perceived Usefulness yaitu keyakinan pengguna bawah teknologi mampu menunjang kinerja pengguna dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas tertentu (Diansyah et al., 2022). Persepsi tersebut juga didefinisikan manfaat yang mana, jika suatu sistem tersebut dipercaya memberikan manfaat, hal tersebut akan berpengaruh terhadap minat perilaku. Singkatnya seberapa efektif dan efisien suatu teknologi dalam penggunaanya.

Persepsi Kemudahan Penggunaan diartikan proses seseorang memanfaatkan teknologi dengan efisien. Kemudian persepsi kegunaan diartikan sebagai proses keyakinan pengguna bahwa teknologi efisien dan menunjang kinerja. Kedua definisi tersebut berasal dari Teori TAM oleh Fred Davis pada 1989. Dalam teori ini, aspek utama teknologi diterima yaitu PU dan PEU. Berikut komponan utama:

1. Efisien dan Efektif

Pengguna merasakan kemudahan untuk menyelesaikan pekerjaan

dengan efisien.

2. Aksesibilitas

   Teknologi mudah diakses dan dioperasikan, bahkan oleh pengguna yang mungkin tidak memiliki keahlian teknis yang tinggi.

3. Pembelajaran dan Penggunaan

   Sistem atau teknologi tersebut mudah dipelajari dan digunakan, dengan kurva pembelajaran yang tidak curam.

4. Intuitif

   Antarmuka dan fungsionalitas teknologi dirancang secara intuitif sehingga pengguna tidak perlu mengeluarkan banyak usaha untuk memahami cara kerjanya.

5. Pengaruh terhadap Adopsi Teknologi

   Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Pengguna berdampak signifikan pada keputusan seseorang dalam menerima teknologi. Jika individu menganggap teknologi mudah dipakai dan menunjang kinerja maka akan cenderung lebih terbuka untuk mencobanya dan mengintegrasikannya dalam aktivitas sehari-hari mereka dan sebaliknya.

Contoh praktik dalam konteks pembayaran digital seperti QRIS, jika pengguna merasa bahwa memindai kode QR untuk melakukan pembayaran dengan efisien sehingga akan meningkatkan intensitas penggunaan. Faktor-faktor seperti antarmuka pengguna yang sederhana, proses yang cepat, dan sedikitnya langkah yang harus dilakukan akan meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan, yang pada akhirnya meningkatkan adopsi teknologi ini di kalangan masyarakat. Dengan demikian, memahami dan meningkatkan Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah kunci bagi pengembang teknologi untuk memastikan produk mereka diterima secara luas dan digunakan secara efektif oleh pengguna.

H1: Persepsi Kegunaan berpengaruh positif pada niat menggunakan QRIS

2.2.3 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan pada Niat Menggunakan

Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh langsung terhadap niat seseorang dalam memanfaatkan suatu teknologi. Teknologi yang efisien cenderung diterima dengan baik dan digunakan secara luas, karena mengurangi hambatan psikologis yang dapat muncul saat belajar dan menggunakan teknologi baru. (Grace, 2024). Berikut adalah beberapa cara di mana Persepsi Kemudahan Penggunaan mempengaruhi niat penggunaan:

1. Pengurangan Hambatan Psikologis:

   Jika teknologi dianggap mudah digunakan, pengguna merasa lebih yakin dan kurang ragu untuk mencoba dan mengadopsinya.

2. Peningkatan Kepuasan Pengguna:

   Pengguna yang menemukan teknologi mudah digunakan cenderung puas dengan pengalamannya, yang meningkatkan kemungkinan untuk terus menggunakan teknologi tersebut.

3. Interaksi dengan Persepsi Kegunaan:

   Jika teknologi mudah digunakan, pengguna cenderung melihat manfaatnya, meningkatkan niat untuk menggunakan teknologi.

4. Meningkatkan Kepatuhan pada Implementasi Teknologi:

   Dalam konteks organisasi, teknologi yang mudah digunakan lebih mungkin diterima oleh karyawan, meningkatkan tingkat adopsi dan kepatuhan terhadap implementasi teknologi baru.

Secara keseluruhan, Persepsi mengenai Kemudahan Penggunaan adalah satu dari banyaknya adopsi teknologi yang mendorong perilaku penerimaan teknologi sehingga kesimpulannya apabila pengguna termudahkan maka adopsi akan lebih besar peluangnya. (Putra, 2022).

H2: Persepsi kemudahan pengguna berpengaruh positif pada niat menggunakan QRIS

2.2.4 *Self-Efficacy*

1. Definisi self-efficacy

Keyakinan individu terhadap kapasitas mencapai tujuan. Konsep tersebut diperkenalkan oleh Albert Bandura, psikolog sosial, yang menyatakan bahwa self-efficacy mempengaruhi cara individu menetapkan tujuan, berusaha mencapainya, dan bertahan dalam menghadapi tantangan. Teori self-efficacy menurut Bandura menekankan bahwa keyakinan diri individu memainkan peran penting dalam keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan dan mengatasi tantangan. Keyakinan ini bukan hanya tentang penilaian diri terhadap kemampuan teknis atau fisik, tetapi juga mencakup aspek-aspek kognitif dan motivasional dalam mencapai keberhasilan (Dewi, 2023). Menurut Bandura dalam (Anggraini, 2020) self-efficacy dipengaruhi oleh empat faktor utama:

a. Pengalaman Pribadi (Enactive Mastery Experiences): Pengalaman individu dalam menghadapi tantangan dan berhasil menyelesaikannya
b. Modeling (Vicarious Experiences): Observasi dan pembelajaran dari orang lain yang berhasil dalam situasi serupa.
c. Persuasion (Verbal Persuasion): Keyakinan dan dukungan verbal dari orang lain yang mempengaruhi evaluasi diri individu terhadap kemampuannya.
d. Pengaturan Emosional dan Fisiologis: Tingkat stres serta kondisi emosional individu dalam menghadapi tantangan.

2. Pengukuran self-efficacy dalam konteks teknologi

Self-efficacy sering kali diukur untuk menilai keyakinan individu dalam menggunakan atau mengadopsi teknologi tertentu. Pengukuran ini dapat mencakup evaluasi terhadap:

a. Kemampuan Teknis: Keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengoperasikan perangkat lunak atau perangkat keras

teknologi.

b. Pemecahan Masalah: Keyakinan individu dalam menyelesaikan masalah atau kesulitan yang muncul dalam penggunaan teknologi.
c. Adaptasi dan Pembelajaran: Keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk belajar dan beradaptasi dengan perubahan teknologi.

Instrumen pengukuran self-efficacy dalam konteks teknologi sering kali menggunakan skala Likert yang menilai sejauh mana individu merasa percaya diri dalam menghadapi situasi-situasi teknologi yang berbeda.

Self-efficacy memiliki peran penting dalam penggunaan teknologi karena mempengaruhi Adopsi Teknologi: Individu dengan self-efficacy lebih cenderung terbuka untuk mengadopsi teknologi baru karena mereka merasa lebih mampu untuk menguasainya. Penggunaan Berkelanjutan: Self-efficacy yang tinggi juga berhubungan dengan penggunaan teknologi secara berkelanjutan. Individu yang percaya diri dalam kemampuan mereka cenderung lebih bertahan dan mengatasi rintangan yang mungkin muncul. Kualitas Penggunaan: Individu dengan self-efficacy yang tinggi sering kali menggunakan teknologi dengan lebih efektif dan efisien.

H3: self-efficacy berpengaruh positif pada niat menggunakan QRIS

2.2.5 QRIS Bank Syariah Indonesia

QRIS adalah standar yang ditetapkan nasional dengan kode QR oleh BI. Tujuan utamanya yaitu integrasi metode pembayaran digital menggunakan QR code agar lebih mudah, aman, dan efisien bagi konsumen dan pelaku usaha. QRIS adalah sebuah standar nasional untuk pembayaran digital dengan kode QR. (Triwahyudi, 2024).

Bank Syariah Indonesia menggunakan QRIS untuk memfasilitasi transaksi keuangan yang mematuhi prinsip-prinsip syariah. QRIS Bank

Syariah Indonesia memudahkan pengguna membayar dengan kode QR dengan terkoneksi dengan sistem perbankan syariah, memastikan bahwa transaksi dilakukan sesuai dengan nilai-nilai keadilan dan kepatuhan syariah. QRIS ini mencakup fitur-fitur seperti informasi mengenai rekening, jumlah pembayaran, dan data transaksi yang terenkripsi untuk menjaga keamanan dan privasi pelanggan. Adapun beberapa keunggulan QRIS BSI:

1. Proses cepat dan mudah: proses pendaftaran sebagai merchant dan penggunaan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, dengan cara menginstal dan mengaktifkan mobile banking BSI serta layanan merchant tersebut otomatis dapat dimanfaatkan.
2. Proses pembayaran dan notifikasi transaksi: proses pembayaran diselesaikan dengan cepat dalam waktu yang sama serta mendapat notifikasi transaksi secara real-time.
3. Biaya administrasi: menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia tidak dikenakan biaya administrasi, yang lebih menguntungkan pengguna.
4. Mudah dan kekinian: layanan ini mudah digunakan dan sangat cocok dengan tren pembayaran digital yang lebih praktis dan efisien.

Selain itu QRIS BSI juga mempunyai program untuk memperluas jaringan merchant di seluruh Indonesia yaitu “Program Ayo Jadi Merchant QRIS BSI”, program tersebut ditujukan untuk nasabh pembiayaan mikro dan SME sebagai pendampingan usaha mereka. Merchant BSI terus mengalami peningkatan, dan kini merchant telah mencapai 221.000 dari berbagai sektor diseluruh Indonesia. Penigkatan tersebut menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi serta berpotensi tumbuh secara signifikan.

2.2.6 Niat Menggunakan (Behavioral Intention to Use)

1. Definisi Niat Menggunakan

   Niat Menggunakan yaitu keinginan individu memanfaatkan teknologi dalam periode waktu tertentu di masa depan. Menurut (Suseno

et al, 2021) niat menggunakan merujuk pada keinginan atau kecenderungan perilaku pengguna dalam memanfaatkan suatu sistem informasi, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk terus menggunakannya. Konsep ini merupakan bagian integral dari teori-teori penerimaan teknologi yang bertujuan untuk memprediksi perilaku nyata pengguna terhadap teknologi baru. (Wardani, 2022). Pada penelitian ini niat menggunakan merujuk pada variabel mediasi yang dimana variabel tersebut membantu menjembatani dalam menjelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. Niat sering digunakan sebagai variabel mediasi dalam berbagai penelitian, salah satunya pada penelitian (Fatimah et al. 2023) Penelitian tersebut menjadikan variabel behavioral intention sebagai mediator yang menjembatani perceived usefulness dan perceived security terhadap penggunaan aktual pada E-wallet.

2. Definisi perilaku

   Secara umum, Perilaku adalah jenis tindakan yang dilakukan oleh seseorang sebagai respon terhadap sesuatu, yang kemudian menjadi kebiasaan karena nilai yang mereka percaya. Perilaku pengguna juga diartikan sebagai cara pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, karena berbagai aspek yaitu kemudahan, manfaat dan sikap penggunaan (Ardiani, 2020; Hartanti, 2021).

3. Hubungan antara niat menggunakan dan perilaku penggunaan

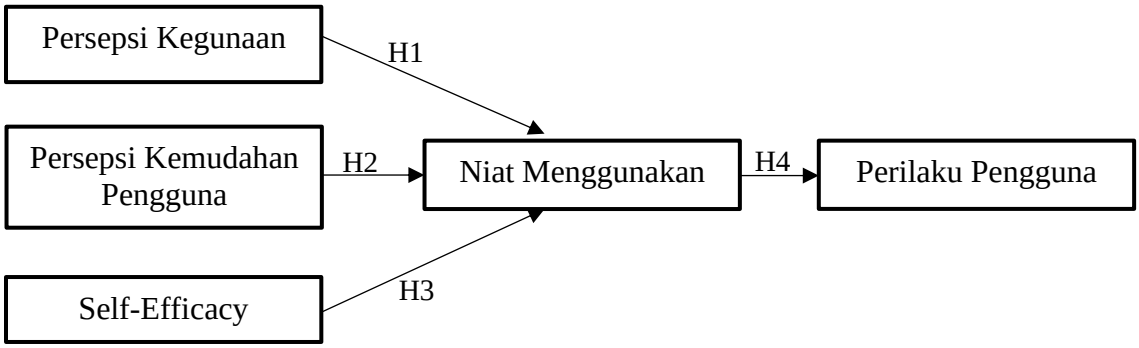
   Secara umum, niat menggunakan suatu teknologi secara positif mempengaruhi perilaku penggunaan. Studi (Nguyen et al, 2020) juga terdapat pengaruh yang signifikan antara *behavioral intention* dan *usage behavior*. Artinya, semakin tinggi minat individu memanfaatkan teknologi maka semakin tinggi kemungkinan akan diadopsi dan sebaliknya. Meskipun niat menggunakan bukanlah jaminan bahwa penggunaan teknologi akan terjadi, namun niat ini sering kali menjadi prediktor yang kuat terhadap adopsi teknologi.

H4: Niat berpengaruh positif pada niat menggunakan QRIS

2.3 Kerangka Berfikir

Tabel terlampir:

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir



BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang dipakai yaitu kuantitatif dengan mengumpulkan serta menganalisis data berbasis angka dan statistik untuk menggali dan memahami fenomena yang dapat diukur secara objektif. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat menguji hipotesis, menemukan hubungan antar variabel, dan memberikan bukti empiris yang kuat (Creswell, 2021).

Penelitian deskriptif kuantitatif didefinisikan sebagai studi yang mengkaji, mendeskripsikan serta menguraikan peristiwa melalui data (angka) yang ada (Sulistyawati, Wahyudi, & Trimuryono, 2022). Pada penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif. Metode deskriptif yaitu salah satu jenis penelitian kuantitatif yang mempunyai tujuan utama guna menguraikan, mendeskripsikan suatu hasil.

3.2 Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi studi yaitu di Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55584. Kemudian durasi berlangsung yaitu Oktober 2024 - hingga selesai.

3.3 Sumber Data

Analisis menggunakan data primer melalui sumber utamanya dan dikumpulkan secara langsung, seperti hasil dari wawancara, pengisian kuisioner ataupun eksperimen. Data primer akan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dikumpulkan secara real-time, pada desain dalam data primer berbentuk *Cross sectional*. *Cross sectional* merupakan jenis studi yang dilakukan untuk mengukur data yang dikumpulkan hanya satu kali pada satu titik waktu tertentu. bentuk ini biasanya dipakai dalam peneltian berbasis kuisioner, yang dilakukan sekali pada setiap responden.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi yaitu kesatuan dengan karakter tertentu. Populasi juga diartikan kelompok pada keseluruhan objek atau individu yang dikaji. Menurut Asrulla et al. (2023), populasi mencakup seluruh elemen yang memiliki karakteristik serupa dan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, seperti populasi terbatas dan tidak terbatas, serta populasi yang bersifat homogen maupun heterogen.

Kesimpulannya, populasi pada statistik tidak terbatas pada kumpulan individu, namun juga terkait ukuran. Populasi juga dikatakan sebagai kumpulan individu dengan karakter sama.

Populasi yang dipakai adalah pengguna/nasabah BSI dan fokusnya mengetahui persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dan self-efficacy (Keyakinan diri).

3.4.2 Sampel

Sampel yaitu kumpulan karakteristik populasi. Ukuran sampel penting jika menggunakan analisis kuantitatif.

Teknik sampling terbagi menjadi *probability sampling* dan *non-probability sampling*. *Probability sampling* memfasilitasi setiap anggota dengan kesempatan sama, sedangkan *non-probability sampling* tidak memfasilitasi kesempatan yang sama. Dalam penelitian ini, sampel berjumlah 225 responden dengan *non-probability sampling*, yaitu *purposive sampling*. Purposive sampling dilakukan dengan kriteria yang ditetapkan.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Penjelasan Langkah-langkah pengukuran variabel X dan Y. Menurut Juliati dan Candrawati (2023), variabel independen adalah faktor yang digunakan untuk mempelajari pengaruhnya terhadap variabel lain, sering disebut variabel bebas. Sementara itu, dipengaruhi oleh variabel independent. Variabel ini berfungsi untuk mengukur hasil atau efek yang timbul dari perubahan pada variabel independen. Berikut penjelasannya:

Tabel 3. 1. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	sumber
Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness)	Penggunaan teknologi tertentu diyakini dapat meningkatkan efektivitas seseorang dalam menyelesaikan tugas atau aktivitas. (Diansyah et al., 2022).	1. Standar kualitas sistem. 2. Fungsi dan manfaat sistem. 3. Tingkat kemudahan dalam menggunakan sistem. 4. Tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem. 5. Aksesibilitas dukungan teknis.	(Vankatesh *et al*., 2016 dan Sinaga *et al*., 2019).
Persepsi Kemudahan Penggunaan	Keyakinan seseorang bahwa teknologi tertentu mudah dipelajari, digunakan, dan tidak perlu usaha yang besar atau rumit. (Irawan & Hadi, 2021)	1. Teknologi informasi mampu dipelajari. 2. Ketersediaan teknologi informasi. 3. Kemudahan penggunaan teknologi informasi.	(Bahtera et al., 2019; Chow et al., 2022)
Self-Eficacy	Keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri untuk berhasil	1. Kepercayaan diri. 2. Keterampilan dan keahlian. 3. Motivasi.	(Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Variabel	Definisi	Indikator	sumber
	dalam situasi tertentu atau mencapai tujuannya. (Chen et al., 2021).	4. Minat.	
Niat Menggunakan	Keinginan atau keputusan individu untuk menggunakan suatu teknologi atau sistem. Bisa disebut juga niat menggunakan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti PEU dan PU (Huang et al., 2021).	1. Keinginan menggunakan. 2. Rencana tetap Menggunakan dimasa depan. 3. Mengajak pihak lain untuk menggunakan.	(Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)
Perilaku Pengguna	Cara pengguna berinteraksi dengan sistem atau aplikasi, tergantung beberapa aspek, misalnya kemudahan penggunaan,	1. External Enviroment. 2. Individual Determinants. 3. Consumer Decision Making Process.	(Srivastava, 2019)

Variabel	Definisi	Indikator	sumber
	kemudahan, dan sikap penggunaan (Ardiani, 2020; Hartanti, 2021).		

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Penghimpunan data dilakukan melalui kuisioner. Menurut Diansyah, Hamzah, dan Winarso (2022), angket atau kuisioner ialah penghimpunan data dengan pemberian pertanyaan tertulis. Studi ini menekankan pentingnya desain kuisioner yang efektif untuk menjamin keakuratan dan validitas data yang dikumpulkan. Menurut Nasta, Amin, dan Hasriani (2022), Angket atau kuisioner yaitu instrument penghimpunan data melalui pertanyaan tertulis. Studi ini menekankan pentingnya desain kuisioner yang efektif guna memastikan keakuratan dan validitas data yang terkumpul:

Tabel 3. 2. *Skala Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Cukup Setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

3.7 Teknik Analisis Data

Metodologi yang dipakai *Partial Least Square (PLS)* dalam analisis, SmartPLS untuk menarik kesimpulan. PLS adalah pendekatan dalam *Structural Equation Modeling* (SEM) dalam pengujian korelasi hubungan variabel laten dan

pengukuran reflektif maupun formatif.

Menurut Fianto, Hendratmi, dan Aziz (2020), PLS memungkinkan estimasi parameter melalui pendekatan pemodelan jalur (path modeling) dengan menggunakan metode regresi berganda untuk memaksimalkan varians yang dijelaskan dalam model. Selain itu, Mahardika (2023) menyatakan bahwa PLS cocok digunakan pada penelitian dengan data yang tidak memenuhi asumsi normalitas multivariat dan ukuran sampel yang kecil. Proses PLS mencakup outer model yang menilai validitas serta reliabilitas indikator, dan inner model yang menguji hubungan antara variabel laten. Analisis pada metode PLS berikut tahapnya:

1. Outer Model
2. Inner Model

3.7.1 Pengujian Outer Model

Tujuan uji ini yaitu menjelaskan korelasi variabel laten beserta indikatornya, berikut uji yang dilakukan.

1. *Validitas Konvergen* digunakan untuk mengukur sejauh mana indikator dalam suatu konstruk saling berkorelasi dan mengukur konsep yang sama dalam analisis PLS-SEM. Evaluasinya dilakukan dengan memeriksa loading faktor dan AVE. Indikator dianggap valid konvergen jika loading faktor > 0,70 (Zhao, 2023), meskipun pada awal pengembangan, nilai antara 0.50-0.60 sudah dapat diterima (Hiqmah, 2021). Selain itu, validitas konvergen juga dinilai melalui AVE, dengan nilai >0,50 artinya konstruk mampu menguraikan setengah varians (Hammoud et al., 2022). Dengan demikian, validitas konvergen memvalidkan indikator konstruk mempunyai korelasi kuat serta relevan.
2. *Validitas diskriminan* adalah aspek penting dalam pengujian outer model pada PLS-SEM, yang memastikan konstruk dapat dibedakan dengan jelas dari konstruk lainnya. Evaluasi dilakukan mellaui komparasi akar kuadrat

AVE dan hubungan konstruk. Validitas diterima jika hubungan konstruk lebih kecil dari AVE (Guerrero et al., 2020). Validitas diskriminan juga bisa diuji dengan metode *cross loading*, yang mengharuskan indikator berkorelasi lebih tinggi dari konstruk yang diuji (Alfuqaha et al., 2022).

3. *AVE* yaitu indikator penilai validitas konvergen dengan menghitung rata-rata pada varians indikator konstruk. AVE ideal >0,50, sehingga konstruk mampu menguraikan lebih dari separuh varians (Alotaibi & Alshahrani, 2022). Dengan menggunakan validitas diskriminan dan AVE, model ini mampu menjamin ketepatan dan keandalan yang tinggi dalam mengukur konsep yang ingin diteliti.

3.7.2 Pengujian Inner Model

Model ini digunakan untuk mendeteksi korelasi kausal variabel laten dan menguji hipotesis.

1. *Coefficient of determination* (R^2)

   R^2 berguna untuk mengevaluasi sejauh mana model regresi mampu menguraikan variabilitas data bernilai 0-1. Jika mendekati 1 artinya sangat baik menguraikan data (Velasco Cruz et al., 2022). R^2 digunakan untuk menilai kualitas prediksi masing-masing variabel independen dengan makna serupa. Nilai R^2 yang tinggi artinya tingkat pengaruh cukup tinggi terhadap variabel dependen dari independen (Wang & Yin, 2020), sementara nilai lebih rendah mendeskripsikannya model kurang efektif, terutama konteks data non-linear (Wang & Yin, 2020).

2. F-Square (F^2)

   Indikator guna mengevaluasi kekuatan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen pada model, khususnya pada analisis Partial Least Squares (PLS). F^2 memberikan informasi tentang ukuran perubahan variabel, serta membantu mengidentifikasi variabel

yang memiliki dampak signifikan dalam model (Wicaksana & Suroso, 2022). Nilai F^2 dikategorikan menjadi kecil atau 0.02, sedang atau 0.15, dan besar atau 0.35, sehingga memudahkan peneliti dalam menilai relevansi dan efektivitas model yang diuji.

3. Pengujian Hipotesis

   Uji ini berguna untuk menguji hipotesis. Dalam pengujian hipotesis terdapat 5 tahapan yaitu: 1. Menentukan H0 dan H1, 2. Menentukan alpha, 3. Menentukan statistik uji, 4. Menentukan daerah keputusan berdasarkan nilai kritis, 5. Menentukan Kesimpulan dan keputusan tolak/tidak ditolak H0. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat hasil data pada bagian Path Coefficient dan Suatu hasil dapat dikatakan signifikan apabila P-values <0,05 serta nilai T-statistik >1,96.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Deskriptif

Analisis ini berguna dalam mengungkapkan data secara statistik terkait data yang telah dikumpulkan. Secara keseluruhan, data hasil kuesioner yaitu 227 responden, dengan 2 responden tidak bersedia maka total responden menjadi 225 responden. Dalam analisis deskriptif ini juga mengambarkan dan mendeskripsikan karakteristik responden yang telah bersedia mengisi kuesioner penelitian terkait variabel tertentu.

4.2 Karakteristik Responden

Berikut beberapa sub yang dikelompokkan dalam analisis deskriptif :

4.2.1 Jenis Kelamin

Berikut kategori responden:

Tabel 4. 1. Jenis Kelamin Responden

Keterangan	Kuantitas	Persentase
Laki-Laki	103	45.4%
Perempuan	123	54.6%
Jumlah keseluruhan	227	100%

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan pada tabel 4.1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar jumlah responden atau yang mendominasinya adalah perempuan yaitu berjumlah 123 orang dan disusul oleh laki-laki dengan jumlah 103 orang.

4.2.2 Usia/Generasi Responden

Berikut kategori usia:

Tabel 4. 2. Usia Responden

Keterangan	Kuantitas	Persentase

Generasi Gen-Z	146	64.3%
Generasi millenial	81	35.7%
Jumlah keseluruhan	227	100%

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan pada tabel 4.2 karakteristik responden berdasarkan usia/generasi, sebagian besar jumlah responden atau yang mendominasinya adalah Gen-Z dengan rentang usia 12-27 tahun yaitu berjumlah 146 orang dengan persentase 64.3% dan disusul oleh Generasi millenial dengan rentang usia 28-43 tahun dengan jumlah 103 orang dan persentase sebesar 35.7%.

4.2.3 Pekerjaan Responden

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, dapat dideskripsikan karakteristik pekerjaan yang mewakili para responden:

Tabel 4. 3. Pekerjaan Responden

Keterangan	Kuantitas	Persentase
Pelajar / Mahasiswa	70	30.8%
Pegawai Swasta	92	40.5%
Wiraswasta	48	21.1%
IRT (Ibu Rumah Tangga)	14	6.2%
Pendidik	1	0.4%
Guru	1	0.4%
Fresh Graduate	1	0.4%
Jumlah Keseluruhan	227	100%

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan pada tabel 4.3 karakteristik responden berdasarkan pekerjaan, sebagian besar jumlah responden atau yang mendominasinya adalah Pegawai swasta yaitu berjumlah 92 orang, disusul oleh pelajar/mahasiswa dengan jumlah 70 orang, kemudian wiraswasta berjumlah 48 orang, dan yang

terakhir ialah pendidik, guru serta fresh graduate yang berjumlah masing-masing 1 orang.

4.2.4 Nasabah QRIS BSI

Menurut analisis, dideskripsikan apakah Nasabah QRIS BSI sudah menggunakan QRIS/merchant dari BSI sendiri, berikut data yang diperoleh:

Tabel 4. 4. Nasabah QRIS BSI

Keterangan	Jumlah	Persentase
Sudah menggunakan QRIS BSI	118	52.2%
Sudah menggunakan merchant BSI	92	40.7%
Belum pernah menggunakan, tetapi berminat	16	7.1%
Jumlah Keseluruhan	227	100%

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan pada tabel 4.4 karakteristik nasabah terkait QRIS, dari data tersebut sebagian besar jumlah responden sudah menggunakan QRIS BSI yaitu berjumlah 118 orang kemudian untuk merchantnya sendiri yang sudah menggunakannya berjumlah 92 orang, dan yang belum pernah menggunakan QRIS, tetapi berminat 16 orang.

4.3 Analisis Deskriptif Variabel

Dalam analisis ini menunjukkan gambaran dari masing-masing variabel penelitian yang diubah menjadi sebuah pertanyaan/pernyataan kemudian kuisioner tersebut akan disebarkan kepada responden melalui *google form* untuk mendapatkan hasil dari sebuah penelitian, pertanyaan/pernyataan dalam kuesioner tersebut menggunakan metode penilaian berupa skala likert dengan range 1-5 keterangan sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Adapun variabel penelitian yang dimaksud adalah: persepsi kegunaan pengguna, persepsi kemudahan

pengguna, *self-efficacy*, niat menggunakan serta perilaku pengguna.

4.3.1 Persepsi Kegunaan pengguna (Perceived Usefulness)

Dalam pengukuran variabel tersebut terdapat 4 pertanyaan/pernyataan terkait persepsi kegunaan pengguna (Perceived Usefulness). Hasil responden akan dilihat melalui rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan yang dilontarkan kepada responden. Adapun nilai mean dari persepsi kegunaan pengguna terlampir.

Tabel 4. 5. Persepsi Kegunaan Pengguna (Perceived Usefulness)

Keterengan	Pertanyaan/Pernyataan	Mean
Persepsi Kegunaan Pengguna (Perceived Usefulness)	Saya berpikir bahwa QRIS BSI Mudah untuk digunakan	4.491
	Penggunaan QRIS BSI dalam melakukan transaksi dapat menghemat waktu ?	4.339
	Menggunakan QRIS BSI memungkinkan saya melakukan transaksi dengan cara yang lebih efisien dibandingkan pembayaran secara langsung ?	4.345
	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI dapat lebih menghemat uang	4.035
	Total rata-rata penilaian	4.303

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa penilaian variabel PU yang didapatkan dari 227 responden, pada indikator pernyataan pertama memiliki jumlah penilaian tertinggi yaitu 4.491. Total rata-rata keseluruhan

penilaian dari variabel PU pada penelitian ini adalah 4.303.

4.3.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)

Dalam pengukuran variabel tersebut terdapat 3 pertanyaan/pernyataan terkait persepsi kemudahan pengguna. Hasilnya dilihat melalui rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan yang dilontarkan kepada responden. Adapun nilai mean dari persepsi kemudahan pengguna terlampir.

Tabel 4. 6. Persepsi Kemudahan Pengguna

Keterangan	Pertanyaan/Pernyataan	Mean
Persepsi Kemudahan Pengguna	Saya merasa bahwa QRIS BSI adalah metode pembayaran yang jelas dan mudah dimengerti	4.425
	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI mudah untuk dilakukan	4.225
	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI meningkatkan keterampilan saya dalam bertransaksi	4.396
	Total rata-rata penilaian	4.349

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa penilaian variabel PEU yang didapatkan dari 227 responden, pada indikator pernyataan pertama memiliki jumlah penilaian tertinggi yaitu 4.425. Total rata-rata keseluruhan penilaian dari variabel PU pada penelitian ini adalah 4.349.

4.3.3 Self-Efficacy

Dalam pengukuran variabel tersebut terdapat 5 pertanyaan/pernyataan terkait Self-Efficacy. Hasinya dilihat melalui rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan yang dilontarkan kepada responden. Adapun nilai mean dari Self-

Efficacy terlampir.

Tabel 4. 7. *Self-Efficacy*

Keterengan	Pertanyaan/Pernyataan	Mean
Self-Efficacy	Saya memiliki kepercayaan diri dalam menggunaan QRIS BSI	4.260
	Saya dapat menyelesaikan transaksi menggunakan QRIS BSI	4.396
	Saya yakin akan kegunaan Qris BSI untuk memenuhi kebutuhan transaksi saya	4.207
	Saya memiliki motivasi untuk mempelajari QRIS BSI dalam melakukan transaksi	4.317
	Saya memiliki minat untuk mempelajari QRIS BSI dalam melakukan transaksi	4.313
	Total rata-rata penilaian	4.299

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa penilaian variabel Self-Efficacy yang didapatkan dari 227 responden, pada indikator pernyataan Kedua memiliki jumlah penilaian tertinggi yaitu 4.396. Total rata-rata keseluruhan penilaian dari variabel PU pada penelitian ini adalah 4.299.

4.3.4 Niat Menggunakan

Dalam pengukuran variabel tersebut terdapat 5 pertanyaan/pernyataan terkait Niat Menggunakan. Hasilnya dilihat melalui rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan yang dilontarkan kepada responden. Adapun nilai mean dari Niat Menggunakan terlampir

Tabel 4. 8. Niat Menggunakan

Keterengan	Pertanyaan/Pernyataan	Mean
Niat Menggunakan	Saya ingin selalu menggunakan QRIS BSI setiap melakukan transaksi	4.291
	Saya berencana untuk tetap menggunakan QRIS BSI dimasa yang akan datang	4.278
	Saya akan memperkenalkan QRIS BSI kepada orang lain atau rekan kerja saya	4.339
	Saya menyarankan penggunaan QRIS BSI kepada orang lain/rekan kerja saya	4.304
	Saya mengajarkan penggunaan QRIS BSI kepada orang lain/rekan kerja saya	4.317
	Total rata-rata penilaian	4.306

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa penilaian variabel Niat Menggunakan yang didapatkan dari 227 responden, pada indikator pernyataan Ketiga memiliki jumlah penilaian tertinggi yaitu 4.339. Total rata-rata keseluruhan penilaian dari variabel PU pada penelitian ini adalah 4.306.

4.3.5 Perilaku Pengguna

Dalam pengukuran variabel tersebut terdapat 3 pertanyaan/pernyataan terkait Perilaku pengguna. Hasilnya dilihat melalui rata-rata (*mean*) dari setiap pernyataan yang dilontarkan kepada responden. Adapun nilai mean dari Perilaku pengguna terlampir.

Tabel 4. 9. Perilaku Pengguna

Keterengan	Pertanyaan/Pernyataan	Mean
Perilaku pengguna	Saya hampir selalu menggunakan QRIS BSI di setiap transaksi harian saya.	4.194
	Saya menggunakan QRIS BSI untuk aktivitas transaksi harian dan lainnya.	4.273
	Saya akan terus menggunakan QRIS BSI.	4.304
	Total rata-rata penilaian	4.257

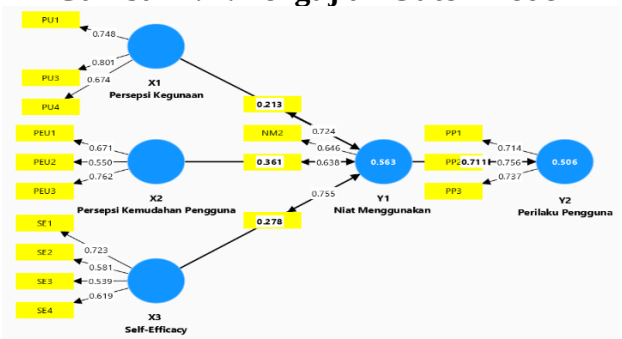
Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa penilaian variabel Perilaku Pengguna didapatkan dari 227 responden, pada indikator pernyataan Ketiga memiliki jumlah penilaian tertinggi yaitu 4.304. Total rata-rata keseluruhan penilaian dari variabel PU pada penelitian ini adalah 4.257.

4.4 Pengujian Outer Model

Tujuannya yaitu evaluasi korelasi variabel lateb dan indikatornya. Indikator yang dipakai yaitu uji reliabilitas, uji validitas diskriminan, serta validitas konvergen. Penelitian ini melibatkan 225 data yang diolah menggunakan prosedur PLS Algorithm untuk menghasilkan data dari berbagai variabel, terlampir.

Gambar 4. 1. Pengujian Outer Model



Sumber: Olah Data,2024

4.4.1 Uji Validitas Konvergen

Konvergen Validity bertujuan memastikan hubungan antar indikator dengan variabel laten saling berkaitan, menunjukkan bahwa indikator-indikator tersebut merepresentasikan variabel laten yang sama dan mencerminkan esensinya. Pengukuran validitas konvergen dapat dinilai melalui *loading factor* dan AVE. Umumnya, nilai *loading factor* paling sedikit 0,7 dan AVE 0,5. Uji validitas konvergen terlampir.

Tabel 4. 10. *Outer Loading*

	X1 Persepsi Kegunaan	X2 Persepsi Kemudahan Pengguna	X3 Self-Efficacy	Y1 Niat Menggunakan	Y2 Perilaku Pengguna	Nilai AVE
PU1	0.748					
PU3	0.801					0.551
PU4	0.674					
PEU1		0.671				
PEU2		0.550				0.623
PEU3		0.762				
SE1			0.723			
SE2			0.581			0.591
SE3			0.539			
SE4			0.619			
NM1				0.724		
NM2				0.646		0.543
NM3				0.638		
NM5				0.755		
PP1					0.714	
PP2					0.756	0.546
PP3					0.737	

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.10 terlihat bahwa jumlah indikator variabel dengan nilai diatas 0,7 hampir setara dengan yang bernilai dibawah 0,7. Menurut (Ghozali, 2015), nilai *outer loading* masih dapat ditolerir hingga 0,5 dan dibawah 0,5 dapat dikeluarkan dari analisis. Berdasarkan teori tersebut hasil uji validitas konvergen pada penelitian ini dapat dinyatakan valid. Namun untuk

indikator PU2, NM4 dan SE5 memiliki nilai < 0,5 sehingga indikator tersebut di eliminasi dari analisis.

Average Variance Extracted (AVE) merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana varians indikator-indikator dapat dijelaskan oleh konstruk laten dalam sebuah model penelitian. Nilai AVE minimal 0,5 hal ini menjelaskan bahwa validitas konvergen yang memadai. Selain itu hal tersebut juga menunjukkan bahwa satu variabel laten dapat menjelaskan lebih dari setengah varians dari indikator-indikatornya dalam rata-rata (Ghozali, 2016). Nilai AVE untuk masing-masing konstruk pada penelitian ini menunjukkan nilai AVE masing-masing konstruk telah berada diatas 0,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak adanya permasalahan dalam model yang diuji sehingga pengujian model ini dapat dikatakan baik / valid.

4.4.2 Uji Validitas Diskriminan

Uji ini bertujuan menguji konstruk mampu dibedakan dari konstruk lain. Pengujian validitas diskriminan dalam studi ini melalui cross loading, dan merujuk pada nilai *cross loading* terlampir.

Tabel 4. 11. Cross Loading

	X1 Persepsi Kegunaan	**X2_Persepsi Kemudahan Pengguna**	**X3 _Self-Efficacy**	**Y1_Niat Menggunakan**	**Y2_Perilaku Pengguna**
PU1	**0.748**	0.505	0.478	0.479	0.518
PU3	**0.801**	0.577	0.600	0.513	0.463
PU4	**0.674**	0.338	0.497	0.437	0.433
PEU1	0.497	**0.671**	0.515	0.409	0.393
PEU2	0.353	**0.550**	0.403	0.382	0.385
PEU3	0.444	**0.762**	0.381	0.540	0.483

SE1	0.520	0.377	**0.723**	0.465	0.430
SE2	0.351	0.409	**0.581**	0.414	0.325
SE3	0.395	0.333	**0.539**	0.294	0.325
SE4	0.480	0.453	**0.619**	0.430	0.303
NM1	0.483	0.529	0.473	**0.724**	0.490
NM2	0.441	0.412	0.484	**0.646**	0.580
NM3	0.393	0.392	0.413	**0.638**	0.377
NM5	0.454	0.524	0.447	**0.755**	0.499
PP1	0.434	0.473	0.329	0.433	**0.714**
PP2	0.561	0.525	0.501	0.614	**0.756**
PP3	0.384	0.394	0.378	0.495	**0.737**

Sumber: Olah Data,2024

Setiap indikator mengukur konstruk yang berbeda, di mana indikator harus berkorelasi lebih besar (Alfuqaha et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa nilai *cross loading* pada setiap konstruk memiliki validitas diskriminan yang baik.

4.5 Pengujian Inner Model

Uji ini bertujuan untuk mendeteksi korelasi sebab-akibat antara variabel laten atau menguji hipotesis, yang dievaluasi menggunakan *R-Square* atau Koefisien Determinasi. Pengujian inner model terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya:

4.5.1 Coefficient of determination (R^2)

Tujuan dari evaluasi model PLS ini adalah untuk menilai R^2 dari setiap variabel dependen. Nilai R^2 diklasifikasikan: kuat, sedang, dan lemah. Berdasarkan Ghozali dan Latan (2015), R^2 0.75, 0.50, dan 0.25 tergolong kuat, sedang, dan lemah. Sementara menurut Hamid dan Anwar (2019), R^2 0.67 menunjukkan pengaruh kuat, 0.33 sedang, dan 0.19 lemah. Hasil nilai

R^2 dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4. 12. Nilai R-Square

	R-square	R-square adjusted
Y1_Niat Menggunakan	0.563	0.557
Y2_Perilaku Pengguna	0.506	0.504

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.12 diatas menunjukkan bahwa nilai R-Square dari variabel niat menggunakan diperoleh nilai sebesar 0.563, hasil nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel niat menggunakan dapat dijelaskan dengan variabel independen sebesar 56,3% dan sisanya 43,7% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Kemudian nilai R-Square dari variabel perilaku pengguna diperoleh nilai sebesar 0.506 hasil nilai tersebut dapat diartikan bahwa variabel perilaku pengguna dapat dijelaskan dengan variabel niat menggunakan sebesar 50,6% dan sisanya 49,4% dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Berdasarkan teori (Ghozali dan Latan, 2015) bahwasannya nilai R-Square yang diperoleh pada variabel niat menggunakan dan variabel perilaku pengguna termasuk dalam kategori sedang (moderate).

4.5.2 F-Square (F^2)

F-Square (F^2) merupakan salah satu pengujian yang dilakukan dalam analisis inner model pada metode PLS-SEM, biasanya pengujian ini dilakukan setelah analisis R-square. F-Square (F^2) digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Sama halnya seperti R-Square, F-square juga memiliki tiga kriteria nilai yaitu jika nilai F^2 sebesar 0.02 menunjukkan bahwa model memiliki efek kecil (lemah), jika nilai F^2 sebesar 0.15 menunjukkan bahwa

model memiliki efek sedang (moderate), jika nilai F^2 sebesar 0.35 menunjukkan bahwa model memiliki efek besar (Hair et al, 2019). Hasil Nilai F-Square Pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4. 13. Nilai F-Square

	Persepsi Kegunaan	**Persepsi Kemudahan Pengguna**	**Self-Efficacy**	**Niat Menggunakan**	**Perilaku Pengguna**
Persepsi Kegunaan				0.045	
Persepsi Kemudahan Pengguna				0.155	
Self-Efficacy				0.078	
Niat Menggunakan					1.025
Perilaku Pengguna					

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan nilai f-square pada tabel 4.13 diatas dapat dinyatakan sebagai berikut:

- Nilai f-square pada variabel Persepsi kegunaan (PU) terhadap niat menggunakan (NM) memiliki nilai 0.045, sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh kecil terhadap niat menggunakan.
- Nilai f-square pada variabel Persepsi kemudahan pengguna (PEU) terhadap niat menggunakan (NM) memiliki nilai 0.155, sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh sedang terhadap niat menggunakan.

- Nilai f-square pada variabel self-efficacy (SE) terhadap niat menggunakan (NM) memiliki nilai 0.078, sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel self-efficacy memiliki pengaruh kecil terhadap niat menggunakan.
- Nilai f-square pada variabel niat menggunakan (NM) terhadap variabel perilaku pengguna (PP) memiliki nilai 1.025, sehingga dapat dinyatakan bahwa variabel self-efficacy memiliki pengaruh besar terhadap niat menggunakan.

4.5.3 Uji Hipotesis

Uji ini berguna dalam menguji kebenaran sementara berdasarkan data. Proses ini dilakukan dengan metode *Bootstrapping* dan hasilnya dapat dilihat pada *path coefficient*. Terdapat dua jenis hipotesis utama, yaitu H1 dan H0, dengan analisis statistik menggunakan P-values dan T-statistik. Hasil dianggap signifikan jika P-values < 0,05 dan T-statistik > 1,96:

1. Jika P-values < 0.05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. maka terdapat pengaruh antar variabelnya.
2. Jika P-values > 0.05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. maka tidak adanya pengaruh antar variabelnya.

Nilai yang didapatkan dari pengujian ini terlampir.

Tabel 4. 14. Path Coefficient

	Original sample (O)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
Persepsi Kegunaan -> Niat Menggunakan	0.213	2.212	0.027
Persepsi Kemudahan Pengguna -> Niat	0.361	4.397	0.000

Menggunakan			
Self-Efficacy -> Niat Menggunakan	0.278	2.680	0.007
Niat Menggunakan -> Perilaku Pengguna	0.711	13.001	0.000

Sumber: Olah Data,2024

Berdasarkan tabel 4.14 diatas, hasil dari pengujian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan**

   Hasil pengujian hipotesis pertama terkait Persepsi Kegunaan (PU) terhadap Niat Menggunakan (NM) memiliki original sample sebesar 0.213, nilai P-values 0.027 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 2.212 > 1.960. hasil tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kegunaan berpengaruh terhadap Niat Menggunakan. Sehingga hipotesis pertama yang menyebutkan "Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan" dapat diterima dalam penelitian ini.

2. **Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna Terhadap Niat Menggunakan**

   Hasil pengujian hipotesis kedua terkait Persepsi Kemudahan Pengguna (PEU) terhadap Niat Menggunakan (NM) memiliki original sample sebesar 0.361, nilai P-values 0.000 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 4.397 > 1.960. hasil tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan pengguna berpengaruh terhadap Niat Menggunakan. Sehingga hipotesis kedua yang menyebutkan "Persepsi Kemudahan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan" dapat diterima dalam penelitian ini.

3. **Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Niat Menggunakan**

Hasil pengujian hipotesis ketiga terkait Self-Efficacy (SE) terhadap Niat Menggunakan (NM) memiliki original sample sebesar 0.278, nilai P-values 0.007 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 2.680 > 1.960. hasil tersebut menunjukkan bahwa Self-Efficacy berpengaruh terhadap Niat Menggunakan. Sehingga hipotesis ketiga yang menyebutkan "Self-Efficacy berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan" dapat diterima dalam penelitian ini.

4. **Pengaruh Niat Menggunakan Terhadap Perilaku Pengguna**

Hasil pengujian hipotesis keempat terkait Niat Menggunakan (NM) terhadap Perilaku Pengguna (PP) memiliki original sample sebesar 0.711, nilai P-values 0.000 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 13.001 > 1.960. hasil tersebut menunjukkan bahwa Niat Menggunakan berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna. Sehingga hipotesis keempat yang menyebutkan "Niat Menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna" dapat diterima dalam penelitian ini.

4.6 Pembahasan

4.6.1 H1: Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Menggunakan

Hasil pada uji hipotesis pertama berdasarkan tabel 4.16 diketahui bahwa H1 diterima yaitu variabel Persepsi Kegunaan (PU) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan (NM). Hal ini dibuktikan dari nilai yang dihasilkan pada P-values sebesar 0.027 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 2.212 > 1.960. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kegunaan menjadi salah satu faktor yang secara signifikan berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. Hasil hipotesis ini juga sejalan dengan Fazriansyah et al (2022) dimana Persepsi Kegunaan berpengaruh posisitif

dan signifikan terhadap Niat Menggunakan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kutai Kartanegara. Pada penelitiannya menyatakan jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakan dan begitu pula sebaliknya.

4.6.2 H2: Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna Terhadap Niat Menggunakan

Hasil pada uji hipotesis kedua berdasarkan tabel 4.16 diketahui bahwa H2 diterima yaitu Persepsi Kemudahan Pengguna (PEU) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan (NM). Hal ini dibuktikan dari nilai yang dihasilkan pada P-values 0.000 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 4.397 > 1.960. sehingga dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Pengguna menjadi salah satu faktor yang secara signifikan berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. Hasil hipotesis ini juga sejalan dengan Erwinsyah et al. (2023) pada penelitiannya menyatakan bahwa semakin besar penilaian seseorang mengenai kepraktisan penggunaan suatu teknologi maka semakin besar juga jumlah penggunaan suatu teknologi. Dapat dipahami bahwa jika seseorang merasa QRIS Bank Syariah Indonesia tersebut dapat dipahami dan mudah untuk digunakan maka semakin besar pula niat untuk menggunakannya.

4.6.3 H3: Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Niat Menggunakan

Hasil pada uji hipotesis ketiga berdasarkan tabel 4.16 diketahui bahwa H3 diterima yaitu Self-Efficacy (SE) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan (NM). Hal ini dibuktikan dari nilai yang dihasilkan pada P-values 0.007 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 2.680 > 1.960. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Self-Efficacy (keyakinan diri) menjadi salah satu faktor yang secara signifikan

berpengaruh positif terhadap Niat Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. Hasil hipotesis ini juga sejalan dengan Fauziah dan Ashfiasari (2021) pada penelitiannya menyatakan bahwa semakin tinggi Self-Efficacy seseorang maka semakin tinggi pula minatnya dalam menggunakan *mobile payment system*.

4.6.4 H4: Pengaruh Niat Menggunakan Terhadap Perilaku Pengguna

Hasil pada uji hipotesis keempat berdasarkan tabel 4.16 diketahui bahwa H4 diterima yaitu variabel Niat Menggunakan (NM) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (PP). Hal ini dibuktikan dari nilai yang dihasilkan pada P-values sebesar 0.000 < 0.05 dan nilai T-statistics sebesar 13.001 > 1.960. Sehingga dapat disimpulkan bahwa niat menggunakan secara signifikan berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. Hasil hipotesis ini juga sejalan dengan Pratama dan Renny (2022) pada penelitiannya menyatakan bahwa faktor *behaviour intention* mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap perilaku pengguna (use behaviour), dapat dipahami bahwa niat pengguna untuk mengadopsi QRIS Bank Syariah Indonesia dimasa depan berkaitan dengan adanya dorongan dari dalam dan luar (lingkungan sekitar), manfaat yang dirasakan sehingga membuat pengguna terbiasa secara alamiah untuk terus menggunakan serta mampu meningkatkan frekuensi penggunaan dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh persepsi kegunaan, kemudahan pengguna, dan self-efficacy terhadap perilaku menggunakan QRIS di Bank Syariah Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Pengaruh Persepsi Kegunaan:

  Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS. Artinya, semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna dari QRIS, berbanding lurus dengan keinginan untuk mengadopsinya. Temuan ini sejalan dengan teori Penerimaan Teknologi (TAM) yaitupersepsi kegunaan adalah faktor utama dalam adopsi teknologi baru.

- Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna:

  Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan QRIS. Pengguna yang merasa QRIS mudah digunakan lebih cenderung untuk mengadopsi teknologi ini, menandakan pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna dalam mendorong adopsi QRIS.

- Pengaruh Self-Efficacy:

  Self-efficacy, atau keyakinan diri dalam menggunakan QRIS, berpengaruh positif terhadap niat penggunaan. Pengguna yang merasa yakin dengan kemampuannya lebih cenderung berniat menggunakan QRIS. Maka, program pelatihan dan edukasi yang efektif dapat mendorong kepercayaan diri pengguna dalam menggunakan QRIS.

- Pengaruh Niat Menggunakan terhadap Perilaku Pengguna:

  Semakin kuat niat seseorang untuk menggunakan QRIS, semakin besar kemungkinan mereka untuk menggunakannya dalam transaksi harian. Maka, sangat krusial dalam membentuk niat baik agar adopsi QRIS dapat meningkat

secara luas.

- R^2 dan F^2 Analisis:

  Nilai R^2 untuk niat menggunakan adalah 0,563, yang berarti 56,3% variasi niat menggunakan dapat dijelaskan oleh variabel independen. Sementara itu, nilai R^2 untuk perilaku pengguna adalah 0,506, yang menunjukkan bahwa 50,6% variasi perilaku pengguna dapat dijelaskan oleh niat menggunakan. Analisis F^2 mengungkapkan persepsi kemudahan pengguna berpengaruh sedang, sedangkan persepsi kegunaan dan self-efficacy berpengaruh kecil terhadap niat menggunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Bank Syariah Indonesia:**

   Diharapkan untuk terus mengedukasi masyarakat tentang QRIS dengan menekankan manfaat dan kemudahan penggunaannya. Upaya ini bisa dilakukan melalui seminar, workshop, atau kampanye digital yang menarik. Selain itu, penting juga untuk memperbaiki antarmuka dan pengalaman pengguna dalam aplikasi QRIS agar mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri.

2. **Bagi Pemerintah:**

   Diharapkan sosialisasi dan edukasi QRIS kepada masyarakat terus ditingkatkan, dengan menekankan manfaat dan kemudahan penggunaannya. Ini bisa dilakukan lewat seminar, workshop, atau kampanye digital yang menarik. Selain itu, perbaikan antarmuka dan pengalaman pengguna dalam aplikasi QRIS juga penting agar pengguna merasa lebih nyaman dan percaya diri.

3. **Bagi Peneliti Selanjutnya:**

   Penelitian selanjutnya bisa melibatkan variabel tambahan seperti faktor sosial, budaya, atau demografis yang mungkin memengaruhi niat dan perilaku

pengguna. Penelitian jangka panjang juga penting untuk mengamati perubahan perilaku pengguna dari waktu ke waktu dan dampak dari intervensi yang dilakukan.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Berikut keterbatasan temuan ini

1. Keterbatasan Sampel:

   Menggunakan sampel terbatas dari pengguna QRIS di Bank Syariah Indonesia, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat mewakili seluruh pengguna QRIS di Indonesia. Perbedaan dalam faktor demografis seperti usia, pendidikan, dan lokasi geografis bisa mempengaruhi temuan penelitian

2. Metode Penghimpunan Data:

   Penghimpunan data menggunakan kuesioner yang bersifat self-reported, yang dapat menimbulkan bias dalam jawaban. Hal ini karena responden mungkin tidak sepenuhnya jujur, yang dapat mempengaruhi kevalidan data.

3. Variabel yang Tidak Diteliti:

   Studi ini masih mengkaji tiga variabel independen (persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan self-efficacy) yang memengaruhi niat penggunaan QRIS. Meskipun faktor sosial, budaya, dan ekonomi juga dapat mempengaruhi niat dan perilaku pengguna, namun tidak difokuskan.

4. Desain Penelitian:.

   Studi memakai desain cross-sectional, yang hanya menjabarkan pada satu waktu tertentu. Ini membatasi kemampuan untuk menganalisis perubahan perilaku pengguna seiring waktu atau untuk memahami hubungan sebab-akibat dengan lebih mendalam.

5. Konteks Penelitian:

   Studi ini fokus pada perbankan syariah Indonesia, yang memiliki ciri khas berbeda dari perbankan konvensional atau sistem pembayaran digital di

negara lain sehingga tidak penuh aplikatif di konteks yang lain.

6. Keterbatasan Waktu:

   Penelitian ini dilakukan dalam periode tertentu, sehingga tidak dapat mencakup perubahan yang mungkin terjadi pada persepsi dan perilaku pengguna seiring dengan perkembangan teknologi dan kebijakan pemerintah terkait QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

Alotaibi, R., & Alshahrani, S. M. (2022). An Extended DeLone and McLean's Model to Determine the Success Factors of E-Learning Platform. *Peerj Computer Science*. https://doi.org/10.7717/peerj-cs.876

Alfuqaha, O. A., Al-Hammouri, M. M., Rababah, J. A., Alfoqha, B. A., Alfuqaha, O. N., F. Haha, M. F., Musa, S. S., & Matter, A. A. (2022). Psychometric Properties of the Arabic Version of the Existence Scale. *Plos One*. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0267321

Ardiani, F. (2020). Online Public Access Catalogue: Factors Affecting Use E-Catalog. In *Ijid (International Journal on Informatics for Development)*. https://doi.org/10.14421/ijid.2020.09206

Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 26320–26332. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836

Anggriani, L., Diana, N., & Fakhriyyah, D. D. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kegunaan, dan Kemudahan Penggunaan pada Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Dalam Transaksi Keuangan (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Unisma Tahun 2019). *e_Jurnal Ilmiah Riset Akuntansi*, *12*(02), 837-848.

ANGGRAINI, M. Y. (2020). HUBUNGAN SELF-EFFICACY DENGAN KEPATUHAN MINUM OBAT ARV PADA PASIEN HIV/AIDS DI POLI VCT RSUD BHAKTI DHARMA HUSADA SURABAYA. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).

Ardhana, A., & Usman, B. (2024). IMPLEMENTASI PENGUJIAN MODEL TAM PADA APLIKASI QRIS MERCHANT: STUDI EMPIRIS DI KOTA BENGKULU. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi).*, *11*(1), 416-429.

ASPI.Statistik QRIS. Diakses pada juli 2024, dari https://www.aspi-indonesia.or.id/statistik-qris/.

Bagus Prasasta Sudiatmika, N., & Ayu Oka Martini, I. (2022). FAKTOR-FAKTOR MEMPENGARUHI NIAT PELAKU UMKM KOTA DENPASAR MENGGUNAKAN QRIS. *JMM UNRAM - MASTER OF MANAGEMENT JOURNAL*, *11*(3), 239–254. https://doi.org/10.29303/jmm.v11i3.735

Bahtera, N. I., Evahelda, E., Jaya Atmaja, E. J., Setiawan, I., & Irwanto, R. (2019). The Technology Acceptance Model (Tam) on Pepper Farmers in Bangka, Indonesia. *Journal of Information System and Technology Management*. https://doi.org/10.35631/jistm.415005

Chen, J., Ge, H., Li, N., & Proctor, R. W. (2021). What I Say Means What I Do: Risk Concerns and Mobile Application-Selection Behaviors. *Human Factors the Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*. https://doi.org/10.1177/00187208211004288

Chow, M. C. M., Yu Hung, M. S., K Chu, J. W., & Ki Lam, S. K. (2022). Factors Affecting Nursing Students' Intention to Use a 3D Game to Learn Field Triage Skills: A Structural Equation Modelling Analysis. *BMC Nursing*. https://doi.org/10.1186/s12912-022-00826-0

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th ed.). SAGE Publications.

Darmansyah, Fianto, B. A., Hendratmi, A., & Aziz, P. F. (2020). Factors Determining Behavioral Intentions to Use Islamic Financial Technology. *Journal of Islamic Marketing*. https://doi.org/10.1108/jima-12-2019-0252

Dewi, K. S. (2023). ANALISIS FAKTOR INTENSI PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN DENGAN PENDEKATAN TAM . *(Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).*

Diansyah, R., Hamzah, H., & Winarso, D. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Mahasiswa Dalam Penggunaan Online Learning (Aplikasi Sikuli) Di Umri. In *Jurnal Coscitech (Computer Science and Information Technology)*. https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4349

Dwi Pratama, R. R., & Renny Renny. (2022). THE ROLE OF BEHAVIORAL INTENTIONS TO USE MOBILE BANKING: APPLICATION OF THE UTAUT2 METHOD WITH SECURITY, TRUST AND RISK FACTORS. *Dinasti International Journal of Management Science*, *3*(4), 728–741. https://doi.org/10.31933/dijms.v3i4.1141

Databoks.katadata. (17 Februari 2023). Uang Elektronik Yang Beredar Tembus 772 juta Unit Pada November 2022. Diakses pada juli 2024, dari https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/17/uang-elektronik-yang-beredar- tembus-772-juta-unit-pada-november-2022#.

Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., S, S., & Anjelita, K. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Untuk

Menggunakan Dan Penggunaan Aktual Teknologi Pembayaran Digital QRIS. *Jurnal Ekonomi &Amp; Manajemen Indonesia*, *23*(1), 22–36. https://doi.org/10.53640/jemi.v23i1.1337

Fatimah, N. A. S., Negara, D. J., & Sambung, R. (2023). PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED SECURITY TERHADAP USE TO E-WALLET DENGAN BEHAVIORAL INTENTION SEBAGAI MEDIASI. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, *17*(3), 290–302. https://doi.org/10.32815/jibeka.v17i3.1750

Fauziah, S. A., & Ashfiasari, S (2021) "Pengaruh Social Influence dan Self-efficacy Terhadap Intention to Use Mobile Payment System Pada Pengguna E-wallet". Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, dan Sosial (EMBISS), 1(4), pp. 307–317.

German Ruiz-Herrera, L., Valencia-Arias, A., Gallegos, A., Benjumea-Arias, M., & Flores-Siapo, E. (2023). Technology acceptance factors of e-commerce among young people: An integration of the technology acceptance model and theory of planned behavior. Heliyon, https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16418 9(6), e16418.

Grace, G. &. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Teknologi Artificial Intelligence oleh Mahasiswa Akuntansi di Kota Batam. . *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi, 3(4), 453-471.*

Guerrero, A. B., Cárdenas-Gutiérrez, A. R., & Montoro-Fernández, E. (2020). Basic Business Knowledge Scale for Secondary Education Students. Development and Validation With Spanish Teenagers. *Plos One*. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235681

Gunawan, A., Fatikasari, A. F., & Putri, S. A. (2023). The effect of using cashless (QRIS) on daily payment transactions using the technology acceptance model. *Procedia Computer Science*, *227*, 548-556.

Goldie Gunadi, & Sudaryana, I. K. (2020). Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus : PT. Bangun Satya Wacana).

Hammoud, S., Amer, F., Khatatbeh, H., Alfatafta, H., Zrínyi, M., & Kocsis, B. (2022). *Translation and Validation of the Hungarian Version of the Infection Control Standardized Questionnaire: A Cross-Sectional Study*. https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-1231304/v2

Hartanti, L. P. S. (2021). Pendekatan Technology Acceptance Model Dalam Analisis

Penerimaan Teknologi (Studi Kasus Pada Pengguna Mobile Payment). In *Buletin Profesi Insinyur*. https://doi.org/10.20527/bpi.v4i1.91

Hiqmah, F. (2021). Determinants of the Intention of Social Aid Beneficiaries to Use Banking Self-Service Technology (SST). The International Technology Management Review. https://doi.org/10.2991/itmr.k.210222.001

Huang, Y., Pan, G., Xu, L., Sun, Z., Koyama, S., & Yang, Y. (2021). Mining Potential Requirements by Calculation of User Operations. *Journal of Organizational and End User Computing*. https://doi.org/10.4018/joeuc.293289

Investor.id. (12 Desember 2023). Gandeng 221 ribu Merchant QRIS, BSI(BRIS) Dorong Digitalisai Pembayaran.Diakses pada Juli 2024, dari https://investor.id/finance/348534/gandeng221-ribu-merchant-qris-bsi-brisdorong- digitalisasi-pembayaran.

Irawan, A., & Hadi, A. (2021). Analisis Penerapan Aplikasi KAI Mobile Presensi Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Di PT KAI (Persero) Divisi Regional II Sumatera Barat. In *International Journal of Natural Science and Engineering*. https://doi.org/10.23887/ijnse.v5i1.31624

Mahardika, S. A. (2023). Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on the Intention to Use E-Ticketing Football. *Jurnal Tam (Technology Acceptance Model)*. https://doi.org/10.56327/jurnaltam.v14i1.1402

Nasta, M., Amin, F. H., & Hasriani, G. (2022). Instagram for Writing Practice: Students' Perceived Usefulness and Ease of Use. *The Journal of English Literacy Education the Teaching and Learning of English as a Foreign Language*. https://doi.org/10.36706/jele.v9i1.17109

Ghozali, I. & Latan, H. 2015. Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Ngo, Thu. (2021). The intention to use QR code payment in an emerging market – the role of "Attitude" as mediator. Psychology and Education Journal. 58. 3440-3454.

Nguyen, T. T., Nguyen, H. T., Mai, H. T., & Tran, T. T. M. (2020). Determinants of digital banking services in Vietnam: Applying utaut2 model. Asian Economic and Financial Review, 10(6), 680–697. https://doi.org/10.18488/journal.aefr.2020.106.680.697

Hair, J.F., Risher, J.J., Sarstedt, M. and Ringle, C.M. (2019), "When to use and how to report the results of PLS-SEM", European Business Review, Vol. 31 No. 1, pp. 2-24. https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203

Juliati, E., & Candrawati, D. P. M. A. (2023). Disposition Effect Dalam Pembuatan Keputusan Investasi Oleh Kelompok Dan Individu. In *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*. https://doi.org/10.53916/jam.v34i1.78

Putri, Madhuri Gemida, dan Rida Yanna Primanita. 2023. "Hubungan Antara Self-Efficacy Dengan Pengambilan Keputusan Karir Pada Mahasiswa." Jurnal Pendidikan Tambusai 7 (1): 2960–65. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.619 4.

Pasya, M. B., Nurdin, E., Yusuf, S., & Purnaman, S. M. N. (2023, September). The Influence of Perceived Benefits and Ease of Use Quick Response Indonesian Standard (QRIS): TAM Theory Approach. In *Indonesian Annual Conference Series* (pp. 251-260).

Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). PREFERENCES OF USING QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) AMONG STUDENTS AS A MEANS OF DIGITAL PAYMENT. *Journal of Enterprise and Development (JED)*, *3*(1), 31–41.

Putra, D. N. (2022). Analisis Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kualitas Layanan, Dan Persepsi Manfaat Terhadap Loyalitas Pengguna Dengan Kepuasan Pengguna Sebagai Variabel Intervening (Studi pada Pengguna Aplikasi Grab di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Management, 11(1).*

Putri, J. A. (2024). Pengaruh Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat Penggunaan QRIS Dengan Presepsi Risiko Sebagai Intervening Variabel Pada Mahasiswa FEBI IAIN Ponorogo. *(Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).*

Samberi, I., Inan, D. I., Wurarah, R. N., Juita, R., & Sanglise, M. (2024). Analysis of the Adoption Level of Qris in West Papua: The Roles of Self-Efficacy, Personal Innovativeness, and Privacy Concern. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, *13*(1), 346-356

Sari, N. A. (2022). Apakah persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual pada aplikasi pembayaran digital. Jurnal Riset Ekonomi dan Manajemen, 14(2).

Sidik, R., & Gandi, M. Y. (2021). Pengaruh Self-Concept Terhadap Prestasi Akademik

Mahasiswa Dimoderasi oleh Self-Efficacy. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(07), 1219- 1232.

Suseno, N. S., Ingawan, D. C., & Rosmayati, I. (2021). Identifikasi Behavioral Intention dengan Pendekatan Technology Acceptance Model: Studi Kasus pada Pengguna Go-Pay di Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma, 18*(1), 292–301. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.931

Srivastava, S. K. (2019). THE ROLE OF CONSUMER BEHAVIOUR IN PRESENT MARKETING MANAGEMENT SCENARIO. Business Management, 51(3), 268–275.

Sikapi uangmu.OJK. (13 Oktober 2022). Transformasi Digital Perbankan: Wujudkan Bank Digital. Diakses juli 2024, dari https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40774

Sulistyawati, W., Wahyudi, & Trimuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. 68-73.

Triwahyudi, F. A. (2024). Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran Digital: Analisis Bibliometrik. . *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING), 7(4), 7334-7346.*

Velasco Cruz, A. A., de Guimarães, J. A., Akaishi, P., Milbratz-Moré, G. H., & Garcia, D. M. (2022). Medial Oblique Eyelid Split Orbitotomy. *Ophthalmic Plastic and Reconstructive Surgery*. https://doi.org/10.1097/iop.0000000000002294

Wang, H., & Yin, Z. (2020). High Performance Prediction of Soil Compaction Parameters Using Multi Expression Programming. *Engineering Geology*. https://doi.org/10.1016/j.enggeo.2020.105758

Wardani, N. A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi Behavioral Intention To Use penggunaan software akuntansi pada UMKM. . *Jurnal Riset Akuntansi Politala, 5(2), 60-74.*

Wiratama, K. &. (2022). Pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, pengetahuan akuntansi dan kompatibilitas terhadap minat umkm dalam menggunakan aplikasi si apik. . *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha, 13(01), 58-69*

Wicaksana, N. Y., & Suroso, J. S. (2022). Implementasi Model Kesuksesan Sistem

Informasi DeLone Dan McLean Pada SVOD Platform (Studi Kasus: Netflix). In Itej (Information Technology Engineering Journals). https://doi.org/10.24235/itej.v7i2.98

Zhao, M. (2023). How Green Mindfulness and Green Shared Vision Interact to Influence Green Creative Behavior. *Psychology Research and Behavior Management*. https://doi.org/10.2147/prbm.s405399

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr.Wb.

Perkenalkan nama saya **Putri Zhezindy**, saya merupakan salah satu mahasiswa tingkat akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Program Studi Ekonomi Islam Universitas Islam Indonesia. Saat ini saya sedang melakukan penelitian yang dibimbing oleh bapak **Rheyza Virgiawan, Lc, M.E** guna memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul **"Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan Self-Efficacy Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia"**. Dengan hormat saya mengharapkan kesediaan dan bantuan Saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dalam beberapa menit kedepan dengan total waktu pengisian kurang lebih 3-5 menit.

Semua data dan informasi yang diperoleh hanya akan digunakan untuk kepentingan akademis, sehingga jawaban Saudara/i akan terjaga kerahasiaannya.

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:
1. Nasabah Bank Syariah Indonesia
2. Berasal dari generasi millenial dan gen-z
3. Berdomisili di DIY (Yogyakarta)
4. Bersedia mengisi kuesioner secara jujur dan teliti.

Terimakasih sudah meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian saya, dan mohon maaf jika mengganggu waktu Saudara/i.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

KUESIONER

"Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Pengguna dan Self-Efficacy Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia"

A. Data Reponden

1. Ketersediaan Responden :
2. Penyesuaian Kriteria :
3. Nama :
4. Email :
5. Jenis Kelamin :
6. Usia :
7. Pekerjaan :
8. Domisili :

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Dalam pengisisan kuesioner ini Saudara/i diharapkan menjawab pertanyaan/pernyataan secara jujur dan teliti, dan pada section ini Saudara/i dapat menjawabnya dengan skala skor 1-5 sebagai berikut:

- Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
- Tidak Setuju (TS) = 2
- Netral (N) = 3
- Setuju (S) = 4
- Sangat Setuju (SS) = 5

C. Daftar Pertanyaan/Pernyataan Kuesioner

1. Persepsi Kegunaan Pengguna (Perceveid Usefulness)

No	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya berpikir bahwa QRIS BSI Mudah untuk digunakan					
2	Penggunaan QRIS BSI dalam melakukan transaksi dapat menghemat waktu?					
3	Menggunakan QRIS BSI memungkinkan saya melakukan transaksi dengan cara yang lebih efisien dibandingkan pembayaran secara langsung?					
4	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI dapat lebih menghemat uang					

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

No	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya merasa bahwa QRIS BSI adalah metode pembayaran yang jelas dan mudah dimengerti					
2	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI mudah untuk dilakukan					
3	Saya merasa bahwa pembayaran melalui QRIS BSI meningkatkan keterampilan saya dalam bertransaksi					

3. Self-Eficacy

No	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya memiliki kepercayaan diri dalam menggunaan QRIS BSI					

2	Saya dapat menyelesaikan transaksi menggunakan QRIS BSI					
3	Saya yakin akan kegunaan Qris BSI untuk memenuhi kebutuhan transaksi saya					
4	Saya memiliki motivasi untuk mempelajari QRIS BSI dalam melakukan transaksi					
5	Saya memiliki minat untuk mempelajari QRIS BSI dalam melakukan transaksi					

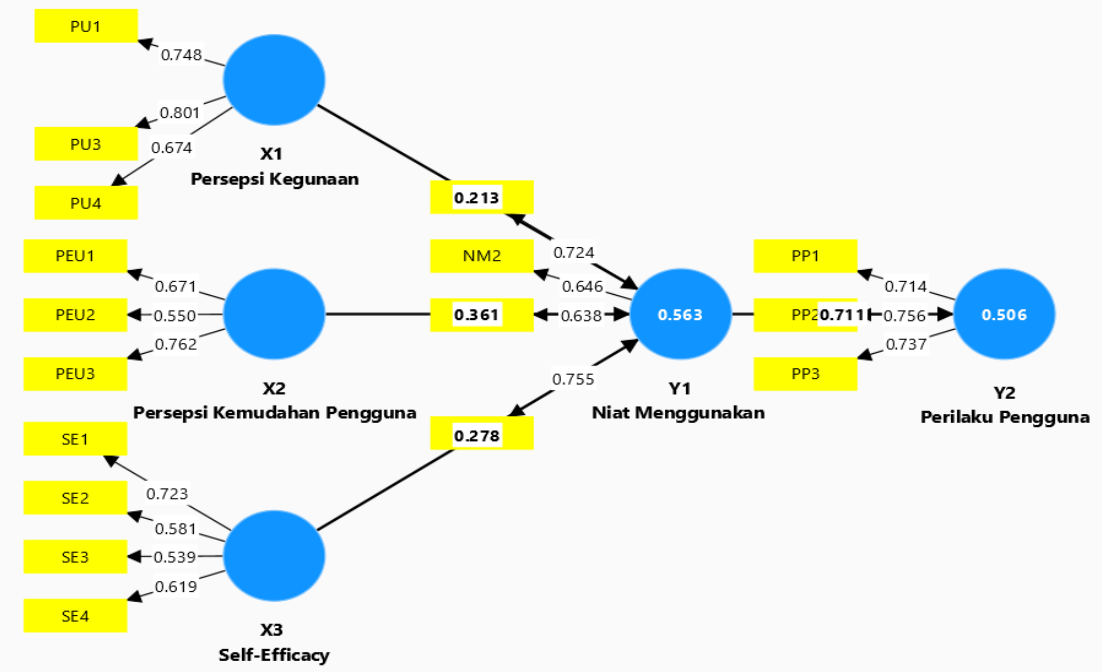
4. Niat Mengunakan

No	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya ingin selalu menggunakan QRIS BSI setiap melakukan transaksi					
2	Saya berencana untuk tetap menggunakan QRIS BSI dimasa yang akan datang					
3	Saya akan memperkenalkan QRIS BSI kepada orang lain atau rekan kerja saya					
4	Saya menyarankan penggunaan QRIS BSI kepada orang lain/rekan kerja saya					
5	Saya mengajarkan penggunaan QRIS BSI kepada orang lain/rekan kerja saya					

5. Perilaku Pengguna

No	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya hampir selalu menggunakan QRIS BSI di setiap transaksi harian saya.					
2	Saya menggunakan QRIS BSI untuk aktivitas transaksi harian dan lainnya.					
3	Saya akan terus menggunakan QRIS BSI.					

Lampiran 2 Pengujian Outer Model



Lampiran 3 Outer Loading

a. Outer Loading Sebelum Modifikasi

Outer loadings - Matrix

	X1-Persepsi Kegunaan	X2-Persepsi Kemudahan Pengguna	X3-Self-Efficacy	Y1-Niat Menggunakan	Y2-Perilaku Pengguna
NM1				0.683	
NM2				0.665	
NM3				0.608	
NM4				0.471	
NM5				0.736	
PEU1		0.659			
PEU2		0.553			
PEU3		0.768			
PP1					0.721
PP2					0.731
PP3					0.761
PU1	0.697				
PU2	0.503				
PU3	0.761				
PU4	0.705				
SE1			0.727		
SE2			0.552		
SE3			0.562		
SE4			0.590		
SE5			0.361		

b. Outer Model Setelah Modifikasi

Outer loadings - Matrix

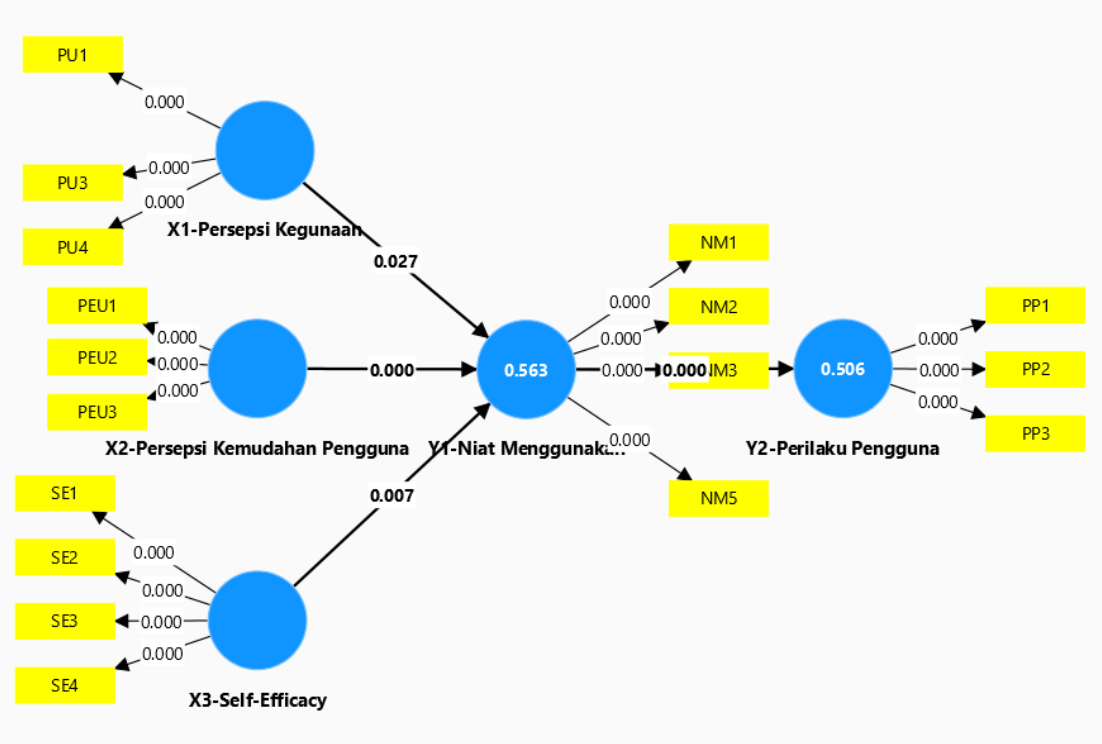
	X1-Persepsi Kegunaan	X2-Persepsi Kemudahan Pengguna	X3-Self-Efficacy	Y1-Niat Menggunakan	Y2-Perilaku Pengguna
NM1				0.724	
NM2				0.646	
NM3				0.638	
NM5				0.755	
PEU1		0.671			
PEU2		0.550			
PEU3		0.762			
PP1					0.714
PP2					0.756
PP3					0.737
PU1	0.748				
PU3	0.801				
PU4	0.674				
SE1			0.723		
SE2			0.581		
SE3			0.539		
SE4			0.619		

Lampiran 4 Validitas Diskriminan

Discriminant validity - Cross loadings

	X1-Persepsi Kegunaan	X2-Persepsi Kemudahan Pengguna	X3-Self-Efficacy	Y1-Niat Menggunakan	Y2-Perilaku Pengguna
NM1	0.483	0.529	0.473	0.724	0.490
NM2	0.441	0.412	0.484	0.646	0.580
NM3	0.393	0.392	0.413	0.638	0.377
NM5	0.454	0.524	0.447	0.755	0.499
PEU1	0.497	0.671	0.515	0.409	0.393
PEU2	0.353	0.550	0.403	0.382	0.385
PEU3	0.444	0.762	0.381	0.540	0.483
PP1	0.434	0.473	0.329	0.433	0.714
PP2	0.561	0.525	0.501	0.614	0.756
PP3	0.384	0.394	0.378	0.495	0.737
PU1	0.748	0.505	0.478	0.479	0.518
PU3	0.801	0.577	0.600	0.513	0.463
PU4	0.674	0.338	0.497	0.437	0.433
SE1	0.520	0.377	0.723	0.465	0.430
SE2	0.351	0.409	0.581	0.414	0.325
SE3	0.395	0.333	0.539	0.294	0.325
SE4	0.480	0.453	0.619	0.430	0.303

Lampiran 5 Inner Model



Lampiran 6 Path Coefficients

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (|O/STDEV|)	P values
X1-Persepsi Kegunaan -> Y1-Niat Menggunakan	0.213	0.221	0.096	2.212	0.027
X2-Persepsi Kemudahan Pengguna -> Y1-Niat Menggunakan	0.361	0.358	0.082	4.397	0.000
X3-Self-Efficacy -> Y1-Niat Menggunakan	0.278	0.282	0.104	2.680	0.007
Y1-Niat Menggunakan -> Y2-Perilaku Pengguna	0.711	0.713	0.055	13.001	0.000

Lampiran 7 R-square dan F-square

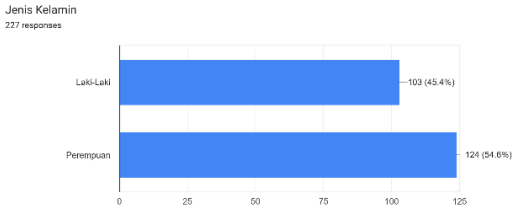
R-square - Overview — Copy to Excel/Word

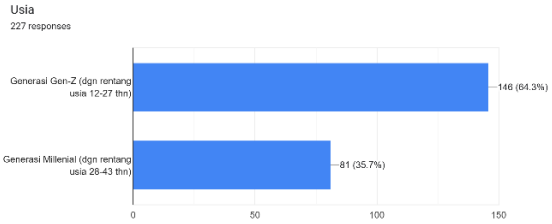
	R-square	R-square adjusted
Y1-Niat Menggunakan	0.563	0.557
Y2-Perilaku Pengguna	0.506	0.504

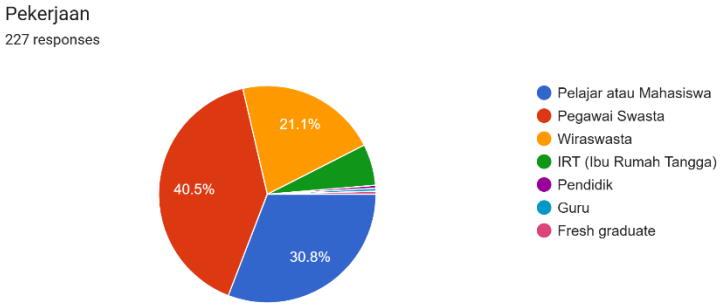
f-square - Matrix — Copy to Excel/Word — Copy to R

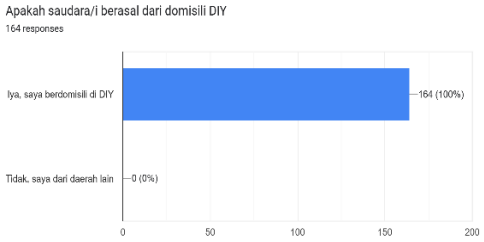
	Y1-Niat Menggunakan	Y2-Perilaku Pengguna
X1-Persepsi Kegunaan	0.045	
X2-Persepsi Kemudahan Pengguna	0.155	
X3-Self-Efficacy	0.078	
Y1-Niat Menggunakan		1.025
Y2-Perilaku Pengguna		

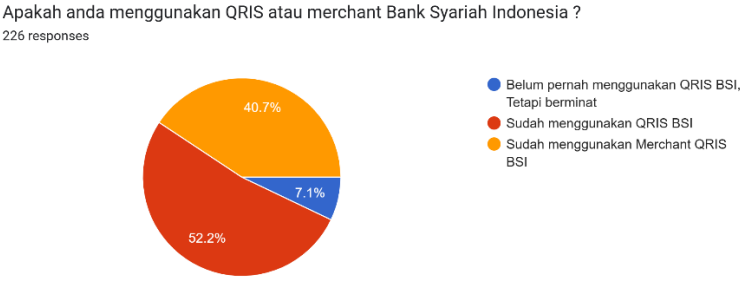
Lampiran 8 Data Responden











Lampiran 9 Data Kuesioner

PU1	PU2	PU3	PU4	PEU1	PEU2	PEU3	SE1	SE2	SE3	SE4	SE5	NM1	NM2	NM3	NM4	NM5	PP1	PP2	PP3
5	5	5	3	5	5	5	5	5		4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
5	3	4	5	4	4	5	5	3		4	5	4	4	5	4	5	4	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	5	4	5	5		5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
5	5	4	5	4	4	5	4	4		5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
4	5	5	5	4	5	4	4	4		5	4	5	5	4	4	5	5	4	5
5	5	4	5	4	4	5	5	4		5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
5	5	5	4	4	5	4	5	4		4	5	4	4	4	5	5	4	4	5
4	5	4	4	5	4	5	4	4		5	4	5	4	4	5	4	5	5	4
4	5	4	4	5	4	5	5	4		3	5	4	5	5	4	3	5	4	5
4	5	4	4	5	4	5	5	4		4	5	4	3	5	4	5	5	4	4
4	3	5	4	5	4	4	3	5		4	5	5	4	5	3	4	5	4	5
4	5	4	3	5	4	5	4	4		3	5	3	5	4	5	5	4	5	5
4	5	4	4	4	4	5	5	4		4	4	4	5	4	5	5	5	4	4
4	5	5	4	5	4	5	4	5		5	5	4	4	5	4	5	4	4	4
5	4	5	5	4	4	5	4	5		4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
5	5	4	4	5	4	5	5	5		4	4	5	4	5	5	4	5	4	4
5	5	4	5	4	4	4	5	4		5	5	4	5	5	5	4	4	5	4
5	5	4	5	5	4	5	4	4		5	4	4	5	5	4	5	5	4	5
5	4	4	5	4	5	5	4	4		5	5	4	5	4	5	5	4	4	5
4	5	4	5	5	4	4	5	5		5	4	4	5	4	5	5	4	4	5
5	5	4	5	4	4	5	4	4		5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
5	5	4	4	5	4	4	5	4		5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
4	5	5	3	4	4	4	5	5		4	3	4	5	5	2	2	3	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	3	4	4	5	4	2		4	5	5	5	4	3	4	5	4	4
5	5	4	5	3	2	4	4	3		5	5	5	4	4	4	1	3	5	5
5	5	3	4	5	4	2	4	4		3	5	5	4	4	5	3	4	4	5
5	4	4	3	4	5	4	3	5		4	4	2	4	4	5	5	3	4	4
4	5	5	4	4	4	5	5	4		5	4	5	5	4	5	5	4	5	4
4	5	5	4	4	5	4	5	4		5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
4	4	4	5	5	4	5	4	4		5	5	4	5	4	5	5	4	4	5
4	4	4	5	4	4	4	5	5		4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
5	5	4	5	5	4	4	5	5		5	4	5	4	4	5	5	4	4	4

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

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

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

4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4
5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4
4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4
5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4
4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4
4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5
5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5
5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4
4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5
4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4

5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4
5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4		4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5		5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4