

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, PERSEPSI
KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, SOSIAL DAN POLITIK
TERHADAP NIAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI
SISTEM PEMBAYARAN DI RETAIL TRADISIONAL
(Studi pada Retail Tradisional di Kabupaten Pringsewu)**

(Tesis)

Oleh

**JIMLY MAJIDI ASAIF
NPM. 2126061011**



**MAGISTER ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, PERSEPSI
KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, SOSIAL DAN POLITIK
TERHADAP NIAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI
SISTEM PEMBAYARAN DI RETAIL TRADISIONAL
(Studi pada Retail Tradisional di Kabupaten Pringsewu)**

Oleh

JIMLY MAJIDI ASAIF

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Magister Sains**

Pada

**Jurusan Magister Ilmu Administrasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**MAGISTER ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, SOSIAL DAN POLITIK TERHADAP NIAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN DI RETAIL TRADISIONAL (Studi pada Retail Tradisional di Kabupaten Pringsewu)

Oleh

JIMLY MAJIDI ASAIF

Kehadiran QRIS pada retail tradisional di Kabupaten Pringsewu sebagai salah satu sistem pembayaran digital merupakan bagian dari langkah mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh secara langsung dari literasi keuangan digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sosial dan politik terhadap niat dan perilaku penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran di retail tradisional (studi pada retail tradisional di Kabupaten Pringsewu). Jenis penelitian ini adalah *explanative research* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang didapatkan dari kuisioner terdiri dari 23 pertanyaan dan diajukan pada 105 responden, kemudian dianalisis menggunakan SmartPLS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan, bahwa variabel literasi keuangan digital, persepsi manfaat, dan politik tidak cukup memengaruhi niat penggunaan QRIS. Namun, pada variabel persepsi kemudahan dan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap niat perilaku. Sedangkan variabel niat penggunaan QRIS diketahui memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS pada retail tradisional di Kabupaten Pringsewu. Implikasi dari penelitian ini mendukung adanya pembudayaan sistem ekonomi berbasis digital. Perlu adanya dukungan dengan pengembangan sarana-prasarana teknologi, seperti perluasan akses internet, peralihan ke sistem pembayaran berbasis digital, modernisasi retail tradisional, dan sebagainya. Agar dapat terwujud, diperlukan kontribusi dari berbagai pihak serta pemangku kebijakan terkait sehingga isu multidisipliner ini bisa menemukan solusi yang bersifat holistik.

Kata Kunci: Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial, Politik, Niat Perilaku, Perilaku Penggunaan.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DIGITAL FINANCIAL LITERACY, PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED USEFULNESS, SOCIAL AND POLITICAL ON THE INTENTION AND USE BEHAVIOR OF USING QRIS AS A PAYMENT SYSTEM IN TRADITIONAL RETAIL (Study on Traditional Retail in Pringsewu Regency)

By

JIMLY MAJIDI ASAIF

The presence of QRIS in traditional retail in Pringsewu Regency as one of the digital payment systems is part of the steps to support the National Non-Cash Movement (GNNT). This study aims to determine the direct influence of digital financial literacy, perception of convenience, perception of benefits, social and political on the intention and behavior of using QRIS as a payment system in traditional retail (study on traditional retail in Pringsewu Regency). This type of research is explanatory research using a quantitative approach. The data obtained from the questionnaire consisted of 23 questions and were submitted to 105 respondents, then analyzed using SmartPLS. The results of this study indicate that the variables of digital financial literacy, perception of benefits, and politics do not sufficiently influence the intention to use QRIS. However, the variables of perception of convenience and social have a significant effect on behavioral intentions. While the variable of intention to use QRIS is known to have a significant influence on the behavior of using QRIS in traditional retail in Pringsewu Regency. The implications of this study support the cultivation of a digital-based economic system. There needs to be support with the development of technological infrastructure, such as expanding internet access, switching to a digital-based payment system, modernizing traditional retail, and so on. In order to be realized, contributions from various parties and related policy makers are needed so that this multidisciplinary issue can find a holistic solution.

Keywords: Digital Financial Literacy, Perceived Ease of use, Perceived Usefulness, Social, Politics, Intention, Use Behavior

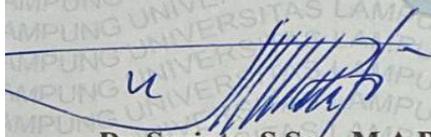
PENGESAHAN

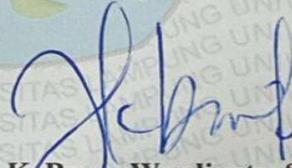
Judul Skripsi : **Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial Dan Politik Terhadap Niat Dan Perilaku Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Di Retail Tradisional (Studi pada Retail Tradisional di Kabupaten Pringsewu)**

Nama Mahasiswa : **Jimly Majidi Asaif**
Nomor Pokok Mahasiswa : **2126061011**
Jurusan/PS : **Magister Ilmu Administrasi**
Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

MENYETUJUI

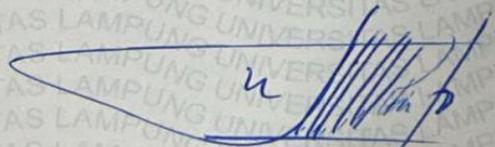
1. Komisi Pembimbing


Dr. Suripto, S.Sos., M.A.B.
NIP. 196902261990031001


Dr. K. Bagus Wardianto, S.Sos., M.A.B.
NIP. 198001172003121002

MENGETAHUI

Ketua Program Studi Magister Ilmu Administrasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lampung


Dr. Suripto, S.Sos., M.A.B.
NIP. 196902261990031001

MENGESAHKAN

1. Tim Peguji

Ketua : Dr. Suripto, S.Sos., M.A.B.

Sekretaris : Dr. K. Bagus Wardianto, S.Sos., M.A.B.

Penguji Bukan Pembimbing : Dr. Jeni Wulandari, S.A.B., M.Si

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.
NIP. 197608212000032001

3. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si
NIP. 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS DAN HAK INTELEKTUAL

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial Dan Politik Terhadap Niat Dan Perilaku Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Di Retail Tradisional (Studi Pada Retail Tradisional Di Kabupaten Pringsewu)” adalah hasil karya penulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut dengan *plagiarisme*.
2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya juga bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Jimmy Wandi Asaif
NPM. 2126061011

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS DAN HAK INTELEKTUAL

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial Dan Politik Terhadap Niat Dan Perilaku Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Di Retail Tradisional (Studi Pada Retail Tradisional Di Kabupaten Pringsewu)” adalah hasil karya penulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut dengan *plagiarisme*.
2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya juga bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,

Jimly Majidi Asaif
NPM. 2126061011

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kabupaten Pringsewu pada tanggal 10 Oktober 1996, penulis merupakan anak tunggal dari pasangan suami istri yaitu Bapak **Akhmad Saifulloh** dan Ibu **Sholihah**. Latar belakang pendidikan formal yang telah dijalankan yaitu penulis menyelesaikan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Pringsewu Selatan pada tahun 2009, kemudian pada tahun 2012 penulis menyelesaikan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Pringsewu Selatan, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pringsewu, dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis diterima di Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Pada tahun 2021 penulis kembali diberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan pada Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Magister Ilmu Administrasi di Universitas Lampung. Untuk Mendapatkan gelar sarjana atau S.A.B pada Jurusan Ilmu Adminsitrase Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, maka penulis melakukan penelitian Skripsi dengan judul: **Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial Dan Politik Terhadap Niat Dan Perilaku Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Di Retail Tradisional (Studi Pada Retail Tradisional Di Kabupaten Pringsewu).**

MOTTO

“Perbanyaklah mengingat Allah, karena itu adalah obat. Jangan buat dirimu terlalu banyak mengingat manusia, karena itu adalah penyakit”

(Ummar Bin Khatab)

“Siapapun dirimu, apapun pekerjaanmu, dimana pun kamu. Jangan tinggalkan Shalat dan baca Al-Qur’an”

(Umi Sholihah)

“Mengerjakan dengan sederhana, ciptakan karya luar biasa”

(Jimly Majidi Asaif)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh ketulusan, penulis mempersembahkan karya tulis kecil ini untuk pahlawan yang senantiasa mendoakan, memotivasi, memberikan semangat serta selalu ada dan menyertai langkah sepanjang hidup

persembahan untuk:

Umiku Sholihah & Ayahku Akhmad Saifulloh

Istriku Ayesha Adzarin Nasya Sefina

Anakku Hafshah Lathifa Almahira Asaif

Serta Almamaterku Tercinta:

UNIVERSITAS LAMPUNG

SANWACANA

Alhamdulillah atas berkah rahmat dan ridho-Nya penulis telah menyelesaikan naskah tesis dengan judul **“Pengaruh Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial Dan Politik Terhadap Niat Dan Perilaku Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Di Retail Tradisional (Studi Pada Retail Tradisional Di Kabupaten Pringsewu)”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister di Program Pascasarjana Magister Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam kepenulisan naskah tesis sangat jauh dari kata sempurna, selama proses penyusunan skripsi, penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang dimiliki, maka selama penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Akhmad Saifulloh dan Umi Sholihah. Terima kasih atas usaha, untaian doa, kasih sayang, dan kekuatan yang kalian curahkan demi menghantarkan anakmu meraih pendidikan setinggi mungkin.
2. Kepada kedua mertuaku Ayah Yusef dan Bunda Erna Gusnida, terima kasih atas segala doa restu, kasih sayang, dan nasihat yang kalian berikan sehingga menjadi kekuatan setiap langkah hidupku.
3. Kepada istriku tercinta Ayesha Adzarin Nasya Sefina, pendamping hidup yang senantiasa setia dalam suka dan duka, terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, dan doa yang selalu menguatkan setiap langkahku.

4. Untuk anakku tersayang, Hafshah Lathifa Almahira Asaif buah hati dan anugerah terindah dalam hidup kami, semoga engkau tumbuh menjadi pribadi yang bijaksana, berbakti, dan penuh cinta kasih.
5. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. Selaku Rektor Universitas Lampung.
6. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
7. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina, S.Sos., M.Si. Selaku Dekan FISIP Universitas Lampung.
8. Bapak Dr. Suropto, S.Sos., M.A.B. Selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Administrasi FISIP Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktunya, membimbing penulis dengan sabar, banyak memberikan masukan, arahan, waktu dan motivasi dalam proses penyelesaian tesis ini..
9. Bapak Dr. K. Bagus Wardianto, S.Sos., M.A.B selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah bersedia meluangkan waktunya, membimbing penulis dengan sabar, banyak memberikan masukan, arahan, waktu dan motivasi dalam proses penyelesaian tesis ini.
10. Ibu Dr. Jeni Wulandari, S.A.B., M.Si selaku dosen Penguji yang senantiasa memberikan input yang membangun terkait substansi dari tesis ini.
11. Segenap Dosen Magister Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dan segenap Staf Sekretariat Fakultas.
12. Terima kasih untuk Abah & Ibu, Mbah Kakung & Mbah Putri, Pakde Hilal, Bude Yuli, Bulek Nur, Bulek Zam, Om Udin, Om Hazmi, Bibi Oom, Kak Asrori, Om Yazid, Teh Rub, Teh Mae, Ka Qori, Teh Nani yang sangat aku cintai.
13. Sepupuku Risa, Gilang, Nada, Dea, Nauval, Gibran, Dek O, Mas O, Dek El, Kak Akmal, Teh Nisa, Puput, Yesi, Dila, Naya, Farel, Syahrini, Selvi, Zahra, Malika, Kekey, Qia, Arin dan Arum serta keponakan ku Naoki yang sangat aku cintai.

14. Adik-adikku Dhya Ulayya Fadhilah dan Aulia Azzahra yang sangat aku cintai.
15. Rekan-rekan Dinas Koperasi, UKM, Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pringsewu yang senantiasa menjadi rumah kedua.
16. Sahabat DKI (Daerah Kuncup Indah), Mas Junet, Kyai Bangek Nandar, Haji Bolot Fadil, Wak Kombet yang menjadi pelipur lara kerasnya usia dewasa.
17. Seluruh pihak yang berkontribusi dalam proses menyelesaikan pendidikan Magister tanpa terkecuali yang tidak bisa disebutkan satu persatu karena keterbatasan penulis

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Konsumen	11
2.2 <i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB)	12
2.2.1 Sikap	13
2.2.2 Norma Subjektif	13
2.2.3 Kontrol Perilaku	14
2.3 Model Penerimaan Teknologi (TAM)	14
2.3.1 <i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan).....	16
2.3.2 <i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Manfaat).....	16
2.3.3 <i>Attitude Toward Using</i> (Sikap Terhadap Penggunaan)	18
2.3.4 <i>Behavioral Intention to Use</i> (Niat)	20
2.3.5 <i>Use Behavior</i> (Perilaku Penggunaan).....	21
2.4 UTAUT (<i>Unified Theory of Acceptance and use of Technology</i>).....	21
2.4.1 <i>Performance Expectancy</i>	22
2.4.2 <i>Effort Expectancy</i>	23
2.4.3 <i>Facilitating Condition</i>	23
2.4.4 <i>Social Influence</i>	23

2.5 Literasi Keuangan Digital	24
2.6 Politik	25
2.7 Penelitian Terdahulu	26
2.8 Hubungan Antar Variabel dan Hipotesis Penelitian	31
2.8.1 Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Niat.....	31
2.8.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Niat Perilaku	31
2.8.3 Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Niat Perilaku	32
2.8.4 Pengaruh Sosial terhadap Niat Penggunaan	33
2.8.5 Pengaruh Politik terhadap Niat Penggunaan	33
2.8.6 Pengaruh Niat Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan QRIS.....	34
2.9 Kerangka Konseptual	34

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Populasi dan Sampel	36
3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	37
3.4 Definisi Konseptual.....	39
3.4.1 Literasi Keuangan Digital.....	39
3.4.2 Persepsi Kemudahan	39
3.4.3 Persepsi Manfaat	40
3.4.4 Sosial	40
3.4.5 Politik	40
3.4.6 Niat Penggunaan	41
3.4.7 Perilaku Penggunaan	41
3.5 Definisi Operasioanl Variabel	41
3.6 Skala Pengukuran Variabel.....	43
3.7 Sumber Data.....	44
3.8 Pengujian Instrumen	44
3.8.1 Uji Validitas	44
3.8.2 Uji Realibilitas	45
3.9 Teknis Analisis Data	46
3.9.1 Analisis Deskriptif	46
3.9.2 Teknik Pengujian Instrumen	46
3.9.2.1 Pengukuran Model (Outer Model)	47
3.9.2.2 Pengukuran Model (Inner Model).....	50

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum dan Karakteristik Responden.....	55
4.1.1 Gambaran Umum	55
4.1.2 Karakteristik Responden.....	57
4.2 Distribusi Jawaban Responden	58
4.2.1 Literasi Keuangan Digital.....	59
4.2.2 Persepsi Kemudahan	62
4.2.3 Persepsi Manfaat	64
4.2.4 Sosial	67

4.2.5 Politik	70
4.2.6 Niat	72
4.2.7 Perilaku Penggunaan	76
4.3 Analisis Data	79
4.3.1 Model SEM-PLS	79
4.3.2 Analisa Pengukuran <i>Outer Model</i>	80
4.3.2.1 Validitas Konvergen	81
4.3.2.2 Validitas Diskriminan	83
4.3.2.3 Uji Reliabilitas	84
4.3.3 Analisa Pengukuran <i>Inner Model</i>	85
4.3.3.1 <i>R Square</i> (R^2)	86
4.3.3.2 <i>Q Square</i> (Q^2)	87
4.3.4 Analisis Uji Hipotesis	88
4.4 Pembahasan	89
4.4.1 Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Niat	89
4.4.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Niat	90
4.4.3 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Niat	91
4.4.4 Pengaruh Sosial Terhadap Niat	93
4.4.5 Pengaruh Politik Terhadap Niat	94
4.4.6 Pengaruh Niat Terhadap Perilaku Penggunaan	95

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	97
5.2 Saran	98
5.3 Batasan Penelitian	99

DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Tingkat Penetrasi Internet Tahun 2024	1
Gambar 1.2 Jumlah Pengguna QRIS di Indonesia Triwulan 1 Tahun 2024	4
Gambar 1.3 Volume dan Nilai Transaksi QRIS Triwulan 1 Tahun 2024	4
Gambar 2.1 Model Perilaku Konsumen.....	11
Gambar 2.2 <i>Theory Planned Behavior</i> (TPB)	13
Gambar 2.3 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) Model	15
Gambar 2.4 UTAUT Model	22
Gambar 2.5 Kerangka Konseptual	35
Gambar 3.1 Model Persamaan Struktural PLS	53
Gambar 4.1 Pasar Gadingrejo dan Pasar Pringsewu	55
Gambar 4.2 Rancang <i>Inner Model</i>	79
Gambar 4.3 Rancang <i>Outer Model</i>	80
Gambar 4.4 Skor <i>Loading</i> Variabel dan Indikator Pada Model.....	81
Gambar 4.5 Skor <i>Path Coefficientnt Inner Model</i>	86

DAFTAR TABEL

Halaman

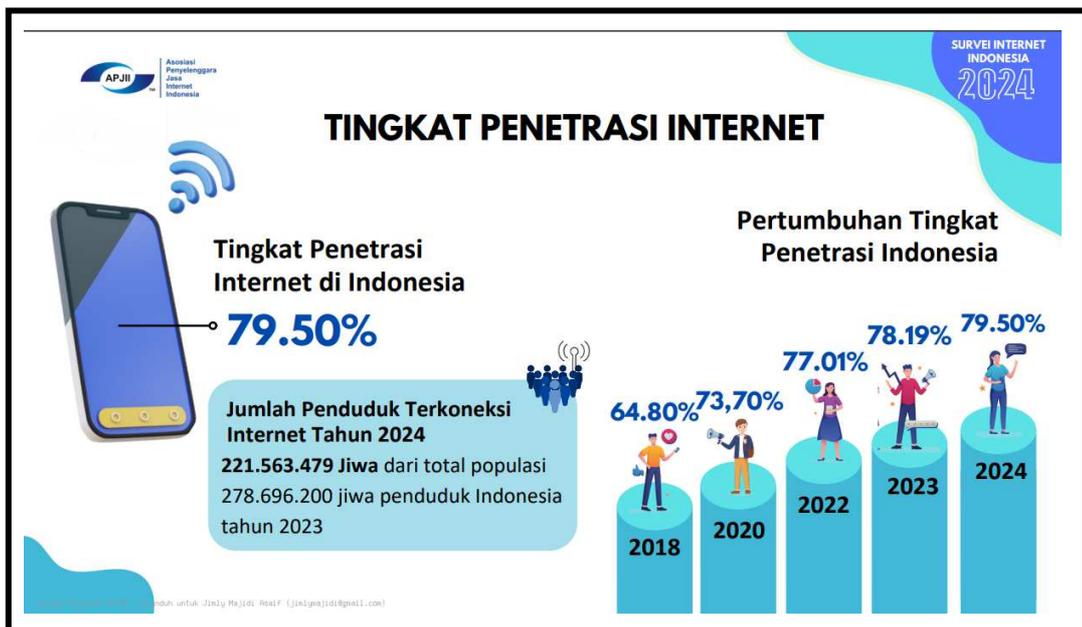
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	26
Tabel 2.2	Matrik Penelitian Terdahulu	30
Tabel 3.1	Persebaran Data Pedagang	36
Tabel 3.2	Pembagian Responden	38
Tabel 3.3	Definisi Operasional Variabel.....	42
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas	48
Tabel 3.5	Hasil Uji Reliabilitas	50
Tabel 4.1	Usia Responden.....	57
Tabel 4.2	Jenis Kelamin.....	57
Tabel 4.3	Lama Pemakaian QRIS.....	57
Tabel 4.4	Rata-rata Besaran Transaksi.....	58
Tabel 4.5	Alasan Pemakaian QRIS.....	58
Tabel 4.6	Kategori Skala Responden Berdasarkan Total Mean	59
Tabel 4.7	Responden LKD1.....	59
Tabel 4.8	Responden LKD2.....	60
Tabel 4.9	Responden LKD3.....	60
Tabel 4.10	Distribusi Jawaban Variabel LKD (X_1)	61
Tabel 4.11	Responden PK1	62
Tabel 4.12	Responden PK2.....	62
Tabel 4.13	Responden PK3.....	63
Tabel 4.14	Responden PK4.....	63
Tabel 4.15	Distribusi Jawaban Variabel PK (X_2)	64
Tabel 4.16	Responden PM1	65
Tabel 4.17	Responden PM2	65
Tabel 4.18	Responden PM3	66
Tabel 4.19	Responden PM4	66
Tabel 4.20	Distribusi Jawaban Variabel PM (X_3).....	67
Tabel 4.21	Responden SOS1	67
Tabel 4.22	Responden SOS2	68
Tabel 4.23	Distribusi Jawaban Variabel SOS (X_4)	69
Tabel 4.24	Responden POL1	70
Tabel 4.25	Responden POL2	70
Tabel 4.26	Responden POL3	71
Tabel 4.27	Distribusi Jawaban Variabel POL (X_5).....	72

Tabel 4.28 Responden NP1	72
Tabel 4.29 Responden NP2.....	73
Tabel 4.30 Responden NP3.....	74
Tabel 4.31 Responden NP4.....	74
Tabel 4.32 Distribusi Jawaban Variabel NP (Y_1)	75
Tabel 4.33 Responden PP1	76
Tabel 4.34 Responden PP2	76
Tabel 4.35 Responden PP3	77
Tabel 4.36 Distribusi Jawaban Variabel PP (Y_2)	78
Tabel 4.37 <i>Loading Factor</i>	82
Tabel 4.38 Hasil Analisa AVE	82
Tabel 4.39 Hasil Analisa <i>Cross Loading</i>	83
Tabel 4.40 Hasil Uji <i>Cronbach's Alpha</i>	84
Tabel 4.41 Hasil Uji <i>Composite Reliability</i>	85
Tabel 4.42 Nilai R^2	86
Tabel 4.43 Nilai Q^2	87
Tabel 4.44 Hasil Uji <i>T-Statistics</i> dan <i>P-Value</i>	88

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semacam 2 sisi mata uang, manusia serta teknologi silih terpaat erat; tidak hanya sandang, pangan, serta papan, teknologi sendiri dikala ini memegang peranan berarti dalam kegiatan manusia. Salah satu perihal yang disantap oleh warga masa saat ini dalam jumlah besar merupakan teknologi digital. Timbulnya teknologi internet sudah melahirkan generasi baru yang berperilaku berbeda dari generasi lebih dahulu (Suryani, 2013). Sikap manusia sudah dipengaruhi secara signifikan oleh internet, yang tadinya susah diperoleh namun saat ini tidak jadi permasalahan. Tiap tahun, penggunaannya terus bertambah.



Sumber: www.survei.apjii.or.id

Gambar 1.1 Tingkat Penetrasi Internet Tahun 2024

Bagi statistik survei yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia ataupun APJII, pada tahun 2024 hendak terdapat 221,56 juta pengguna internet di Indonesia. Dibanding dengan tahun 2023, kala terdapat 210, 03 juta

pengguna internet di Indonesia, angka ini naik sebesar 1,5%. Dari 275,77 juta penduduk Indonesia, 78,19% merupakan pengguna internet. Kenyataannya, tingkatan penetrasi internet nasional merupakan 64,8% pada tahun 2018 serta bertambah jadi 73,7% pada tahun 2019–2020. Tingkatan penetrasi internet setelah itu naik sekali lagi pada tahun 2021–2022. Tingkatan penetrasi merupakan 80% pada tahun 2022–2023 serta 77,02% dikala ini. Perihal ini menampilkan kalau literasi internet di golongan warga Indonesia lagi bertambah.

Adopsi teknologi baru oleh konsumen dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sebagian konsumen tertarik pada manfaat langsung yang ditawarkan teknologi, dengan fokus utama pada produk pada produk maupun layanan yang dapat mempermudah serta mempercepat aktivitas yang mereka lakukan, sebagaimana dikemukakan oleh *Theory of Rational Action* (TRA) dari Ajzen & Fishbein (1980). Semetara itu, kelompok lainnya lebih terdorong oleh keinginan merasakan pengalaman baru, mencari sensasi dan merasakan emosi yang berbeda dengan menggunakan dan bereksplorasi dengan teknologi baru. Dengan perkembangan yang pesat, industri besar memanfaatkan momentum ini untuk memperluas jaringan bisnis. Industri jasa keuangan misalnya, bermunculan layanan berbasis digital di sektor jasa keuangan dengan beragam inovasi yang sangat signifikan saat ini. Kemajuan teknologi ini turut memengaruhi pola operasional tradisional dalam sektor jasa keuangan, yang selama ini dikenal dengan regulasi yang ketat, guna memberikan pengalaman pelanggan yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan mereka (Nisha et al., 2022). Para pelaku usaha menyadari bahwa teknologi bertujuan sebagai solusi atas berbagai tantangan, khususnya dalam bidang keuangan, yang kemudian dikenal dengan istilah teknologi finansial atau *Fintech* (Arner, et. al 2015).

Financial Technology atau yang lazim disebut *FinTech* menjadi tren baru di kalangan masyarakat, keberadaannya mempermudah berbagai aktivitas produktif maupun konsumtif seperti bisnis dengan melakukan pinjaman modal secara daring atau biasa disebut dengan pinjol, juga bisa dilakukan sebagai alat transaksi jual beli. Menurut Merlino & Saksonova (2017), *FinTech* mampu menjangkau pengguna layanan keuangan konvensional karena *FinTech* menawarkan

kemudahan akses, sehingga memfasilitasi transaksi keuangan sekaligus meningkatkan literasi keuangan. Eksistensi *Fintech* dimulai pada pertengahan abad 20 lebih tepatnya tahun 1950-an dimana kartu kredit diperkenalkan sebagai alat transaksi terbaru serta ATM juga mulai diperkenalkan. Sejak tahun 1970-an pembelian dan penjualan inventaris digital dan sistem komputer mainframe telah digunakan oleh lembaga keuangan untuk menjaga struktur file *e-trade* dan juga internet tumbuh dengan masif pada dekade 1990-an. Pada awal 2000-an institusi keuangan mulai beralih dari pendekatan tradisional menuju strategi berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas layanan mereka (Rani, 2021).

Dalam memersamai tren tersebut, Pemerintah Indonesia melalui Presiden Republik Indonesia ke-7 Ir. Joko Widodo meluncurkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS merupakan standar kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019 (Sumber: qris.online.com). menurut Gunawan, et al., (2023) QRIS merupakan gabungan kombinasi kode dari berbagai pengelola sistem pembayaran kode QR. Melalui pidatonya Bapak Joko Widodo menyampaikan Peluncuran QRIS ini juga bertujuan untuk mengurangi peredaran uang kartal, diharapkan dengan berkurangnya uang kartal yang beredar maka akan meminimalisir peredaran uang palsu.

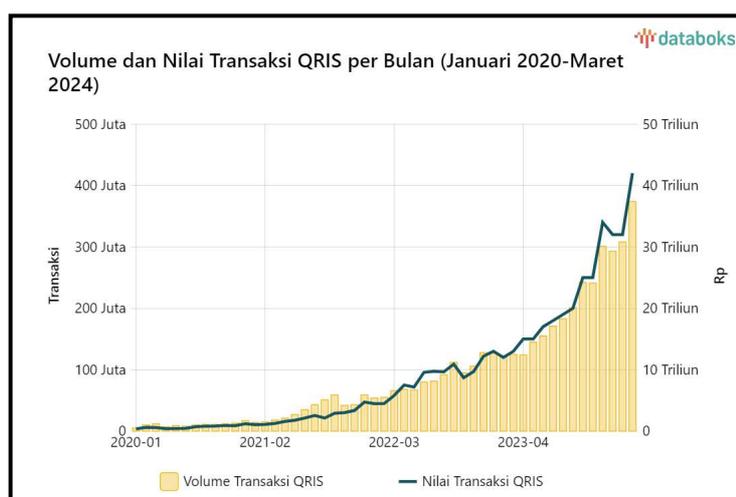
Respon masyarakat yang sangat baik terhadap penggunaan pembayaran uang elektronik adalah tercapainya tujuan ekonomi digital yang inklusif agar perkembangan ekonomi digital di Indonesia dapat berkontribusi secara nyata terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, dan QRIS dapat membantu mendorong kemajuan perekonomian bagi UMKM di Indonesia. Kehadiran QRIS sebagai salah satu sistem pembayaran digital merupakan bagian dari langkah mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), bertujuan untuk meningkatkan kesadaran seluruh lapisan masyarakat dan lembaga pemerintah untuk menggunakan sarana pembayaran non tunai dalam melakukan transaksi keuangan, yang mudah, aman dan efisien (Sumber: snki.go.id).



Sumber: databoks.katadata.co.id

Gambar 1.2 Jumlah Pengguna QRIS di Indonesia Triwulan 1 Tahun 2024

Berdasarkan gambar 1.2 diatas yang diterbitkan oleh laman databoks, pada Maret 2024 ada sekitar 48 juta konsumen (*user*) yang menggunakan QRIS. Jumlahnya meningkat 50% dibanding Maret tahun lalu (*year-on-year/yoy*) sekaligus menjadi rekor tertinggi yang baru (Sumber: Databoks.katadata.co.id). Kenaikan pengguna ini beriringan dengan makin banyaknya pedagang (*merchant*) yang melayani pembayaran dengan QRIS. Pada Maret 2024 sudah ada sekitar 32 juta *merchant* QRIS di Indonesia, tumbuh 28% (*yoy*). Pertumbuhan konsumen dan pedagang ini juga mendorong naiknya transaksi.



Sumber: databoks.katadata.co.id

Gambar 1.3 Volume dan Nilai Transaksi QRIS Triwulan 1 Tahun 2024

Gambar 1.3 menampilkan bahwa Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) mencatat, pada Maret 2024 volume transaksi QRIS meningkat 199% (yoy) menjadi 374 juta transaksi. Kemudian nilai total transaksinya tumbuh 223% (yoy) menjadi Rp42 triliun (sumber: www.aspi-indonesia.com). Nilai ini menunjukkan bahwa keberadaan QRIS sebagai sistem pembayaran perlahan mulai diterima oleh masyarakat Indonesia, walau pertumbuhan tersebut dipercaya sebagian besar ditopang oleh masyarakat di kota-kota besar di Indonesia, dan hanya sebagian kecil disumbang oleh masyarakat daerah (Gunawan et. al, 2023).

Melalui Kepala Bidang Perdagangan Dinas Koperasi, UKM, Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pringsewu, Reka Pahlefi, S.T., M.T. menjelaskan bahwa Kabupaten Pringsewu salah satu Kabupaten/Kota di Provinsi Lampung yang pertama dalam hal mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dengan merealisasikannya pada tahun 2022 dalam program kerja berupa digitalisasi pasar tradisional yang salah satunya menerapkan pembayaran elektronik retibusi (*e-retirbusi*) di Pasar Gadingrejo. Program tersebut merupakan yang pertama di Provinsi Lampung bekerjasama dengan PT. Bank Lampung. Sehingga dalam upaya percepatan pertumbuhan transaksi menggunakan QRIS, Kabupaten Pringsewu merupakan wilayah yang serius dalam mendorong program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) ini supaya jumlah transaksi pembayaran melalui QRIS dapat meningkat di level daerah.

Tak hanya sampai disitu, pada pertengahan tahun 2023 Pemerintah Kabupaten Pringsewu bersama PT. Bank Lampung melakukan sosialisasi terkait penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital ke 7 (tujuh) pasar milik Pemerintah Kabupaten Pringsewu yang antara lain: 1) Pasar Gadingrejo; 2) Pasar Pringsewu; 3) Pasar Pagelaran; 4) Pasar Pardasuka; 5) Pasar Sukoharjo; 6) Pasar Banyumas; dan 7) Pasar Adiluwih, dimana berdasarkan data yang dimiliki Dinas Koperasi, UKM, Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Pringsewu dari ketujuh pasar tersebut terdapat sekitar 1.522 pedagang. Tak hanya mensosialisasikannya saja, pedagang kemudian diajak untuk mendaftarkan gerainya sebagai *merchant* QRIS. Diketahui dari data yang dicatatkan Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Lampung dari berita yang dirilis oleh Viva.co.id (2024) dimana jumlah akun atau

merchant yang terdapat di Kabupaten Pringsewu sekitar 88 ribu akun dengan jumlah pengguna sekitar 72 ribu pengguna.

Beberapa penelitian pernah dilakukan mengenai penerimaan teknologi terhadap penggunaan QRIS. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Gunawan, et al., (2023) berjudul “*The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model*”. Diketahui bahwa Pengaruh Sosial akan sangat berdampak terhadap Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan. Penerapan *cashless* dinilai mengalami kemajuan yang baik dalam penggunaan transaksi melalui QRIS. Hal ini terlihat dari pengaruh responden di setiap wilayah Indonesia. Implementasi QRIS terlihat mengalami kemajuan yang baik dalam pemanfaatan transaksi melalui pengguna QRIS, hal ini terlihat dari kehadiran responden di setiap wilayah Indonesia. Namun pada beberapa kasus, terdapat kekurangan sarana dan prasarana untuk bertransaksi melalui QRIS karena masih kurangnya minat menggunakan QRIS di wilayah luar Jabodetabek.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Danarto, et al., (2022) berjudul “*Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan Berkelanjutan Aplikasi Uang Elektronik di Indonesia*”. Penelitian ini menggunakan kerangka kerja *Expectation-Confirmation Model* (ECM) untuk mengeksplorasi faktor-faktor persepsi kegunaan, persepsi keamanan dan privasi, kepercayaan, dan kepuasan yang memengaruhi niat penggunaan berkelanjutan. Selain itu, penelitian ini menyelidiki bagaimana persepsi keamanan dan privasi dapat memengaruhi pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa kegunaan yang dirasakan, kepuasan, dan kepercayaan sangat memengaruhi niat penggunaan berkelanjutan aplikasi uang elektronik. Penyedia aplikasi harus meningkatkan komitmen tanggungjawab keamanan karena dapat memengaruhi kepercayaan secara langsung atau tidak langsung terhadap persepsi keamanan dan privasi. Penelitian ini memberikan pemahaman dan pedoman untuk meningkatkan niat penggunaan berkelanjutan aplikasi uang elektronik, terutama di negara-negara berkembang.

Musyaffi & K. Kayati (2022) pernah meneliti terkait “Dampak Kemudahan dan Risiko Sistem Pembayaran Kode QR: Eksistensi TAM”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji penerimaan pengguna yang dilihat dari sisi kemudahan dan resiko pembayaran kode QR. Temuan dalam riset menunjukkan adanya kontribusi terhadap model *Technology Acceptance Model* (TAM) terutama faktor kemudahan yang semakin memperkuat penerimaan penggunaan pembayaran via Kode QR. Sementara persepsi resiko tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap niat menggunakan sistem Pembayaran melalui Kode QR.

Sebuah penelitian yang dilakukan Hilale et. al (2024) mengungkapkan bahwa peran pengaruh sosial dalam keputusan penerimaan teknologi bersifat kompleks. perilaku individu dipengaruhi oleh bagaimana mereka percaya orang lain akan memandang mereka sebagai hasil dari penggunaan teknologi. Dampak pengaruh sosial terhadap niat bersifat kontingen dan menjadi signifikan hanya dengan penyertaan moderator. Sehingga penerimaan terhadap teknologi QRIS sebagai sistem pembayaran pada suatu *merchant* dapat dipengaruhi oleh kondisi sosial utamanya yang memiliki keterikatan cukup dekat seperti kerabat atau kolega bisnisnya.

Penelitian lain menungkapkan ada faktor yang juga dapat memengaruhi penggunaan suatu teknologi. Seperti yang diungkapkan oleh Alghifari, et al., (2024) bahwa dukungan pemerintah menjadi salah satu faktor pendukung untuk pengguna mau menerima teknologi *fintech*. Temuan ini menguatkan gagasan bahwa kebijakan dan inisiatif pemerintah yang mendukung dan memainkan peran penting dalam membentuk perilaku adopsi teknologi. Temuan ini memperkuat konsep bahwa kebijakan dan inisiatif pemerintah yang mendukung sangat penting dalam memengaruhi keterbukaan masyarakat untuk menerima dan mengadopsi inovasi baru, khususnya inovasi dalam transaksi platform pembayaran.

Menurut, Jogiyanto (2011) salah satu teori yang membahas mengenai konsep model penerimaan teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. Model ini memiliki tujuan untuk menjelaskan faktor-faktor kunci dari

perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan pengadopsian teknologi informasi tersebut (Ferda, et al., 2011). Konsep TAM menawarkan sebuah teori sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pemakai dalam menerima dan menggunakan sistem informasi, konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) perilaku penggunaan untuk tetap menggunakan (*behavioral intention*), dan perilaku penggunaan (*behavioral intention*), Davis (1989). Kemudian untuk membangun sebuah konstruk model penelitian yang komprehensif, peneliti memandang peran faktor sosial menjadi penting ketika seseorang akan menggunakan sebuah teknologi, utamanya dalam sebuah ekosistem ekonomi yang dimana perilaku penggunaan akan besar perannya dipengaruhi oleh faktor sosial disekitarnya. Venkatesh et al. (2003) dalam teori yang ia kemukakan yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT) yang menempatkan *social influence* sebagai prediktor langsung niat penggunaan sebuah teknologi.

Salah satu dorongan yang juga dapat memengaruhi penggunaan sebuah teknologi dalam ekosistem ekonomi ialah adanya dorongan dari pemangku kebijakan. Adanya *political will* dari para pemangku kebijakan dalam menggalakkan penggunaan QRIS pada suatu iklim perekonomian negara terbukti berpengaruh signifikan, sehingga dapat memengaruhi niat masyarakat untuk menggunakannya (Khan et al., 2023; Noreen et al., 2022). Dorongan tersebut juga perlu dibersamai oleh pemberian pemahaman terhadap pengguna, agar pengguna dapat terliterasi dengan baik dan meminimalisir terhadap resiko. Tingkat literasi keuangan dapat memberikan pemahaman mengenai berbagai keuntungan dan manfaat yang bisa mereka dapatkan: menggerakkan niat masyarakat untuk menggunakannya (Ashoer et al. 2024). Sehingga peneliti juga merasa perlu menambahkan variabel politik dan literasi keuangan digital untuk mengetahui tingkat literasi pada pedagang retail tradisional dan sejauh mana faktor politik menjembatani antara kehadiran sebuah teknologi dengan niat pemakaian QRIS sebagai sebuah pilihan dalam metode pembayaran.

Dari paparan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti kembali variabel-variabel yang sudah pernah dilakukan penelitian, kemudian menambahkan beberapa variabel lain, Sehingga pada penelitian ini peneliti memilih judul **“PENGARUH LITERASI KEUANGAN DIGITAL, PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, SOSIAL DAN POLITIK PADA NIAT DAN PERILAKU PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN DI RETAIL TRADISIONAL (Studi pada Retail Tradisional di Kabupaten Pringsewu)”**.

1.1 Rumusan Masalah

1. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Niat Penggunaan QRIS?
2. Apakah Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap Niat Penggunaan QRIS?
3. Apakah Pengaruh Sosial berpengaruh signifikan terhadap Niat Penggunaan QRIS?
4. Apakah Literasi Keuangan Digital berpengaruh signifikan terhadap Niat dari penggunaan QRIS?
5. Apakah Pengaruh Politik berpengaruh signifikan terhadap Niat dari penggunaan QRIS?
6. Apakah Niat berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan QRIS?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh Literasi Keuangan Digital terhadap Niat Penggunaan QRIS.
2. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Niat Penggunaan QRIS.
3. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Niat Penggunaan QRIS.
4. Untuk mengetahui pengaruh Sosial terhadap Niat Penggunaan QRIS.
5. Untuk mengetahui pengaruh Politik terhadap Niat Penggunaan QRIS.

6. Untuk mengetahui pengaruh Niat terhadap Perilaku Penggunaan dari penggunaan QRIS.

1.3 Manfaat Penelitian

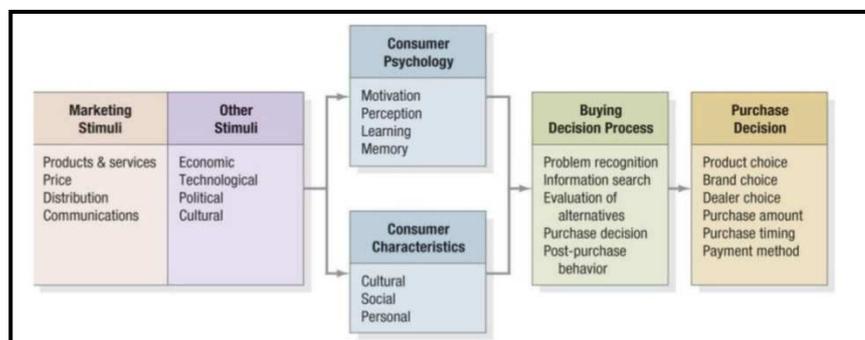
1. Manfaat Teoritis, sebagai referensi tambahan khasanah ilmu administrasi (bisnis) pada fokus keilmuan dibidang pemasaran khususnya tentang perilaku konsumen dalam penggunaan teknologi informasi.
2. Manfaat Praktis :
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi peneliti selanjutnya pada fokus keilmuan dibidang pemasaran khususnya tentang perilaku konsumen dalam penggunaan teknologi informasi mengenai analisis teori model penerimaan teknologi (TAM) dalam penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Konsumen

Kotler dan Keller (2016), perilaku konsumen yaitu sebagai studi tentang bagaimana tindakan individu, organisasi, dan kelompok dalam membeli, memilih dan menggunakan ide, produk maupun jasa dalam memuaskan kebutuhan dan keinginan pelanggan. Konsep pendekatan perilaku konsumen mengajarkan agar pemasar cenderung memiliki orientasi lebih kepada pelanggan dan bukan hanya sekedar menjual apa yang diproduksi perusahaan. Perilaku konsumen merupakan hal-hal yang mendasari konsumen untuk membuat keputusan pembelian. Ketika memutuskan akan membeli suatu barang atau produk, konsumen selalu memikirkan terlebih dahulu barang yang akan dibeli. Fokus dari perilaku konsumen adalah bagaimana individu membuat keputusan untuk menggunakan sumber daya mereka yang telah tersedia untuk mengkonsumsi suatu barang. Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen.

Kotler dan Keller (2016) Perilaku konsumen merujuk pada bagaimana konsumen secara individu membuat keputusan pembelian dengan menggunakan sumber-sumber yang tersedia dan kemudian ditukar dengan barang atau jasa untuk dirasakan manfaatnya. menggambarkan bagaimana model perilaku konsumen dapat dipelajari seperti pada gambar 2.1 berikut.



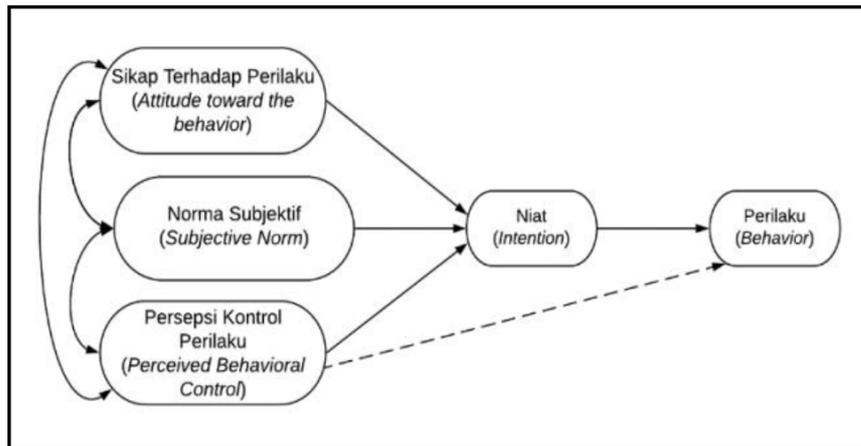
Sumber: Kotler Keller (2016)
Gambar 2.1 Model Perilaku Konsumen

2.2 *Theory of Planned Behavior (TPB)*

Menurut Azwar (2011) teori perilaku terencana (*Theory Of Planned Behavior*) merupakan perluasan dari *Theory Of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishben pada tahun 1980. Ajzen dan Fishben mengembangkan teori perilaku terencana dengan menambah konstruk yang belum ada di *Theory Of Reasoned Action* yaitu persepsi kontrol perilaku (*Behavioral Control*). Teori perilaku terencana bertujuan untuk memprediksi dan memahami dampak dari niat berperilaku, mengidentifikasi strategi untuk merubah suatu perilaku serta menjelaskan perilaku nyata manusia. Teori perilaku terencana mengansumsi bahwa manusia yang bersifat rasional akan menggunakan informasi yang ada secara sistematis kemudian memahami dampak perilakunya sebelum memutuskan untuk mewujudkan perilaku tersebut.

Theory Of Planned Behavior (TPB) mengenal kemungkinan bahwa banyak perilaku yang semuanya di bawah kontrol penuh individu. Dalam Teori perilaku terencana, perilaku yang ditampilkan individu timbul karena adanya intensi untuk berperilaku (Bursan, 2010). Intensi merupakan indikasi seberapa keras seseorang berusaha untuk menampilkan suatu perilaku. Jadi, semakin keras niat seseorang untuk terlibat dalam suatu perilaku maka semakin besar pula kecenderungan orang untuk melakukan perilaku tersebut. Intensi individu untuk menampilkan suatu perilaku adalah kombinasi dari sikap untuk menampilkan perilaku tersebut dan norma subjektif. Sikap individu terhadap perilaku meliputi kepercayaan mengenai suatu perilaku, evaluasi terhadap hasil perilaku, norma subjektif, kepercayaan-kepercayaan normatif dan motivasi untuk patuh.

TPB sukses dalam memprediksi dan menjelaskan maksud dari perilaku seseorang dan digunakan dalam berbagai penelitian untuk menganalisis model perilaku seseorang. TPB menyatakan bahwa capaian perilaku tergantung dari tingkat motivasi dan kemampuan (*behavioral control*). Menurut Achmad (2008), TPB sendiri terdiri dari tiga konstruks yang secara kolektif menggambarkan kemampuan pengendalian seseorang atas perilaku yang dihasilkan, yaitu:



Sumber: Ajzen (1985)

Gambar 2.2 Theory Planned Behavior (TPB)

2.2.1 Sikap

Sikap dianggap sebagai variabel pertama dari perilaku. Sikap adalah kepercayaan positif atau negatif untuk menampilkan suatu perilaku tertentu. Kepercayaan atau *beliefs* ini disebut *behavioral beliefs*. Seorang individu akan berniat untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, ketika seseorang menilainya secara positif. Sikap ditentukan oleh kepercayaan individu mengenai konsekuensi dari menampilkan suatu perilaku (*behavioral beliefs*), ditimbang berdasarkan hasil evaluasi terhadap konsekuensinya (*outcome evaluation*). Sikap tersebut dipercaya memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku dan dihubungkan dengan norma subjektif dan *Behavioral Control*.

2.2.2 Norma Subjektif

Norma subjektif diasumsikan sebagai suatu fungsi dari *beliefs* yang spesifik seseorang setuju atau tidak setuju untuk menampilkan suatu perilaku. Kepercayaan yang termasuk dalam norma subjektif (*normative beliefs*). Seorang individu akan berniat menampilkan suatu perilaku tertentu, jika mempersepsi bahwa orang lain yang penting berpikir bahwa ia seharusnya melakukan hal tersebut.

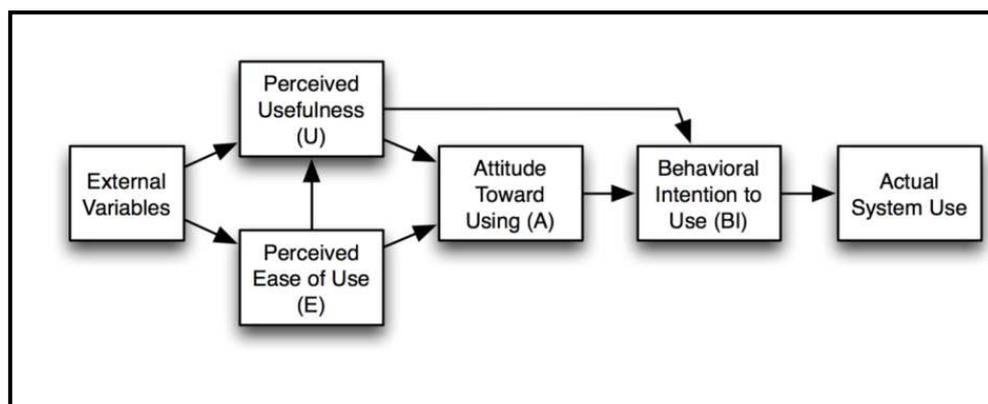
2.2.3 Kontrol Perilaku

Seseorang memiliki kendali sepenuhnya, ketika tidak terdapat hambatan apapun untuk menampilkan suatu perilaku. Dalam keadaan ekstrim yang sebaliknya, mungkin sama sekali tidak terdapat kemungkinan mengendalikan suatu perilaku, karena tidak adanya kesempatan, karena tidak adanya sumber daya atau ketrampilan. *behavioral control* menunjuk suatu derajat dimana seorang individu merasa bahwa tampil atau tidaknya suatu perilaku di bawah kendalinya. Orang cenderung tidak akan membentuk suatu intensi yang kuat untuk menampilkan suatu perilaku tertentu, jika tidak memiliki kesempatan untuk melakukannya meskipun bersikap positif dan percaya bahwa orang lain yang penting baginya akan menyetujuinya. Jalur langsung dari *behavioral control* ke perilaku diharapkan muncul ketika terdapat keselarasan antara persepsi mengenai kendali dan kendali yang aktual dari seseorang atas suatu perilaku.

2.3 Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Davis pada tahun 1989 pertama kali mengemukakan *Technology Acceptance Model* (TAM) atau Teori Model Penerimaan Teknologi. TAM Merupakan teori sistem informasi yang membuat model tentang proses pengguna mau menerima dan menggunakan teknologi. model ini menjelaskan bahwa ketika pengguna menggunakan sistem informasi, sejumlah faktor mempengaruhi keputusan mereka mengenai bagaimana dan kapan menggunakan sistem informasi tersebut. Model TAM diadopsi dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA), yaitu teori tindakan yang beralasan yang dikembangkan oleh Fishben dan Ajzen (1975), dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Menurut Gunawan, et al (2023) pada dasarnya *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan suatu metode yang berfokus pada perilaku seseorang ketika menggunakan suatu sistem aplikasi atau yang berhubungan dengan teknologi, yang dapat menghasilkan tingkat kepuasan dari penggunaan teknologi yang dirasakan oleh pengguna.

TAM berfokus pada dua konstruk utama yaitu *Usefulness* (PU), mengacu pada pandangan seseorang tentang sejauh mana teknologi dapat meningkatkan kinerja atau efektivitas dalam melaksanakan tugas tertentu dan *Ease Of Use* (PEOU) yang mengkarakterisasikan persepsi mengenai kesederhanaan mempelajari dan menggunakan teknologi (Susi, et al, 2024). Persepsi mengenai teknologi berbeda-beda antar individu dengan individu lainnya. Persepsi mereka mengenai teknologi berawal dari proses keyakinan mengenai teknologi. Penerimaan pemakai terhadap sistem teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai kemauan yang nampak didalam kelompok pengguna untuk menerapkan sistem teknologi informasi tersebut dalam pekerjaannya. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori yang dapat dijadikan dasar pengembangan studi empiris mengenai kesiapan adanya pemanfaatan teknologi yang baru. Sampai saat ini teori TAM dianggap teori yang paling relevan dalam memprediksi keinginan maupun kesiapan untuk mengadopsi suatu teknologi, hal ini dikarenakan TAM telah banyak digunakan dengan berbagai penelitian maupun yang telah diverifikasi oleh beberapa situasi, kondisi dan objek yang penelitian yang berbeda-beda untuk mengkaji perilaku penerimaan teknologi individu dalam berbagai konstruksi sistem informasi (Ashoer, 2024). TAM memiliki kelebihan yang penting diantaranya, model ini merupakan model yang parsimoni yaitu model yang sederhana tetapi valid (Noviarni, 2017). Oleh karena itu, sampai saat ini teori TAM masih relevan untuk menerjemahkan kesiapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi informasi.



Sumber: Davis (1989)

Gambar 2.3 *Technology Acceptance Model* (TAM) Model

2.3.1 *Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan)

Persepsi kemudahan (*ease of use*) didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Adhipura (2015) mendefinisikan *perceived ease of use* sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang didalam mempelajari teknologi informasi. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa orang yang menggunakan sistem yang baru bekerja lebih mudah dibandingkan dengan orang yang bekerja dengan sistem lama.

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi dapat dengan mudah dipahami. Davis (1989), memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi antara lain meliputi:

1. Teknologi dapat dengan mudah dipahami;
2. Teknologi mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna;
3. Teknologi dapat dengan mudah meningkatkan keterampilan pengguna;
4. Teknologi dapat dengan mudah dioperasikan.

2.3.2 *Usefulness* (Persepsi Manfaat)

Pengertian manfaat penggunaan (*usefulness*) menurut davis (1989), menyatakan bahwa definsi kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan tersebut merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan penggunaan suatu sistem informasi, adopsi dan perilaku para pengguna. Kemanfaatan juga didefinisikan sebagai probabilitas subyektifitas individu bahwa pemakaian sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerja individu yang bersangkutan dalam konteks oragnisasi atau perusahaan.

Kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan (*ease of use*) mempunyai pengaruh langsung terhadap Niat (*Behavior Intention*). Pengguna teknologi akan mempunyai niat untuk menggunakan teknologi (niat) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Kemanfaatan juga mempengaruhi kemudahan tapi tidak sebaliknya. Pengguna sistem akan memakai sistem jika bermanfaat baik sistem itu mudah digunakan atau tidak mudah digunakan, Musyaffi dan Kayati (2020).

Davis (1989), mendefinisikan kemanfaatan (*Usefulness*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer atau teknologi sistem informasi dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja serta efisiensi waktu bekerja orang yang menggunakannya. Pengukuran kemanfaatan tersebut berdasarkan frekuensi penggunaan dan keragaman (*diversity*) aplikasi yang dijalankan. Menurut Chin. W dan Tood (1995), kemanfaatan dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu:

1. Kemanfaatan dengan estimasi satu faktor:
 - a. Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*);
 - b. Bermanfaat (*usefull*);
 - c. Menambah produktifitas (*increase productifity*);
 - d. Mempertinggi efektifitas (*enhance effectiveness*).

2. Membangun kinerja pekerjaan (*improve job performance*) kemanfaatan dengan estimasi dua faktor. Kemanfaatan dengan estimasi dua faktor oleh Chin. W dan Tood (1995), dibagi menjadi dua kategori lagi yaitu kemanfaatan dan efektifitas, dengan dimensi masing-masing yang dikelompokkan sebagai berikut:
 - a. Kemanfaatan meliputi dimensi;
 - Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*);
 - Bermanfaat (*usefull*);
 - Menambah produktifitas (*increase productifity*).
 - b. Efektifitas meliputi dimensi

- Mempertinggi efektifitas (*enhance effectiveness*);
- Membangun kinerja pekerjaan (*improve job performance*).

Maka dengan seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut maka persepsi manfaat akan berdampak terhadap sikap yang timbul dari penggunaan teknologi.

Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer atau sistem informasi dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja serta efisiensi waktu bekerja orang yang menggunakan. Suatu sistem dapat dikatakan baik jika pengguna yakin bahwa dalam eksistensi suatu hubungan dan kinerja terdapat hubungan yang positif. Bahwa ada 6 indikator dalam membangun kemanfaatan (*usefulness* (Davis, 1989), yaitu bahwa suatu sistem dapat menciptakan:

1. Pekerjaan menjadi lebih cepat;
2. Peningkatan kinerja;Peningkatan produktifitas;
3. Efektifitas kerja;
4. Peningkatan produktifitas;
5. Kemudahan dalam bekerja; dan
6. Penyederhanaan dalam bekerja.

2.3.3 Attitude Toward Using (Sikap Terhadap Penggunaan)

Sikap adalah suatu pola perilaku, tendensi dan kesiapan antisipatif, predisposisi untuk menyesuaikan diri pada situasi sosial atau secara sederhana, sikap adalah respon terhadap stimuli sosial yang telah terkondisikan. Sikap merupakan penentu yang penting dalam tingkah laku manusia karena pembentukan sikap tidak terjadi dengan sendirinya atau secara sembarangan melainkan pembentukannya senantiasa berlangsung secara intensif dalam interaksi manusia dan berkenaan dengan alternatif yaitu senang atau tidak senang, mendukung atau tidak mendukung, menjauhi atau tidak menjauhi, Azwar (2011). Menurut Ajzen dan Fishben (1975), sikap merupakan sejauh mana seseorang menyukai teknologi tertentu, dan sikap seseorang terhadap teknologi tersebut dapat berupa sikap yang

positif maupun negatif. Maka dari itu konsumen akan melanjutkan penggunaan sebuah teknologi yang positif terhadap aktifitas tersebut. Sikap (*attitude*) dapat berupa respon yang diberikan terhadap suatu objek, maupun suatu merk. Sikap tergantung dari standar nilai yang diberikan oleh seorang individu, yang dapat mewakili standar pribadi tentang baik atau buruk, benar atau salah, dan sebagiannya, dimana sikap relevan terhadap perilaku mengonsumsi suatu produk terbentuk dari pengalaman langsung menggunakan produk tertentu (Dwika, 2023). Dalam TAM disebutkan bahwa sikap dapat mendorong adanya Niat (Leon, 2018). Dwika (2023) juga menjelaskan bahwa sikap dapat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan yang nantinya akan mengacu pada sikap positif maupun negatif dari seseorang, untuk keterlibatan dalam perilaku tertentu.

Sikap dapat dibentuk atau berubah dengan berbagai macam cara, yaitu antara lain:

1. Adopsi

Kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang dan terus menerus, lama kelamaan secara bertahap diserap ke dalam diri individu dan mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.

2. Diferensiasi

Bertambahnya pengalaman sejalan dengan bertambahnya usia, maka ada hal-hal yang tadinya dianggap sejenis kini dipandang tersendiri lepas dari jenisnya terdapat objek tersebut dapat terbentuk sikap tersendiri pula.

3. Integrasi

Pembentukan sikap disini terdapat secara bertahap di mulai dengan berbagai pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu.

4. Trauma

Pengalaman atau kejadian yang mengejutkan, yang meninggalkan kesan mendalam pada jiwa orang yang bersangkutan. Pengalaman yang traumatis dapat menyebabkan terbentuknya sikap komponen.

5. Tingkatan sikap

Sama halnya dengan pengetahuan, sikap ini terdiri dari berbagai tingkatan, yaitu:

- a. Menerima, diartikan bahwa orang (subyek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (obyek). Kondisi ini memberikan perasaan yang nyaman pada subyek sehingga stimulus yang diberikan obyek dapat dengan mudah untuk diterima.
- b. Merespon, diartikan jawaban apabila ditanya yang diberikan adalah indikasi sikap karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang diberikan.
- c. Menghargai, mengajak orang untuk mengerjakan taua mendiskusikan suatu masalah adalah indikasi suatu sikap tingkat tiga.
- d. Bertanggung jawab, terhadap atas seagala sesuatu yang telah dipilih dan tentu memiliki resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

2.3.4 Behavioral Intention to Use (Niat)

Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi, Wibowo (2006). Minat perilaku dapat dilihat dari tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang sehingga dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah peralatan pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. Menurut Peter dan Olson (2000), *intention* adalah sebuah rencana untuk terlibat dalam suatu perilaku khusus guna mencapai tujuan. Sementara itu Assael (1992), mendefinsikan minat beli (*intention to buy*) merupakan perilaku yang muncul sebagai respon terhadap obyek atau juga merupakan minat pembelian yang menunjukkan keinginan pelanggan untuk melakukan pembelian. Minat beli menurut Assael (1992), juga merupakan perlaku yang muncul sebagai respon terhadap obyek, atau bisa juga merupakan minat pembelian ulang yang menunjukkan keinginan pelanggan untuk melakukan pembelian ulang.

Tricomponent attitude model sikap terdiri dari komponen kognitif, afektif dan konatif. Kognitif lebih mengacu pada proses mental dan struktur pengetahuan yang dilibatkan dalam tanggapan seseorang dalam lingkungannya. Sedangkan afektif merupakan proses mental yang melibatkan perasaan, sehingga

menimbulkan tanggapan-tanggapan yang beragam dalam penilaian positif atau negatif. Konatif adalah komponen terakhir dari *Tricomponent attitude model*, konatif berkaitan dengan kemungkinan atau kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau berperilaku berkenaan dengan sikap tertentu. Ashoer et al. (2024), menyebutkan terdapat beberapa indikator dalam pemenuhan sebuah niat terhadap penggunaan teknologi, yaitu:

1. Penggunaan secara teratur di masa depan;
2. Keinginan menggunakan untuk bekerja;
3. Rencana penggunaan yang lebih intens;
4. Berbagi pengalaman kepada orang lain.

2.3.5 Use Behavioral (Perilaku Penggunaan)

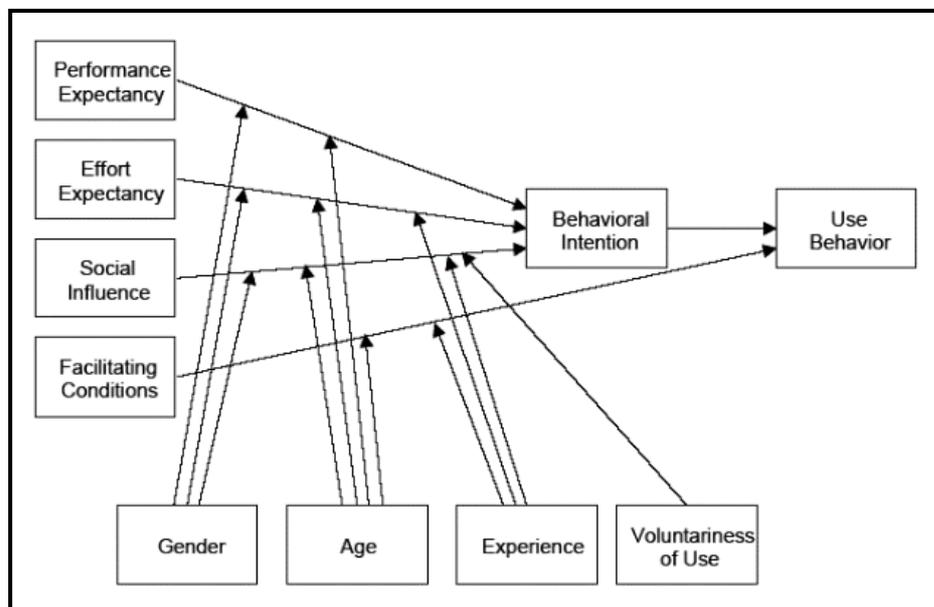
Perilaku penggunaan dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Davis, 1989). Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata pengguna (Wibowo, 2006). Sehingga dapat diketahui bahwa pemakaian nyata merupakan kondisi yang sesungguhnya dari penggunaan teknologi, diukur dari frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. pengguna akan puas terhadap teknologi apabila dirasa mudah untuk digunakan dan dapat meningkatkan produktifitas. Sharma, et al. (2024), menyebutkan terdapat 3 indikator utama perilaku penggunaan sebuah teknologi, yaitu:

1. Tingginya frekuensi penggunaan;
2. Adanya peningkatan penggunaan;
3. Timbul ketergantungan terhadap penggunaan teknologi.

2.4 UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)

Model UTAUT merupakan model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Vankatesh, et al. (2003) dengan mengkombinasikan delapan model penerimaan teknologi lainnya (Jogiyanto, 2011). Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap teknologi informasi. Pada

model UTAUT terdapat empat konstruk atau variabel yang menjadi faktor penentu langsung yang bersifat signifikan terhadap perilaku penerimaan maupun penggunaan teknologi.



Sumber: Venkatesh, et al (2003)

Gambar 2.4 UTAUT Model

Keempat variabel tersebut adalah Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), Ekspektasi usaha (*effort expectancy*), Pengaruh sosial (*social influence*), Kondisi fasilitas (*facilitating condition*). Selain keempat variabel tersebut, terdapat empat mediator lainnya yang berfungsi sebagai mediator yang memperkuat pengaruh keempat variabel utama terhadap penerimaan maupun penggunaan teknologi. Keempat mediator tersebut adalah jenis kelamin, umur, pengalaman, dan kesukarelaan.

2.4.1 Performance Expectancy

Tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi dapat membantu memaksimalkan kinerjanya. Faktor ini dibangun dari konstruk beberapa model atau teori sebelumnya, antara lain: 1) *Usefulness* dari TAM/TAM2 dan c-TAM-TPB, yaitu tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi yang digunakan dapat meningkatkan kinerjanya; 2) *Extrinsic Motivation* dari MM, yaitu persepsi pengguna bahwa teknologi yang digunakan dapat memberikan hasil yang lebih

baik untuk pekerjaannya; 3) *Job-fit* (MPCU), yaitu kapabilitas suatu teknologi dalam meningkatkan kinerja; 4) *Relative Advantage* dari IDT, yaitu sejauh mana penggunaan sebuah teknologi dirasa memberikan hasil yang lebih baik daripada sebelum menggunakannya; 5) *Outcome Expectations* dari SCT, yaitu harapan yang ingin dicapai seseorang dalam menggunakan suatu teknologi, mencakup harapan pribadi dan harapan untuk pekerjaannya.

2.4.2 Effort Expectancy

Persepsi seseorang tentang tingkat kemudahan penggunaan suatu teknologi. Faktor ini dibangun dari beberapa konstruk model atau teori sebelumnya, antara lain: 1) *Ease of Use* dari TAM/TAM2, yaitu tingkat keyakinan seseorang akan kemudahan sebuah teknologi; 2) *Complexity* dari MPCU, yaitu kompleksitas suatu teknologi untuk dipahami dan digunakan oleh seseorang; 3) *Ease of Use* dari IDT, yaitu tingkat kesulitan yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan sebuah teknologi.

2.4.3 Facilitating Condition

Kondisi fasilitas (*facilitating condition*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknis tersedia untuk mendukung sistem.

2.4.4 Social Influence

Venkatesh (2003) mendefinisikan *social influence* dengan ukuran seberapa percaya seseorang terhadap orang lain dalam mempengaruhi perilaku dalam memakai suatu teknologi baru. Pengaruh sosial mempengaruhi emosional melalui ajaran, bentukan, dan bujukan lingkungan sekitar. Pengaruh sosial memiliki dampak yang cukup besar dalam mempengaruhi pikiran seseorang ketika mengambil pilihan tertentu. Pengaruh ini bisa bersumber dari keluarga, tetangga, teman, hingga dari public figure tertentu yang diikuti.

Keyakinan individu dalam memakai teknologi bergantung pada opini lingkungan sekitar terhadap teknologi tersebut, apakah masyarakat mendukung ataupun tidak

mendukung. Pengaruh Sosial merupakan tingkatan di saat jaringan sosial berupa sinyal atau pesan dari orang lain dapat mempengaruhi tingkah laku masyarakat, yang menimbulkan terciptanya nilai sosial. Faktor sosial berupa lingkungan kerja atau pergaulan, besar pengaruhnya pada pola pikir seseorang yang menetap di dalamnya. Pengaruh Sosial juga memberi pengaruh pada seseorang melalui pesan-pesan yang berisi harapan sosial serta tingkah laku yang diamati orang lain. Terdapat beberapa indikator yang membangun konstruk dalam pengaruh sosial, antara lain:

1. *Subjective Norm*, yakni persepsi individu akan suatu hal boleh dan tidak boleh dikerjakan menurut seseorang yang penting baginya.
2. *Social Factor*, dimana ini merupakan perasaan dalam diri terhadap kultur suatu kelompok dan keputusan setuju di dalamnya dipengaruhi oleh seseorang pada situasi tertentu
3. *Image* atau citra, yaitu inovasi yang digunakan dirasa mampu meningkatkan status sosial dari seseorang salah satunya dengan berbagi pengalaman kepada orang lain.

2.5 Literasi Keuangan Digital

Literasi Keuangan Digital didefinisikan sebagai konsep multi-aspek yang mencakup berbagai pengetahuan dan kesadaran mengenai produk dan layanan keuangan digital (Morgan et al., 2019). Literasi Keuangan Digital juga berkaitan dengan pemahaman risiko keuangan digital, pemahaman strategi mitigasi risiko, dan keakraban dengan hak-hak konsumen dan prosedur penyelesaian sengketa (Morgan et al., 2019). Studi ini menilai Literasi Keuangan Digital dengan menanyakan tentang kesadaran dan pengetahuan responden tentang metode pembayaran digital yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, strategi untuk manajemen risiko, dan berbagai jenis produk keuangan digital (Ravikumar et al., 2022). Puschmann (2017) menjelaskan teknologi keuangan (*Fintech*) sebagai penggunaan teknologi baru yang berupaya meningkatkan dan mengotomatiskan penyampaian dan penggunaan layanan keuangan. Intinya, *fintech* adalah penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan platform digital untuk

menyampaikan layanan keuangan kepada konsumen dan bisnis melalui perangkat digital. *Fintech* digunakan untuk membantu pemilik bisnis, perusahaan, dan konsumen mengelola operasi, proses, dan kehidupan keuangan mereka dengan lebih baik (Nathan et al., 2022).

FinTech mencakup inovasi digital dan inovasi model bisnis. Inovasi ini berkontribusi untuk mendobrak hambatan teknis yang ada, memfasilitasi akses ke layanan keuangan, dan membangun jaringan dengan perusahaan yang ada, sehingga meningkatkan pembukaan peluang baru dan mempromosikan semangat kewirausahaan. *FinTech* memiliki fitur-fitur unggul seperti menghemat waktu, mengurangi biaya, meningkatkan akses pelanggan, dan mengelola risiko secara efektif (Hua et al., 2019). Selain itu, *Fintech* memberikan inovasi dalam solusi keuangan yang sering digunakan untuk perusahaan rintisan yang didukung oleh teknologi informasi (Puschmann, 2017). *Fintech* mengintegrasikan perubahan teknologi canggih ke dalam inovasi sektor keuangan, yang berkontribusi pada pembentukan alat, teknologi, dan pasar keuangan baru yang berorientasi kelembagaan. Terdapat kesenjangan yang signifikan dalam tingkat literasi keuangan antara negara berkembang dan negara maju (Phung, 2023). *Fintech* juga dapat didirikan dengan lebih mudah di negara maju, di mana regulasi pasar dan infrastruktur teknis sudah ada. Infrastruktur ini, ditambah teknologi yang terjangkau, merupakan kunci untuk menciptakan inovasi keuangan yang berkelanjutan dan unik (Puschmann, 2017). Pembentukan *fintech* lebih sering terjadi di negara-negara yang akses terhadap pinjamannya lebih sulit (Hasan et al., 2023).

2.6 Politik

Pemerintah memainkan peran penting dalam mendorong pengembangan lingkungan yang kondusif untuk layanan QRIS (Khan et al., 2023), termasuk membuat sebuah rekayasa sosial dan penerapan regulasi QRIS, agar masyarakat lebih mudah untuk menerima hal baru (UNSGSA., 2019). Dalam studi ini, mencakup aktivitas yang terkait dengan pengembangan infrastruktur, kerangka hukum, dan regulasi yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan layanan

QRIS. Sebuah studi sebelumnya yang dilakukan di Pakistan, yang dicirikan sebagai negara berpenghasilan menengah ke bawah, menunjukkan keberhasilan penerapan kebijakan dan strategi inklusi keuangan dari pemerintah, karena pendekatan inovatif yang penting, khususnya penerapan *Fintech* sebagai katalis untuk memperluas cakupan layanan keuangan (Noreen et al., 2022).

Berdasarkan perspektif ini, QRIS sebagai inovasi dalam transaksi platform pembayaran seluler, dapat dilihat sebagai alat yang membuka peluang bagi keterlibatan segmen masyarakat yang lebih luas. Studi sebelumnya mengamati bahwa negara-negara yang menerapkan langkah-langkah regulasi yang efektif untuk mendukung inisiatif-inisiatif ini cenderung menyaksikan tingkat aktivitas keuangan yang lebih tinggi di kalangan perempuan (Aziz et al., 2022). Studi sebelumnya menyoroti signifikansi dan pengaruh positif Pemerintah dalam memajukan industri *Fintech* (Khan et al., 2023). Alghifari, et al (2024) menyebutkan ada beberapa indikator yang dalam melihat kehadiran pemerintah antara lain:

1. Adanya program yang terkait;
2. Adanya aturan/kebijakan;
3. Penyediaan fasilitas.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini, maka dalam kejian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil peneltian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
(Ashoer, et al.)	2024	<i>Mobile Fintech, Inklusi Keuangan Digital, dan Kesenjangan Gender</i>	1. <i>Digital financial literacy (DFL)</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan

		di Dasar Piramida: Perpanjangan Model Penerimaan Teknologi Seluler	<p>terhadap <i>Mobile Usefulness</i> (MU).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tidak ada pengaruh tersebut antara DFL dan <i>Mobile Ease of Use</i> (MEoU). 3. dua konstruk MTAM (MU dan MEoU) memiliki efek positif dan signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (BI) untuk menggunakan m-fintech. 4. <i>Behavioral Intention</i> memengaruhi perilaku penggunaan m-fintech (<i>use behavior</i>).
(Gunawan, et al.)	2023	Pengaruh Penggunaan Non-Tunai (QRIS) terhadap Transaksi Pembayaran Harian Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat. 2. Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap Niat Penggunaan.
(Danarto, et al.)	2022	Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan berkelanjutan penerapan uang elektronik di Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi Manfaat memiliki pengaruh tertinggi terhadap Niat Penggunaan Berkelanjutan
(Susi et al)	2024	Integrasi model penerimaan teknologi dan dukungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi Kemudahan terbukti memengaruhi literasi digital.

		pemerintah untuk meningkatkan literasi digital	<ol style="list-style-type: none"> 2. Persepsi Manfaat terbukti berpengaruh positif terhadap Literasi Digital. 3. Dukungan Pemerintah berpengaruh positif terhadap literasi digital.
(Kabakus, et al.)	2023	Pengaruh literasi digital terhadap penerimaan teknologi: Evaluasi terhadap staf administrasi di pendidikan tinggi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literasi digital tidak secara langsung memengaruhi <i>Behavioral Intention</i>. Literasi Digital memengaruhi <i>Behavioral Intention</i> teknologi digital melalui <i>Effort Expectancy</i> dan <i>Performance Expectancy</i>.
(Harahap et al)	2024	Pengaruh Inklusi Keuangan dan Literasi Keuangan terhadap Penerimaan Fintech Syariah pada UKM Menggunakan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) di Kota Medan	<ol style="list-style-type: none"> 1. literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel penggunaan Fintech Syariah.
(Bidasari, et al)	2023	Peran Literasi Keuangan dan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kinerja UMKM	<ol style="list-style-type: none"> 1. literasi keuangan dan literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja UMKM.
(Hilale, et al)	2024	Penerimaan sistem pembayaran elektronik: Tinjauan kritis terhadap model	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh Sosial memengaruhi Niat. 2. Hasil penelitian menunjukkan Niat

		yang hemat termasuk orientasi budaya vertikal dan horizontal	Memengaruhi Perilaku Penggunaan.
(Sharma, Vikas., et al)	2024	Apakah kualitas layanan penting dalam layanan pembayaran FinTech? Pendekatan SERVQUAL dan TAM yang terintegrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi Kemudahan Penggunaan terbukti tidak memiliki pengaruh terhadap Persepsi Manfaat. 2. Persepsi Manfaat terbukti memengaruhi Sikap. 3. Sikap berpengaruh positif terhadap Niat 4. Niat berkorelasi positif terhadap Kondisi Nyata Penggunaan.
(Wasan Uthaileang & Supaporn Kiattisin)	2023	Mengembangkan kemampuan literasi keuangan digital di negara-negara berkembang: Kasus pinjaman online untuk pengusaha kecil.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil penelitian menunjukkan Literasi keuangan digital berkorelasi positif dengan sikap digital dan sikap finansial. 2. Literasi keuangan digital berkorelasi positif dengan efikasi diri dalam menggunakan aplikasi keuangan.
(Alghifari, et al)	2024	Faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi Fintech bagi perempuan pasca pandemi Covid-19	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap Niat. 2. Manfaat tidak memiliki pengaruh terhadap Niat. 3. Politik memiliki pengaruh terhadap Niat. 4. Literasi Keuangan Digital tidak memiliki pengaruh terhadap Niat. 5. Niat memengaruhi

			Perilaku Penggunaan.
--	--	--	----------------------

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang telah dijabarkan di atas, peneliti kemudian melihat masih kurangnya penelitian yang membahas tentang perilaku penggunaan QRIS yang dilakukan pada pedagang retail tradisional. Selanjutnya untuk dapat memetakan penelitian terdahulu maka dapat dibuat matrik penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Matrik Penelitian Terdahulu

No.	Penulis (Tahun)	Variabel						
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	Y ₁	Y ₂
1.	Ashoer, et al. (2024)	√	√	√			√	√
2.	Ali Gunawan, et al. (2023)		√	√	√		√	
3.	Danarto Tri, et al. (2022)			√			√	
4.	Susi. D., Ahmad Soleh., irmanally., & Iqra Wiarta (2024)		√	√		√		
5.	Kabakus, et al. (2023)	√					√	
6.	Harahap. Khairunnisa, Akmal, & Jumiadi AW (2024)	√						√
7.	Bidasari, et al (2023)	√						√
8.	Hassana & Abdellatif Chakor (2024)				√		√	√
9.	Sharma, Vikas., et al (2024)		√	√			√	√
10.	Wasan Uthaileang & Supaporn Kiattisin (2023)	√						√
11.	Alghifari, et al (2024)	√	√	√		√	√	√

Sumber: Data diolah (2024)

Keterangan:

X₁ = Literasi Keuangan Digital

X₂ = Persepsi Kemudahan

X₃ = Persepsi Manfaat

X₄ = Sosial

X₅ = Politik

Y₁ = Niat

Y_2 = Perilaku Penggunaan

2.8 Hubungan Antar Variabel dan Hipotesis Penelitian

2.8.1 Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Niat

Literasi keuangan digital merupakan suatu konsep yang bersifat multidimensional, mencakup pemahaman serta kesadaran individu terhadap berbagai produk dan layanan keuangan berbasis digital (Morgan et al., 2019). Konsep ini tidak hanya mencakup penguasaan informasi dasar mengenai layanan keuangan digital, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap potensi risiko yang melekat, strategi mitigasi risiko yang relevan, serta pengetahuan mengenai hak-hak konsumen dan mekanisme penyelesaian sengketa. Menurut Puschmann (2017), teknologi finansial atau *fintech* didefinisikan sebagai penerapan inovasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi serta otomatisasi dalam penyediaan dan pemanfaatan layanan keuangan. Dengan kata lain, *fintech* mengacu pada penggunaan perangkat lunak, aplikasi, serta platform digital dalam menyediakan layanan keuangan kepada konsumen maupun pelaku usaha melalui perangkat digital. *Fintech* bertujuan untuk membantu individu, pemilik usaha, maupun entitas bisnis dalam mengelola kegiatan operasional, proses bisnis, serta aspek keuangan mereka secara lebih efektif (Nathan et al., 2022). Berdasarkan temuan Kabakus et al. (2023), literasi keuangan digital terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi atau niat perilaku individu. Pada masyarakat dengan literasi keuangan digital yang baik maka tingkat kesadaran akan penggunaan *fintech* juga semakin tinggi, dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₁: Literasi Keuangan Digital berpengaruh signifikan terhadap Niat.

H₀₁: Literasi Keuangan Digital tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat.

2.8.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Niat

Persepsi kemudahan suatu teknologi merujuk pada keyakinan individu bahwa teknologi tersebut dapat mengurangi upaya yang diperlukan dalam pengoperasiannya. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berkontribusi dalam mengurangi beban fisik

maupun waktu yang dibutuhkan untuk memahami dan memanfaatkan teknologi informasi (Adhipura, 2015). Penelitian oleh Gunawan et al. (2024) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap intensi untuk menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Implementasi QRIS di Indonesia terbukti memfasilitasi pelaku UMKM, serta sektor korporasi dalam melakukan transaksi digital secara lebih praktis. Kemudahan tersebut pada akhirnya mendorong peningkatan niat pengguna untuk mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga berdasarkan uraian diatas dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₂: Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Niat.

H₀₂: Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat.

2.8.3 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Niat

Menurut Davis (1989), kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja mereka. Kemanfaatan ini memiliki pengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan, meskipun hubungan sebaliknya tidak berlaku. Seorang pengguna akan cenderung menggunakan suatu sistem apabila sistem tersebut dianggap memberikan manfaat, terlepas dari apakah sistem tersebut mudah digunakan atau tidak (Musyaffi & Kayati, 2020). Lebih lanjut, pengguna teknologi akan menunjukkan intensi untuk menggunakan teknologi apabila mereka merasa bahwa teknologi tersebut memberikan manfaat saat digunakan. Temuan serupa juga ditunjukkan dalam studi oleh Sharma et al. (2024), yang menyatakan bahwa kualitas antarmuka pada sistem pembayaran berbasis *mobile* secara signifikan meningkatkan manfaat fungsional, yang pada akhirnya mendorong keinginan untuk memanfaatkannya dalam aktivitas transaksi. Penelitian oleh Singh et al. (2020) turut mengungkap bahwa aksesibilitas, fleksibilitas, dan integrasi merupakan faktor utama yang mendorong persepsi kegunaan terhadap solusi *FinTech*. Sehingga suatu teknologi yang manfaatnya dapat dirasakan oleh seseorang akan memperbesar niat penggunaannya, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₃: Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap Niat.

H₀₃: Persepsi Manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat.

2.8.4 Pengaruh Sosial Terhadap Niat

Pengaruh sosial diartikan sebagai sejauh mana seorang individu memandang bahwa orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga atau teman, mendorongnya untuk mengadopsi sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Selain itu, pengaruh sosial juga mencerminkan opini dari teman pengguna teknologi, kerabat, maupun atasan mengenai penggunaan teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2003). Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Gunawan et al. (2023), pengaruh sosial yang bersifat positif terhadap persepsi kemudahan serta manfaat yang dirasakan dapat meningkatkan niat seseorang dalam memanfaatkan layanan QRIS sebagai alternatif metode pembayaran. Sementara itu, Hilale (2024) menyampaikan dalam penelitiannya bahwa peran pengaruh sosial dalam pengambilan keputusan terkait penerimaan teknologi bersifat kompleks, di mana pengaruh sosial memberikan dampak signifikan terhadap keterbukaan individu dalam menghadapi perubahan serta kesediaan untuk menerima informasi baru. Dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₄: Sosial berpengaruh signifikan terhadap Niat.

H₀₄: Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat.

2.8.5 Pengaruh Politik Terhadap Niat

Pemerintah memegang peranan sentral dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan layanan QRIS (Khan et al., 2023), termasuk melalui pembentukan kantor inovasi dan pemberlakuan regulasi terkait QRIS (UNSGSA, 2019). Penelitian sebelumnya di Pakistan, yang tergolong sebagai negara berpenghasilan menengah ke bawah, mengungkapkan keberhasilan implementasi kebijakan dan strategi inklusi keuangan oleh pemerintah, terutama melalui pendekatan inovatif seperti pemanfaatan *Fintech* sebagai pendorong perluasan akses layanan keuangan (Noreen et al., 2023). Sementara itu, studi lain yang dilakukan oleh Alghifari et al. (2024) menunjukkan bahwa faktor politik turut

memengaruhi niat penggunaan *Fintech*. Dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₅: Politik berpengaruh signifikan terhadap Niat.

H₀₅: Politik tidak berpengaruh signifikan terhadap Niat.

2.8.6 Pengaruh Niat Terhadap Perilaku Penggunaan QRIS

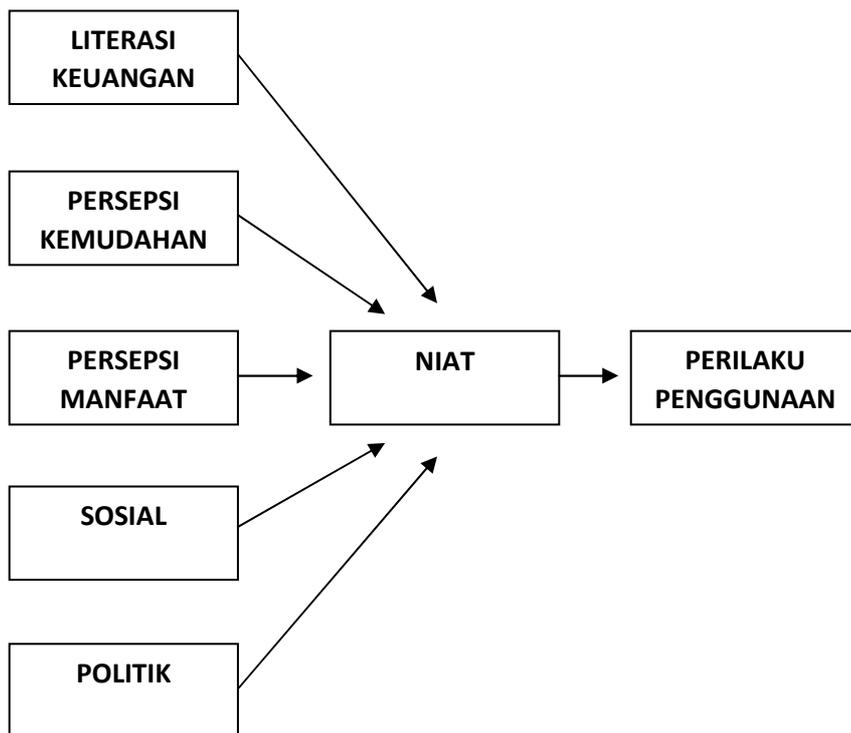
Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi, (Wibowo, 2006). Niat penggunaan dapat dilihat dari tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang sehingga dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah peralatan pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa niat memengaruhi perilaku penggunaan (Alghifari, et al, 2024). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa ada faktor-faktor yang berkontribusi dapat mengubah sikap dan niat menggunakan secara positif. Optimisme dan inovasi membentuk sikap berani berjualan langsung menggunakan aplikasi marketplace dan membuat masyarakat lebih suka belajar tentang perkembangan teknologi. Dengan demikian maka hipotesis penelitian ini adalah:

H₆: Niat berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan.

H₀₆: Niat tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan.

2.9 Kerangka Konseptual

Berdasarkan tinjauan landasan teori dan penelitian terdahulu, maka dapat disusun suatu kerangka pemikiran dalam penelitian ini seperti yang disajikan dalam gambar berikut :



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian eksplanatif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian eksplanatif bertujuan untuk menjelaskan posisi variabel-variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan penjelasan mengenai hubungan kausal antar variabel melalui proses pengujian hipotesis. Dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan 7 variabel yaitu Literasi Keuangan Digital (X_1), Persepsi Kemudahan (X_2), Persepsi Manfaat (X_3) Sosial (X_4), Politik (X_5), Niat (Y_1) dan Perilaku Penggunaan (Y_2).

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini pedagang retail tradisional di Kabupaten Pringsewu dimana total populasi pedagang pada 7 (tujuh) pasar milik Pemerintah Daerah Kabupaten Pringsewu yaitu 1522 pedagang dengan persebaran data pedagang sebagai berikut:

Tabel 3.1 Persebaran Data Pedagang

No	Nama Pasar	Jumlah Pedagang
1.	Pasar Pringsewu	503 pedagang
2.	Pasar Gadingrejo	322 pedagang
3.	Pasar Pagelaran	178 pedagang

4.	Pasar Sukoharjo	220 pedagang
5.	Pasar Adiluwih	156 pedagang
6.	Pasar Banyumas	91 pedagang
7.	Pasar Pardasuka	52 pedagang
Total Jumlah Pedagang		1522 Pedagang

Data Diolah (2025)

Adapun sampel penelitian ini didapatkan dengan kreteria yaitu:

1. Pedagang yang terdata pada 7 (tujuh) Pasar milik Pemerintah Kabupaten Pringsewu;
2. memiliki *Mobile Banking* atau *e-wallet* aktif;
3. Secara aktif menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

Adapun cara memenuhi kreteria diatas adalah :

Peneliti melakukan penyebaran dengan kuesioner menggunakan formulir yang disebar secara langsung secara *Accidental sampling* atau teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang dilakukan secara tidak sengaja atau kebetulan. Untuk memastikan kesesuaian kriteria responden, peneliti akan bertanya kepada calon responden terkait kreteria responden seperti yang tertera diatas, poin 1, poin 2 dan poin 3.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018), *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Penentuan sampel menjadi tahap krusial dalam penelitian kuantitatif, di mana sebagian kecil dari populasi dipilih untuk dianalisis secara efektif, efisien, serta akurat melalui kajian yang mendalam dan cermat. Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah pedagang ritel tradisional di Kabupaten Pringsewu yang dinilai oleh peneliti memenuhi syarat sebagai sampel, khususnya pedagang yang terdaftar pada tujuh pasar milik

Pemerintah Kabupaten Pringsewu. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan teknik *accidental sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kesempatan atau siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dan dianggap sesuai sebagai sumber data (Sugiyono, 2018). Menurut Sugiyono (2018) cara menentukan sampel dalam penelitian yaitu:

1. Ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai 500 orang.
2. Sampel dibagi dalam kategori (misalnya pria, wanita, pegawai negeri-pegawai swasta dan lain-lain).
3. Bila dalam penelitian ini akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi berganda), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang di teliti.
4. Untuk penelitian eksperimen yang sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel masing-masing antar 10 sampai 20 orang.

Berdasarkan poin ketiga yaitu bila di dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate (korelasi atau regresi berganda), maka jumlah anggota sampel minimal 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti, maka sampel dalam penelitian ini adalah 20×7 variabel yang diteliti yaitu 140 dari 7 pasar milik Pemerintah Kabupaten Pringsewu. Untuk mendapatkan data yang valid dan berimbang, maka kemudian dari 140 responden tersebut peneliti membaginya sebagai berikut:

Tabel 3.2 Pembagian Responden

No	Nama Pasar	Jumlah Pedagang
1.	Pasar Pringsewu	20 responden
2.	Pasar Gadingrejo	20 responden
3.	Pasar Pagelaran	20 responden
4.	Pasar Sukoharjo	20 responden
5.	Pasar Adiluwih	20 responden
6.	Pasar Banyumas	20 responden

7.	Pasar Pardasuka	20 responden
Total Jumlah Responden		140 Responden

Data Diolah (2025)

3.4 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan di atas, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel, sebagai berikut:

3.4.1. Literasi Keuangan Digital

Literasi Keuangan Digital merupakan sebuah konsep yang bersifat multidimensional, meliputi pengetahuan dan kesadaran terhadap berbagai produk serta layanan keuangan berbasis digital (Morgan et al., 2019). Selain itu, literasi ini juga mencakup pemahaman terhadap risiko yang terkait dengan keuangan digital, penguasaan strategi untuk mengurangi risiko tersebut, serta pemahaman atas hak konsumen dan mekanisme penyelesaian sengketa.

3.4.2. Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) merujuk pada sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi tidak memerlukan usaha yang besar. Menurut Adhipura (2015), persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan seseorang terhadap kemudahan dalam mengoperasikan teknologi atau sistem, yaitu tingkat kepercayaan bahwa teknologi tersebut dapat digunakan secara sederhana dan tanpa hambatan. Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan teknologi dapat diartikan sebagai ukuran sejauh mana seseorang yakin bahwa teknologi tersebut mudah dipahami. Davis (1989) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga menjadi indikator kemudahan penggunaan teknologi.

3.4.3. Persepsi Manfaat

Davis (1989) menjelaskan bahwa kemanfaatan (*perceived usefulness*) merujuk pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan ini menjadi faktor utama yang memengaruhi penerimaan, adopsi, serta perilaku pengguna terhadap suatu sistem informasi. Selain itu, kemanfaatan dapat diartikan sebagai persepsi subjektif individu mengenai kemungkinan bahwa pemanfaatan sistem atau aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerja individu tersebut dalam konteks organisasi atau perusahaan. Kemanfaatan dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh langsung terhadap niat berperilaku (*behavioral intention*). Menurut Musyaffi dan Kayati (2020), pengguna cenderung akan menggunakan suatu sistem apabila sistem tersebut dirasakan bermanfaat, terlepas dari tingkat kemudahan penggunaannya.

3.4.4. Sosial

Pengaruh sosial diartikan sebagai sejauh mana individu merasakan dorongan dari lingkungan sekitar, seperti keluarga dan teman, untuk menggunakan suatu sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh ini juga mencerminkan opini dari rekan pengguna teknologi, anggota keluarga, maupun atasan terkait pemanfaatan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Dalam ranah pekerjaan, faktor sosial atau faktor ekstrinsik mencakup elemen-elemen seperti gaji, kondisi kerja, status pekerjaan, kebijakan organisasi, pengawasan, serta interaksi antarindividu.

3.4.5. Politik

Pemerintah berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan layanan QRIS (Khan et al., 2023), termasuk di dalamnya pendirian kantor inovasi serta penerapan kebijakan regulasi QRIS (UNSGSA, 2019). Studi ini mencakup berbagai kegiatan yang berfokus pada pembangunan infrastruktur,

penguatan kerangka hukum, serta penetapan regulasi guna mendukung percepatan perkembangan layanan QRIS.

3.4.6. Niat

Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi, Wibowo (2006). Minat perilaku dapat dilihat dari tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang sehingga dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah peralatan pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. Menurut Peter dan Olson (2000), *intention* adalah sebuah rencana untuk terlibat dalam suatu perilaku khusus guna mencapai tujuan.

3.4.7. Perilaku Penggunaan

Perilaku penggunaan merujuk pada kondisi aktual dalam penggunaan suatu sistem, yang diukur berdasarkan frekuensi serta durasi waktu pemanfaatan teknologi tersebut (Davis, 1989). Kepuasan pengguna terhadap sistem akan muncul apabila mereka yakin bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan mampu meningkatkan produktivitas mereka, sebagaimana tercermin dari kondisi pemakaian nyata (Wibowo, 2006). Dengan demikian, pemakaian nyata menggambarkan kondisi sesungguhnya dari penggunaan teknologi yang diukur melalui intensitas dan lamanya penggunaan, di mana kepuasan pengguna dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan peningkatan produktivitas.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Untuk lebih memudahkan dalam pengukuran konsep, maka dibedakan dalam bentuk definisi operasional. Menurut Sugiyono (2018) operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Dalam penelitian ini definisi operasional akan dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Dafinisi Operasional	Indikator
1	Literasi Keuangan Digital (X ₁) Sumber: 1) Susi, et al (2024) 2) Kabakus, et al (2023) 3) Harahap, et al (2024) 4) Bidasari (2023)	Memiliki informasi, menggunakan dan berperan penting dalam aktifitas.	1. Pengetahuan 2. Keyakinan 3. Keamanan
2	Kemudahan (X ₂) Sumber: 1) Ashoer, et al (2024) 2) Ali Gunawan, et al (2023) 3) Danarto, et al (2022)	sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.	1. Mudah dipelajari 2. Mudah dgunakan 3. Dapat dikontrol 4. Fleksibel
3	Manfaat (X ₃) Sumber: 1) Ali Gunawan, et al (2023) 2) Alghifari, et al (2024) 3) Ashoer, et al (2024) 4) Sharma, et al (2024)	sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya.	1. Meningkatkan kinerja 2. Meningkatkan produktivitas 3. Meningkatkan efisiensi 4. Menyederhanakan kinerja
4	Sosial (X ₄) Sumber: 1) Hilale, et al (2024) 2) Ali Gunawan, et al (2023)	seseorang individu menganggap orang di sekitarnya seperti keluarga atau teman mengajak individu untuk menggunakan sistem baru.	1. Berbagi pengalaman 2. Informasi dari lingkungan sosial

5	Politik (X_5) Sumber: 1.) Susi, et al (2024); 2.) Alghifari, et al (2024)	mendorong pengembangan lingkungan yang kondusif untuk layanan QRIS.	1. Program yang mendukung 2. Informasi tentang aturan 3. Menyediakan fasilitas penunjang
6	Niat (Y_1) Sumber: 1) Ashoer, et al (2024) 2) Hilale, et al (2024) 3) Sharma, et al (2024) 4) Alghifari, et al (2024)	kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi.	1. Keinginan menggunakan dalam pekerjaan 2. Keinginan menggunakan sesering mungkin 3. Keinginan meningkatkan penggunaan 4. Berlanjut di masa datang
7	Perilaku Penggunaan (Y_2) Sumber: 1) Ashoer, et al (2024) 2) Sharma, et al (2024) 3) Alghifari, et al (2024)	frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi.	1. Penggunaan 2. Frekuensi penggunaan 3. Kepuasan penggunaan

3.6 Skala Pengukuran Variabel

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, yang berfungsi untuk menilai sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2018). Melalui skala *Likert*, variabel yang akan diukur diuraikan ke dalam beberapa indikator, di mana responden memberikan jawaban berdasarkan pernyataan yang telah disusun sesuai dengan indikator tersebut. Setiap jawaban pada instrumen yang menggunakan skala Likert memiliki tingkatan nilai yang berkisar dari paling tinggi hingga paling rendah.

Pilihan jawaban yang bisa dipilih oleh responden dalam penelitian ini adalah:

1. Sangat tidak setuju dengan skor 1;
2. Tidak setuju dengan skor 2;
3. Netral dengan skor 3;
4. Setuju dengan skor 4; dan
5. Sangat setuju dengan skor 5.

3.7 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer, data primer yaitu data yang didapat dari sumber pertama seperti hasil dari pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini adalah data primer didapatkan dengan mengajukan kuesioner kepada pedagang retail tradisional yang terdata pada 7 (tujuh) pasar milik Pemerintah Kabupaten Pringsewu. Selain dari penyebaran kuisisioner, penelitian ini juga ditunjang data kualitatif dimana akan dilakukan wawancara terhadap informan yang dianggap dapat memberikan data penunjang.

3.8 Pengujian Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menentukan tingkat keabsahan sebuah kuesioner. Sebuah kuesioner dikatakan valid apabila setiap pernyataan yang terkandung di dalamnya mampu merepresentasikan variabel yang ingin diukur secara tepat. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel untuk degree of Freedom (df)=n-2

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber : Ghozali (2018)

Dimana :

- r_{xy} = Nilai Validitas
 N = Jumlah Responden
 X = Skor Pernyataann
 Y = Skor Total

Uji Validitas dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara skor masing-masing item dalam kuesioner dengan total skor yang ingin diukur. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pengukuran tersebut tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan metode yang digunakan untuk menilai konsistensi sebuah kuesioner sebagai indikator dari suatu variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila respons peserta terhadap pertanyaan menunjukkan kestabilan dan konsistensi dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini, reliabilitas kuesioner diuji menggunakan rumus Alpha yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a_b^2}{a_b^2} \right] \text{ dan } a = \frac{\sum x^2}{n}$$

Sumber: Ghozali (2018)

Keterangan :

r = Reabilitas instrumen

k = Banyak butir pernyataan

$\sum a_b^2$ = Jumlah varian butir

a_b^2 = Varian total

n = Jumlah responden

x = Nilai skor yang dipilih

Kriteria penilaian uji reabilitas menurut Jogiyanto Dan Abdillah (2009: 81) yaitu:

1) Apabila hasil koefisien Alpha lebih besar dari taraf signifikan 70% atau 0,7 maka kuisisioner tersebut reliabel; 2) Apabila hasil koefisien Alpha lebih kecil dari taraf signifikan 70% atau 0,7 maka kuisisioner tersebut tidak reliabel.

3.9 Teknis Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS yang dijalankan melalui komputer. *Partial Least Square* (PLS) merupakan teknik analisis persamaan struktural (SEM) berbasis varian yang memungkinkan pengujian model pengukuran dan model struktural secara simultan (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Perbedaan utama antara PLS sebagai SEM berbasis komponen dengan SEM berbasis *kovarian* seperti LISREL atau AMOS terletak pada tujuan penggunaannya. Dibandingkan dengan SEM berbasis *kovarian* (yang dioperasikan oleh perangkat lunak seperti AMOS, LISREL, dan EQS), PLS berbasis komponen mampu mengatasi dua permasalahan utama yang sering terjadi pada SEM berbasis *kovarian*, yaitu solusi yang tidak dapat diterima (*inadmissible solution*) dan ketidaktertentuan faktor (*factor indeterminacy*) (Jogiyanto & Abdillah, 2009).

3.9.1 Analisis Deskriptif

Sangadji dan Sopiah (2010) mengungkapkan bahwa analisis deskriptif merupakan analisis yang lebih banyak menggambarkan fakta sebagaimana adanya. Peneliti akan mengolah data mentah yang hanya mengemukakan data masuk dengan cara dikelompokkan dan ditabulasikan kemudian dijelaskan.

3.9.2 Teknik Pengujian Instrumen

pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Structural Equation Modeling (SEM) berbasis *Partial Least Square* (PLS). Menurut Jogiyanto dan Abdillah (2009), pendekatan SEM memungkinkan identifikasi hubungan kausal antara variabel eksogen dan endogen secara lebih menyeluruh. Tidak hanya variabel yang teramati yang dapat dianalisis, tetapi juga komponen yang membentuk konstruk laten dapat diukur besar kontribusinya. Dengan demikian, hubungan kausal antarkomponen dalam model menjadi lebih akurat dan komprehensif.

PLS sendiri merupakan metode analisis yang cukup andal karena tidak bergantung pada banyak asumsi statistik (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Keunggulan metode ini antara lain tidak mengharuskan data berdistribusi normal multivariat, tidak memerlukan ukuran sampel yang besar, serta dapat digunakan tidak hanya untuk mengembangkan teori, tetapi juga untuk menguji keberadaan hubungan antar variabel laten.

3.9.2.1 Pengukuran Model (Outer Model)

Outer model sering juga disebut (outer relation atau measurement model) yang mendefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel latennya. Blok dengan indikator refleksif dapat ditulis persamaannya sebagai berikut:

$$x = \Lambda_x \xi + \varepsilon_x \dots \dots \dots (3.1)$$

$$y = \Lambda_y \eta + \varepsilon_y \dots \dots \dots (3.2)$$

Dimana x dan y adalah indikator variabel untuk variabel laten exogen dan endogen dan η , sedangkan Λ_x dan Λ_y merupakan matrik loading yang menggambarkan koefisien regresi sederhana yang menghubungkan variabel laten dengan indikatornya. Residual yang diukur dengan ε_x dan ε_y dapat diinterpretasikan sebagai kesalahan pengukuran. Model pengukuran (*outer model*) digunakan untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen *convergent validity* dan *measurement model*. Dapat dilihat dari korelasi antara skor indikator dengan skor variabelnya (Jogiyanto & Abdillah, 2009). Indikator dianggap valid jika memiliki nilai AVE diatas 0,5 atau memperlihatkan seluruh *outer loading* dimensi variabel memiliki nilai loading $> 0,5$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pengukuran tersebut memenuhi kriteria. Rumus AVE (*average varians extracted*) dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$AVE = \frac{\sum_i^n \lambda_i^2}{n} \dots \dots \dots (3.1)$$

Sumber: Jogiyanto & Abdillah (2009)

Keterangan:

AVE adalah persentase skor varian yang diekstraksi dari seperangkat variabel laten yang diestimasi melalui loading standarize indikatornya dalam proses iterasi algoritma dalam PLS.

λ melambangkan *standarlize loading factor*
dan i adalah jumlah indikator.

Tabel 3.2 merupakan hasil prariset untuk mengetahui kuesioner yang akan di sebar layak atau tidak untuk dilanjutkan ke tahap penelitian berikutnya, prariset dilakukan dengan menyebarkan 36 kuesioner kepada 36 responden pengguna QRIS. Kriteria layak dalam penelitian ini seperti yang telah di jelaskan sebelumnya yaitu jika $AVE > 0,5$ dan $Cross\ Loading > 0,5$ maka dinyatakan memenuhi syarat. Hasil dari uji validitas terhadap 23 item kuesioner yang dilakukan pada 36 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

<i>Instrument Model</i>	Hasil		Nilai Kritis	Evaluasi Model
<i>Outer Model</i>				
<i>Convergent Validity</i>	Variabel	AVE	>0,5	Valid
	Literasi Keuangan Digital	0,928		Valid
	Persepsi Kemudahan	0,748		Valid
	Persepsi Manfaat	0,723		Valid
	Sosial	0,830		Valid
	Politik	0,699		Valid
	Niat	0,824		Valid
	Perilaku Penggunaan	0,824		Valid
<i>Diskriminan Validity</i>	Indikator	<i>Cross Loading</i>	>0,5	Valid

	LKD1	0,979		Valid
	LKD2	0,959		Valid
	LKD3	0,951		Valid
	PK1	0,854		Valid
	PK2	0,911		Valid
	PK3	0,907		Valid
	PK4	0,781		Valid
	PM1	0,860		Valid
	PM2	0,798		Valid
	PM3	0,940		Valid
	PM4	0,793		Valid
	SOS1	0,915		Valid
	SOS2	0,907		Valid
	POL1	0,724		Valid
	POL2	0,900		Valid
	POL3	0,874		Valid
	NP1	0,896		Valid
	NP2	0,925		Valid
	NP3	0,918		Valid
	NP4	0,892		Valid
	PP1	0,901		Valid
	PP2	0,963		Valid
	PP3	0,870		Valid

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan Tabel 3.2 melalui pengukuran (*Outer Loading*) menyatakan bahwa keseluruhan indikator memenuhi kriteria sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai *Cronbach's alpha* dan *Compostie reliability*, untuk dapat dikatakan suatu item pernyataan reliabel, maka nilai *Cronbach's alpha* harus $>0,6$ dan nilai *Compostie reliability* harus $>0,7$. Dengan

menggunakan output yang dihasilkan oleh *SmartPLS* maka *Composite reliability* dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$pc = \frac{\sum \lambda}{(\sum \lambda_i^2 + \lambda_i \text{var}(\varepsilon_i))} \dots \dots \dots (3.4)$$

Dimana λ_i adalah *component loading* ke indikator $\text{var}(\varepsilon_i = \lambda_i^2)$ dibandingkan dengan *Cronbach's alpha*, ukuran tidak mengasumsikan atau *equivalence* antar pengukuran dengan asumsi semua indikator diberi bobot sama. Sehingga *Cronbach's alpha* cenderung *lower bond estimate reliability* sedangkan *Composite reliability* merupakan *closer approximation* dengan asumsi estimasi parameter adalah akurat. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan pada 36 responden dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Composite reliability</i>	Nilai Kritis	Evaluasi Model
Literasi Keuangan Digital	0,975	>0,7	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0,922		
Persepsi Manfaat	0,912		
Sosial	0,912		
Politik	0,874		
Niat	0,949		
Perilaku Penggunaan	0,937		

Sumber: Data Diolah (2025)

3.9.2.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Evaluasi terhadap model struktural dalam pendekatan *Partial Least Square* (PLS) dilakukan melalui analisis nilai koefisien determinasi (R^2) pada konstruk dependen, serta pengujian nilai koefisien jalur (*path coefficient*) atau nilai t untuk menilai signifikansi hubungan antar konstruk dalam model (Jogiyanto & Abdillah,

2009). Nilai R^2 mencerminkan sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi pada variabel dependen. Semakin tinggi nilai R^2 , maka semakin kuat kemampuan model dalam memprediksi, namun demikian R^2 bukanlah satu-satunya tolok ukur dalam menilai kelayakan model. Validitas teoritis dari hubungan antar variabel tetap menjadi dasar utama dalam menilai kualitas model secara keseluruhan.

Natalia (2014) menambahkan bahwa pengujian model struktural bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan antar konstruk laten. Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam pengujian ini, antara lain:

1. Koefisien Determinasi (R^2) pada konstruk endogen, yang menunjukkan tingkat kontribusi variabel eksogen dalam menjelaskan konstruk tersebut. Menurut Chin (1995), nilai R^2 sebesar 0,67 dikategorikan kuat, 0,33 sedang, dan 0,19 lemah.
2. Koefisien Jalur (*Estimate for Path Coefficients*), yaitu ukuran pengaruh antar konstruk laten, yang dievaluasi melalui teknik *bootstrapping* untuk mengetahui signifikansinya.
3. *Prediction Relevance* (Q^2) atau yang dikenal dengan *Stone-Geisser's Q^2*, digunakan untuk menilai kemampuan prediktif model melalui prosedur *blindfolding*. Nilai Q^2 sebesar 0,02 menunjukkan daya prediksi kecil, 0,15 sedang, dan 0,35 besar. Uji ini hanya diterapkan pada konstruk endogen dengan indikator reflektif.

Model struktural (*Inner Model*) merupakan model struktural untuk memprediksi hubungan kualitas antar variabel laten. Melalui proses *Bootstrapping*, parameter uji T-statistik diperoleh untuk memprediksi adanya hubungan kualitas. Model dijelaskan oleh model nilai R^2 untuk variabel dependen dengan menggunakan ukuran *Stone-Geisser Q-Square* (Natalia, 2014), dan juga melihat besarnya koefisien jalur struktural. Model persamaannya dapat ditulis seperti:

$$\eta = \beta_o + \beta_\eta | + \Gamma\xi + \zeta \dots \dots \dots (3.5)$$

η menggambarkan *vector endogen (dependen)* variabel laten, ξ adalah *vector variabel exogen (Independen)*, dan ζ adalah *vector variabel residual*. Oleh karena PLS didesain untuk model *recursive*, maka hubungan antar variabel laten, setiap variabel laten dependen η , atau sering disebut *casual chain system* dari variabel laten dapat dispesifikan sebagai berikut:

$$\eta = \sum_i \beta_{ji} \eta_i + \sum_i Y_{jb} + \zeta_i \dots \dots \dots (3.6)$$

β_{ji} dan Y_{jb} adalah koefisien jalur yang menghubungkan prediktor endogen dan variabel laten endogen ζ dan η sepanjang reng indeks i dan b , serta ζ_i adalah inner residual variabel. Jika hasil menghasilkan hasil nilai R^2 lebih besar dari 0,2 maka dapat diinterpretasikan bahwa prediktor laten memiliki pengaruh besar pada level struktural.

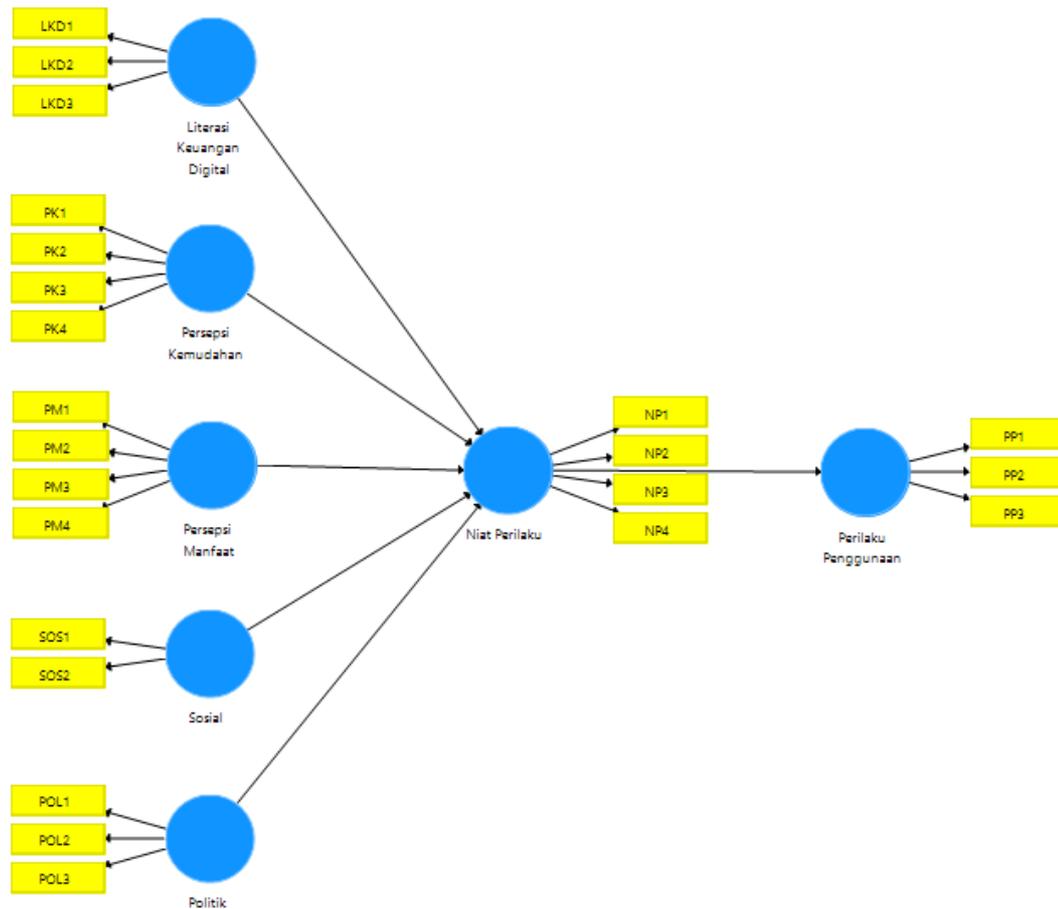
a) Predictive Relevan

R-square model PLS dapat dievaluasi dengan melihat *Q-square Predictive Relevan* untuk model variabel. *Q-square* untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya. Nilai *Q-square* lebih besar dari 0 (nol) memperlihatkan bahwa model mempunyai *Predictive Relevan*, sedangkan nilai *Q-square* kurang dari 0 (nol) memperlihatkan bahwa model kurang memiliki *Predictive Relevan*. Namun, jika hasil perhitungan memperlihatkan nilai *Q-square* lebih dari 0 (nol), maka model layak dikatakan memiliki nilai prediktif yang relevan, dengan rumus sebagai berikut:

$$Q^2 = 1 - (1 - R_1^2) (1 - R_2^2) \dots (1 - R_p^2) \dots \dots \dots (3,7)$$

b) Model Analisis Persamaan Struktural PLS

Model analisis persamaan struktural menjelaskan hubungan antara variabel dan item. Penelitian ini terdiri 5 variabel independen yaitu, Literasi Keuangan Digital, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sosial dan Politik serta 2 variabel dependen yaitu Niat dan Perilaku Penggunaan.



Gambar 3.1 Model Persamaan Struktural PLS

c) Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis berperan untuk membantu menjawab permasalahan yang ada di dalam penelitian dan membantu membuktikan hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan SmartPLS (*Partial Least Square*) dapat dilihat melalui nilai probabilitas dan nilai *T-Statistic* maka H_a diterima jika nilai *P-Value* $< 0,05$. Menurut Ghazali (2018), pada hipotesis *two tailed* nilai *T-statistic* $> 1,96$ sedangkan untuk hipotesis *one tailed* nilai *T-Statistic* > 1.64 .

Kriteria Pengujian :

1. Jika $T\text{-statistic}$ (t_{hitung}) > 1.64 (t_{tabel}) dan $P\text{-Value} < 0,05$ maka Hipotesis diterima (berpengaruh signifikan).
2. Jika $T\text{-statistic}$ (t_{hitung}) < 1.64 (t_{tabel}) dan $P\text{-Value} > 0,05$ maka Hipotesis diterima (tidak berpengaruh signifikan).

H_0^1 : $r = 0$; tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X_1, X_2, X_3, X_4 , dan X_5 terhadap variabel Y_1 dan Y_2 .

H_a^1 : $r \neq 0$; ada pengaruh yang signifikan antara variabel X_1, X_2, X_3, X_4 , dan X_5 terhadap variabel Y_1 dan Y_2 .

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai variabel literasi keuangan digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sosial, dan politik terhadap niat dan perilaku penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran retail tradisional di Pringsewu, Lampung, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Literasi Keuangan Digital tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Niat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman atau literasi finansial digital para pelaku usaha belum cukup kuat untuk mendorong terbentuknya niat penggunaan QRIS dalam kegiatan usahanya.
- b. Persepsi Kemudahan mempunyai pengaruh signifikan terhadap Niat penggunaan QRIS. Artinya, semakin tinggi kemudahan yang dirasakan, semakin besar pula kecenderungan pelaku usaha untuk berniat menggunakan QRIS seperti QRIS.
- c. Persepsi Manfaat tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Niat penggunaan QRIS. Hal ini menandakan bahwa persepsi akan keuntungan atau manfaat belum cukup menjadi alasan utama bagi pelaku usaha dalam membentuk niat penggunaan QRIS.
- d. Faktor Sosial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Niat penggunaan QRIS. Ini menunjukkan bahwa dorongan sosial dari pelanggan, rekan, maupun lingkungan sekitar mampu mendorong niat pelaku usaha dalam mengadopsi QRIS.
- e. Faktor Politik tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap Niat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa kebijakan atau intervensi pemerintah belum cukup dirasakan atau dianggap relevan oleh pelaku usaha dalam memengaruhi niat mereka.

- f. Niat mempunyai pengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan QRIS. Artinya, semakin kuat niat yang dimiliki pelaku usaha untuk menggunakan QRIS, semakin tinggi pula kemungkinan mereka untuk benar-benar menerapkannya dalam transaksi bisnis sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka peneliti juga mencantumkan beberapa saran, sebagai berikut:

a. Bagi Pelaku UMKM

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaan QRIS sebagai sebuah kemajuan kontemporer di bidang teknologi merupakan suatu tren yang menjadi semakin meluas di kalangan masyarakat. Keberadaannya sudah tidak lagi terbatas pada berbagai bentuk usaha retail modern semata, melainkan sudah masuk ke pasar-pasar retail tradisional. Karena itu, melihat faktor pola perilaku konsumen yang kini memiliki ketertarikan bahkan ketergantungan terhadap metode pembayaran *cashless* maka disarankan agar para pelaku UMKM untuk turut mengadopsi metode pembayaran *cashless* (yang dalam hal ini adalah QRIS) sehingga proses transaksi yang terjadi dapat menjadi lebih mudah dan ringkas.

b. Bagi Pemangku Kebijakan

Agar pengadopsian QRIS oleh para pelaku usaha retail tradisional menjadi semakin meluas, syarat pembuatannya harus menjadi semakin fleksibel, mudah, dan terbuka khususnya bagi para pelaku usaha kecil dan mikro. Ini juga perlu didukung dengan adanya perluasan sarana-prasarana yang baik serta upaya mensosialisasikan ke wilayah-wilayah yang sekiranya belum terlalu marak menggunakan QRIS dengan mengedepankan aspek kemudahan dalam mensosialisasikannya. Maka para pemangku kebijakan disarankan agar dapat membuat regulasi yang pro kepada penjual dan tidak menyulitkan seperti memperdekat terhadap pusat layanan perbankan terkait agar ritel tradisional yang menggunakan QRIS dimudahkan dalam proses penarikan tunai, serta mendorong

adanya pembangunan yang lebih merata ke seluruh wilayah di Kabupaten Pringsewu.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian lain yang melibatkan variabel literasi keuangan digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sosial dan politik tentu saja akan semakin meningkat. Akan lebih baik lagi apabila dilakukan peningkatan jangkauan lokus penelitian yang lebih luas lagi serta jumlah responden yang lebih besar sehingga hasil penelitian tersebut kemudian dapat menggambarkan secara umum kondisi penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran pada ritel tradisional.

5.3 Batasan Penelitian

Penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana faktor kemudahan, sosial dan niat dapat memengaruhi seseorang dalam menggunakan sebuah teknologi pembayaran *cashless* yaitu QRIS. Namun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

a. Ukuran Sampel Yang Kecil

Jumlah responden semula di tentukan sebanyak 140 orang karena adanya hambatan seperti kesediaan calon responden yang minim serta limitasi waktu penyebaran kuisisioner maka penyebaran kuisisioner berhenti di responden yang ke-105. Tentu peneliti menyadari bahwa jumlah tersebut cukup kecil untuk mewakili 1522 jumlah pedagang keseluruhan yang ada di 7 pasar milik Pemerintah Kabupaten Pringsewu.

b. Sifat Sampel

Karena penelitian menggunakan metode pengambilan sampel *non-probability sampling* dimana setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dipilih, maka peneliti menyadari bahwa sampel tidak merepresentasikan keseluruhan dari populasi yang diteliti, sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke kelompok atau populasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Zakarija, 2008. *Theory of Planned Behavior*, Artikel Dosen Fakultas Ekonomi UMM: zakarija.staff.umm.ac.id.
- Adhipura, M. W. (2015). Aplikasi *Technology Acceptance Model* Terhadap Pengguna Layanan Internet Banking. *Kalbisocio*, 2(1), 52–63.
- Ajzen, I., Fishbein, M. (1980). *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I., Fishbein, M. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction of Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ajzen, I. 1985. *From Intentions To Actions: A Theory Of Planned Behavior*. *Action Control*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, pp. 11-39
- Ariel, J. & Iriyanti, I. 2023. Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Penggunaan Berkelanjutan E-Wallet. *Jurnal Manajemen dan Usahawan Indonesia*, 46(2): 113–130
- Alghifari Mahdi Igamo, et al. 2024. *Factors influencing Fintech adoption for women in the post-Covid-19 pandemic*. *Journal of Open Innovation: Technology, Market & Complexity*, 10 100236. Published by Elsevier.
- Arner, D., Barberis, J., & Buckley, R. (2015). *The Evolution of FinTech: A New Post-Crisis Paradigm*. *University of New South Wales Law Research Series*, 3-4.
- Ashoer, M., et al. 2024. *Mobile Fintech, Digital Financial Inclusion, And Gender Gap, At The Bottom Of The Pyramid: An Extension Of Mobile Technology Acceptance Model*. *Procedia Computer Science* 234, 1253-1260.
- Assael, Henry. 1992. *Consumer Behavior and Marketing Action*. PWS Kent Publishing Company.
- Aziz, F., Sheikh, S.M., Shah, I.H., 2022. *Financial inclusion for women empowerment in South Asian countries*. *J. Financ. Regul. Compliance* 30 (4), 489–502.
- Azwar, S. 2011. *Sikap dan Perilaku Dalam: Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Bajunaied, K., Hussin, N. & Kamarudin, S. 2023. Behavioral intention to adopt FinTech services: An extension of unified theory of acceptance and use of technology. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 9(1): 100010.
- Bernards, N. 2022. *Colonial Financial Infrastructures and Kenya's Uneven Fintech Boom*. *Antipode*, 54(3): 708–728.
- Bursan, Rinaldi, 2010. *Implementation of Planned Behavior Theory at the Faculty of Economics Student Attitudes in Buying Laptop*, *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, ISSN 1411 - 9366 Volume 6 No.2, Januari 2010.
- Chin, W.W. 1998. Commentary: *Issues and opinion on structural equation modeling*. *MIS quarterly*, 22(1): vii–xvi.
- Chin, W.W and Tood, P. 1995. *On The Use, Usefulness, And Ease Of Use Of Structural Equation Modeling In MIS Research : A Note Of Caution*. *Journal MIS Quarterly*, vol. 19, issue 2, hlm. 237-246.
- Danarto Tri S., Putu W Handayani., Riri Satria., (2022). Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan Berkelanjutan Aplikasi Uang Elektronik di Indonesia. *Procedia Computer Science* 197 (2022) 42–50.
- Davis, F. 1989, *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Dwika, Nyoman Ayu Amrita et al. 2023. Niat Menggunakan *E-Money* Berlandaskan Tri Kaya Parisudha: Konsep dan Aplikasi. Bali. CV. Intelektual Manifes Media.
- Ferda, Ahmet, Serkan Benk, & Tamer Budak. 2011. *The Acceptance of Tax Office Automation System (VEDOP) By Employees: Factorial Validation of Turkish Adapted Technology Acceptance Model (TAM)*. *International Journal of Economics and Finance*, 3(6), pp: 107-116.
- Ghozali, Imam 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Samarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan., Alifia Farrah F., Selva AP., (2023). *The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model*. *Procedia Computer Science*. 227. 548-556.
- Haryono, S. 2017. *Metode SEM untuk Penelitian Manajemen AMOS Lisrel PLS*. Jakarta: Luxima Metro Media.

- Hasan, M., Noor, T., Gao, J., Usman, M., & Abedin, M. Z. 2023. *Rural consumers financial literacy and access to FinTech services*. *Journal of the Knowledge Economy*, 14(2), 780–804.
- He, R., Jin, J., Gong, H. & Tian, Y. 2019. The role of risk preferences and loss aversion in farmers' energy-efficient appliance use behavior. *Journal of Cleaner Production*, 215: 305–314.
- Hilale., Hassana & Abdellatif Chakor. 2024. *Acceptance of electronic payment systems: A critical review forward a parsimonious model including vertical and horizontal cultural orientations*. *Telematics & Informatics Reports* 14 100139. Published by Elsevier.
- Hua, X., Huang, Y., & Zheng, Y. 2019. *Current practices, new insights, and emerging trends of financial technologies*. *Industrial Management & Data Systems*, 119(7), 1401–1410.
- Jogiyanto. 2011. *Sistem Informasi Keprilakuan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jogianto & Abdilah Willy, 2009. *Konsep & Aplikasi PLS Untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta: Badan Penerbit Fakultas Ekonomi.
- Junadi., Sfenrianto. 2015. *A Model of Factors Influencing Consumer's Intention To Use E-Payment System in Indonesia*. *Procedia Computer Science* 59, 214-220. Published by Elsevier.
- Kabakus, A.K., Bahcekapili, E. & Ayaz, A. 2023. The effect of digital literacy on technology acceptance: An evaluation on administrative staff in higher education. *Journal of Information Science*.
- Khan, H.H., Khan, S., Ghafoor, A., 2023. *Fintech adoption, the regulatory environment and bank stability: An empirical investigation from GCC economies*. Borsa Istanbul.
- Kotler, P. & Keller, K.L. 2007. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Leon, S. (2018). *Service Mobile Apps: A Millennial Generation Perspective*. *Industrial Management and Data Systems*, 118(9), 1837–1860.
- Malecki, E.J. 2003. *Digital development in rural areas: potentials and pitfalls*. *Journal of Rural Studies*, 19(2): 201–214.
- Morgan, P.J. 2022. *Fintech and Financial Inclusion in Southeast Asia and India*. *Asian Economic Policy Review*, 17(2): 183–208.
- Morgan, P.J., Huang, B., & Trinh, L.Q. (2019). *The need to promote digital financial literacy for the digital age*. IN THE DIGITAL AGE.

- Madden, T. J., Ellen, P. S., & Ajzen. 1992. *A Comparison of The Theory of Planned Behavior and the Theory of Reasoned Action. Personality and Sosial Psychology Bulletin*, 18, 3-9.
- Merlino, I. K., & Saksonova, S. 2017. *Fintech as Financial Innovation – The Possibilities and Problems of Implementation. European Research Studies Journal*, 961-973.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Musyaffi dan K. Kayati,. 2020. Dampak kemudahan dan risiko sistem pembayaran QR Code: Eksistensi Technology Acceptance Model (TAM).” *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen.*, vol. 3, No. 2, hal.161–176.
- Morgan, P.J., Huang, B., & Trinh, L.Q. (2019). *The need to promote digital financial literacy for the digital age. IN THE DIGITAL AGE.*
- Madden, T. J., Ellen, P. S., & Ajzen. 1992. *A Comparison of The Theory of Planned Behavior and the Theory of Reasoned Action. Personality and Sosial Psychology Bulletin*, 18, 3-9.
- Merlino, I. K., & Saksonova, S. 2017. *Fintech as Financial Innovation – The Possibilities and Problems of Implementation. European Research Studies Journal*, 961-973.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Natalia, 2014. *Implikasi Nilai Hedonik Melalui Emosi Positif, Kepribadian dan Motivasi Terhadap Impulse Buying Online (Studi Pada Konsumen Central Plaza Kota Bandar Lampung)*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: fisip unila.
- Nathan, R. J., Setiawan, B., & Quynh, M. N. 2022. *Fintech and financial health in Vietnam during the COVID-19 pandemic: In-depth descriptive analysis. Journal of Risk and Financial Management*, 15(3), 125.
- Nisha Rajan., Abin George., SV Saravanan., J. Kavitha., Gopalkrishnan CS. 2022. *An Analysis on Customer Perception towards Fintech Adoption. Journal of Logistics, Informatics, and Service Science*, Vol.9(2022), No.3, pp.146-158.
- Noreen, M., Mia, M.S., Ghazali, Z., Ahmed, F., 2022. *Role of Government Policies to Fintech Adoption and Financial Inclusion: A Study in Pakistan. Univers. J. Account. Finance. 10 (1), 37–46*
- Noviarni, E. 2017. *Analisis Adopsi Layanan Internet Banking Oleh Nasabah Perbankan Di Pekanbaru (Technology Acceptance Model)*. *Jurnal Al-Iqtishad*, 10(1), 26.

- Perwitasari, A.W. 2022. The Effect of Perceived Usefulness and Perceived Easiness towards Behavioral Intention to Use Fintech by Indonesian MSMEs. *The Winners*, 23(1): 1–9.
- Peter, J. Paul dan Jerry C. Olson. 2000. *Perilaku Konsumen Dan Strategi Pemasaran. Jilid 1. Edisi Empat*. Alih Bahasa: Damos Sihombing, MBA Dan Peter Rem Yossi Pasla, MBA. Jakarta : Erlangga.
- Phung, T. M. 2023. *Vietnam Fintech Industry and Government Support: A Role of Fintech Entrepreneurial Intention*. *Public Organization Review*, 1–25.
- Puschmann, T. 2017. *Fintech*. *Business & Information Systems Engineering*, 59, 69–76.
- Rahardjo, B., Akbar, B.M.B. & Novitaningtyas, I. 2020. The Analysis of Intention and Use of Financial Technology: (The Case of E-money). *Journal of Accounting and Strategic Finance*, 3(1): 88–102.
- Rani, M. S. 2021. *Study On Customer Satisfaction, Adoption, Perception, Behaviour, And Security On Financial Technology (Fintech) Services*. Centre of Research and Postgraduate Studies, Nilai University, 146.
- Ravikumar, T., Suresha, B., Prakash, N., Vazirani, K., Krishna, T.A., 2022. *Digital financial literacy among adults in India: Measurement and validation*. *Cogent Econ. Financ.* 10 (1), 2132631
- Salisbury, Wm.D., Chin, W.W., Gopal, A. & Newsted, P.R. 2002. *Research Report: Better Theory Through Measurement—Developing a Scale to Capture Consensus on Appropriation*. *Information Systems Research*, 13(1): 91–103.
- Savitri, C., Faddila, S.P., Irmawartini, I., Iswari, H.R., Anam, C., Syah, S., Mulyani, S.R., Sihombing, P.R., Kismawadi, E.R. & Pujiyanto, A. 2021. *Statistik Multivariat Dalam Riset*. Bandung, Indonesia: Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Septi, H. 2024. *Peran Literasi Finansial Digital dan Kemampuan Numerasi untuk Menumbuhkan Ketahanan Finansial pada Generasi Y dan Z di Provinsi Lampung*. Master Thesis. Bandar Lampung, Indonesia: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sumartini, A.R., Suprpti, N.W.S., Piartrini, P.S. & Sukaatmadja, I.P.G. 2024. *Digital financial literacy and self-efficacy in increasing intention to use digital bank with the technology acceptance model theory approach: A literature review*. *International research journal of management, IT and social sciences*, 11(6): 252–263.

- Suryani, Tatik, 2013. *Perilaku Konsumen Di Era Internet*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Susi, D., Ahmad Soleh., Irmanelly., Iqra Wiarta. 2024. *Integration Of Technology Acceptance Models And Government Support To Improve Digital Literacy*. Heliyon 10 e34086. Published: Elsevier Ltd.
- UNSGSA. 2019. *Early Lessons on Regulatory Innovations to Enable Inclusive Fintech: Innovation Offices, Regulatory Sandboxes, and RegTech.*, accessed 3 September 2024.
- Venkatesh, et al, 2003, *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*, MIS Quarterly, Vol. 27, No. 3, September, pp. 425-475.
- Wibowo, Arief. 2006. *Kajian tentang Perilaku Penggunaan Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal Fakultas Internet Universitas Budi Luhur, Jakarta.
- Wu, G. & Peng, Q. 2024. *Bridging the Digital Divide: Unraveling the Determinants of FinTech Adoption in Rural Communities*. *Sage Open*, 14(1): 21582440241227770.
- Zhang, W., Siyal, S., Riaz, S., Ahmad, R., Hilmi, M.F. & Li, Z. 2023. *Data Security, Customer Trust and Intention for Adoption of Fintech Services: An Empirical Analysis From Commercial Bank Users in Pakistan*. *Sage Open*, 13(3): 21582440231181388.

https://setneg.go.id/baca/index/presiden_jokowi_luncurkan_kkp_domestik_dan_qris_antarnegara (diakses pada tanggal 12 Agustus 2024, Pukul 20.04 WIB)

<https://qris.online/homepage/> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2024, Pukul 20.06 WIB)

<https://snki.go.id/gerakan-nasional-non-tunai-gnnt/> (diakses pada tanggal 12 Agustus 2024, Pukul 20.13 WIB)

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/ini-pertumbuhan-jumlah-pengguna-qris-sampai-akhir-2022> (diakses pada tanggal 13 Agustus 2024, Pukul 16.18 WIB)

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/07/08/transaksi-qris-terus-meningkat-sampai-kuartal-i-2024> (diakses pada tanggal 13 Agustus 2024, Pukul 16.26 WIB)

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/07/08/transaksi-qris-terusmeningkat-sampai-kuartal-i-2024> (diakses pada tanggal 13 Agustus 2024, Pukul 16.26 WIB)

<https://www.aspi-indonesia.or.id/berita-info/laporan-tahunan/> (diakses pada tanggal 13 Agustus, Pukul 19.57 WIB)

<https://indonesiabaik.id/infografis/orang-indonesia-makin-melek-internet> (diakses pada tanggal 15 Agustus 2024, Pukul 20.10 WIB)

<https://survei.apjii.or.id/> (diakses pada tanggal 27 Februari 2025, Pukul 20.12 WIB)

<https://qris.online/homepage/pricing> (diakses pada tanggal 27 Februari 2025, Pukul 21.51 WIB)

<https://lampung.viva.co.id/kreatif/3252-penggunaan-qris-di-lampung-tembus-177-juta-mayoritas-dari-umkm?page=2> (diakses pada tanggal 27 Februari 2025, Pukul 20.54 WIB)

<https://pringsewukab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjExIzI=/proyeksi-penduduk-kabupaten-pringsewu.html> (diakses pada tanggal 18 Mei 2025, Pukul 21.07 WIB)

<https://www.google.com/search?q=pasar+kabupaten+pringsewu> (Diakses pada tanggal 18 Mei 2025, Pukul 21.30 WIB)