

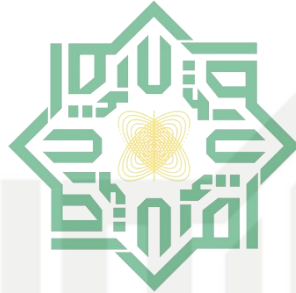


**Hak Cipta melindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SKRIPSI**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO USE*  
QRIS PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

**OLEH :**

**YUANISA FAHDINI PUTRI**

**NIM. 12170120103**

**KONSENTRASI KEUANGAN**

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**TAHUN 2026**

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SKRIPSI****FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO USE*  
QRIS PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU**

*Dijadikan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen (S.M)*

*Program Studi S1 Manajemen Pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial*

*Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

**YUANISA FAHDINI PUTRI**

**NIM. 12170120103**

**KONSENTRASI KEUANGAN**

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**TAHUN 2026**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama : YUANISA FAHDINI PUTRI  
 NIM : 12170120103  
 Program Studi : S1 Manajemen  
 Konsentrasi : Keuangan  
 Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial  
 Semester : IX (Sembilan)  
 Judul Skripsi : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Intention To Use* QRIS Pada Gen Z Dan Milenial Di Kota Pekanbaru

Disetujui Oleh:  
 DOSEN PEMBIMBING

Susnaningsih Mu'at, S.E., M.M., Ph.D  
 NIP. 19730909 200604 2 001

Mengetahui,

DEKAN  
 Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

KETUA PROGRAM STUDI  
 S1 MANAJEMEN



DE Desri Miftah, S.E., M.M., Ak  
 NIP. 19740412 200604 2 002

Susnaningsih Mu'at, S.E., M.M., Ph.D  
 NIP. 19730909 200604 2 001



## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : YUANISA FAHDINI PUTRI  
 NIM : 12170120103  
 Program Studi : S1 Manajemen  
 Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial  
 Judul Skripsi : FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO USE* QRIS PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU  
 Tanggal Ujian : Jum'at, 9 Januari 2026

### Tim Penguji

#### KETUA

Ferizal Rachmad, S.E., M.M.  
 NIP. 19750216 201411 1 001

#### SEKRETARIS

Diana Eravia, S.E., M.Si  
 NIP. 19730106 200701 2 013

#### PENGUJI 1

Fitri Hidayati, S.E., M.M.  
 NIP. 19850613 202521 2 009

#### PENGUJI 2

Susnaningsih Mu'at, S.E., M.M., Ph.D  
 NIP. 19730909 200604 2 001

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusanisa Fahdini Putri  
NIM : 12170120103  
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 23 Mei 2003  
Fakultas/Pascasarjana : Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Prodi : SI Manajemen

Judul Disertasi/ Thesis/ Skripsi/ Karya Ilmiah lainnya\*:

"FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUH INTENTION TO USE QIS  
PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU  
....."  
....."

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa .

1. Penulisan Disertasi/ Thesis/ Skripsi/ Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/ Thesis/ Skripsi/ Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/ Thesis/ Skripsi/ Karya Ilmiah lainnya\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru,  
Yang membuat pernyataan



*[Tanda Tangan]*

Yusanisa Fahdini Putri  
NIM. 12170120103



# FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO USE* QRIS PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU

Oleh:

YUANISA FAHDINI PUTRI

NIM: 12170120103

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *Intention to Use* QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru. Variabel independen yang digunakan adalah *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Habit*, *Hedonic Motivation*, dan *Social Influence* (SI), sedangkan variabel dependennya adalah *Intention to Use*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Jumlah responden sebanyak 263 orang yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dan dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use*, *Habit*, dan *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to Use* QRIS. Sementara *Perceived Usefulness* dan *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh signifikan. Di antara seluruh variabel, *Social Influence* merupakan faktor yang paling dominan. Secara simultan, kelima variabel menjelaskan 86,4% variasi niat penggunaan QRIS. Temuan ini menegaskan bahwa kemudahan penggunaan dan pengaruh sosial berperan penting dalam meningkatkan adopsi QRIS di kalangan generasi muda.

**Kata Kunci:** QRIS, *Technology Acceptance Model* (TAM), *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Habit*, *Hedonic Motivation*, *Social Influence*, *Intention to Use*.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## **FACTORS INFLUENCING THE INTENTION TO USE QRIS AMONG GENERATION Z AND MILLENNIALS IN PEKANBARU CITY**

**By:**

**YUANISA FAHDINI PUTRI**

**NIM. 12170120103**

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the factors influencing the Intention to Use QRIS among Generation Z and Millennials in Pekanbaru City. The independent variables are Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease of Use (PEOU), Habit, Hedonic Motivation, and Social Influence (SI), while the dependent variable is Intention to Use. A quantitative survey method was employed with 263 respondents selected through purposive sampling. Data were collected using online questionnaires and analyzed through multiple linear regression with SPSS version 27. The results show that Perceived Ease of Use, Habit, and Social Influence have a positive and significant effect on Intention to Use QRIS, whereas Perceived Usefulness and Hedonic Motivation have no significant effect. Among all variables, Social Influence is the most dominant factor. Collectively, the five variables explain 86.4% of the variation in the intention to use QRIS. These findings indicate that ease of use and social influence are key determinants in encouraging QRIS adoption among younger generations.*

**Keywords:** *QRIS, Technology Acceptance Model (TAM), Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Habit, Hedonic Motivation, Social Influence, Intention to Use.*

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, dengan segaa kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE., M.Si., Ak., CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Desrir Miftah, S.E., M.M., Ak, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Nurlasera, S.E., M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Dr. Khairil Henry, S.E., M.Si., Ak selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

5. Ibu Dr. Mustiqowati Ummul F, S.Pd., M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Susnaningsih Mu'at, SE, MM, Ph.D selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Ibu Fitri Hidayati, S.E., M.M selaku Sekretaris Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Ibu Susnaningsih Mu'at, SE, MM, Ph.D selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah memberi arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Yusrialis, SE, MSi, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing dan memberikan arahan sejak awal masa perkuliahan hingga akhir studi.
10. Seluruh Dosen di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
11. Kedua orang tua tercinta, Supian Hadi dan Sumiyati Sinaga, terima kasih atas kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti yang menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, mulai dari biaya pendidikan, kenyamanan, hingga kebahagiaan yang selalu diusahakan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rezeki dan kesehatan kepada Ayah dan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini milik UIN Suska Riau

Mama. Penulis berharap suatu hari dapat membalas semua kebaikan dan cinta yang telah diberikan.

12 Sahabat terdekat penulis, Eka Sulistiani, Indah Pertiwi, Nadia Roshella, dan Riska Amelia Putri, terima kasih atas motivasi, waktu, dan energi positif yang luar biasa. Meski nanti kita akan menempuh jalan masing-masing, semoga silaturahmi tetap terjaga. Penulis akan selalu mengingat kalian sebagai orang baik yang mewarnai perjalanan hidup ini.

13 Habib Affandi, yang selalu hadir dengan dukungan, kesabaran, semangat, serta kasih sayang yang tulus dalam setiap proses penulis jalani. Terima kasih telah menjadi sumber motivasi yang berarti.

14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021, khususnya Manajemen Kelas E dan Manajemen Keuangan, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan studi ini, berbagi suka dan duka, semangat, serta dukungan yang tak ternilai selama masa kuliah hingga penyusunan skripsi.

15 Rekan-rekan HIMAPRO S1 Manajemen, yang telah memberikan pengalaman berharga, semangat organisasi, serta kebersamaan yang luar biasa sepanjang masa studi.

16 Teman-teman KKN Desa Mekar Jaya, atas kerjasama, dukungan, dan kebersamaan selama 40 hari dalam menjalankan pengabdian kepada masyarakat yang memberikan pengalaman tak terlupakan bagi penulis.

17 Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berarti.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18. Di balik setiap proses dan perjuangan, penulis ingin memberikan ruang khusus untuk berterima kasih kepada diri sendiri. Terima kasih, Yuanisa Fahdini Putri karna telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah tetap berjalan meski langkah sering terasa berat, tetap berjuang ketika ingin menyerah, dan terus percaya pada mimpi walau jalan tidak selalu mudah. Setiap air mata, rasa lelah, dan kegelisahan yang pernah dirasakan kini terbayar dengan pencapaian ini. Perjalanan ini bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi tentang proses panjang belajar, tumbuh, dan mengenal arti kesabaran serta keteguhan hati. Penulis menyadari bahwa tanpa keyakinan dan keberanian untuk terus melangkah, semua ini tidak akan terwujud. Untuk diri sendiri, terima kasih telah berani, telah kuat, dan telah sampai di titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa segala perjuangan tidak pernah sia-sia, dan langkah kecil hari ini akan selalu berarti bagi masa depan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi tambahan khazanah ilmu pengetahuan.

Pekanbaru, 9 Januari 2026

Penulis

**Yuanisa Fahdini Putri**

NIM. 12170120103



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang  
UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	i
<b>ABSTRACT</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>DAFTAR ISI</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.5 Sistematika Penulisan	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	17
2.1 <i>Grand Theory</i>	17
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	17
2.2 <i>Behavioral intention to use</i>	19
2.3 <i>Perceived Usefulness</i>	22
2.3.1 <i>Pengertian Perceived Usefulness</i>	22
2.3.2 <i>Indikator Perceived Usefulness</i>	22
2.4 <i>Perceived Ease of Use</i>	24
2.4.1 <i>Pengertian Perceived Ease of Use</i>	24
2.4.2 <i>Indikator Perceived Ease of Use</i>	24
2.5 <i>Habit</i>	25
2.5.1 <i>Pengertian Habit</i>	25
2.5.2 <i>Indikator Habit</i>	25
2.6 <i>Hedonic Motivation</i>	26
2.6.1 <i>Pengertian Hedonic Motivation</i>	26
2.6.2 <i>Indikator Hedonic Motivation</i>	27
2.7 <i>Social Influence</i>	28
2.7.1 <i>Pengertian Social Influence</i>	28



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7.2	Indikator <i>Social Influence</i> .....	28
2.8	Pandangan Islam .....	29
2.9	Penelitian Terdahulu.....	32
2.10	Kerangka Penelitian .....	41
2.11	Variabel Penelitian .....	41
2.12	Konsep Operasional Variabel .....	42
2.13	Hipotesis Penelitian.....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>51</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	51
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	51
3.3	Jenis dan Sumber Data .....	52
3.3.1	Data Primer .....	52
3.3.2	Data Sekunder .....	52
3.4	Populasi dan Sampel .....	53
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.6	Teknik Analisis Data .....	59
3.6.1	Uji Kualitas Data.....	59
3.6.2	Uji Asumsi Klasik .....	60
3.6.3	Uji Regresi Linier Berganda .....	63
3.6.4	Uji Hipotesis .....	64
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....</b>		<b>68</b>
4.1	Sejarah Kota Pekanbaru .....	68
4.2	Visi dan Misi Kota Pekanbaru.....	70
4.3	Kondisi Geografis Kota Pekanbaru.....	71
4.4	Kependudukan Kota Pekanbaru.....	75
4.5	Perekonomian Kota Pekanbaru .....	76
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>78</b>
5.1	Pembersihan dan Penyaringan Data.....	78
5.1.1	<i>Data Entry</i> .....	78
5.1.2	<i>Data Definition</i> .....	78
5.1.3	<i>Data Screening</i> .....	79



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.1.4	<i>Data Entry Errors</i> .....	79
5.2	Analisis Deskriptif Responden.....	79
5.3	Analisis Deskriptif Variabel .....	83
5.3.1	Analisis Deskriptif Variabel <i>Intention to Use</i> (Y).....	86
5.3.2	Analisis Deskriptif Variabel <i>Perceived Usefulness</i> (X1) .....	88
5.3.3	Analisis Deskriptif Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> (X2).....	91
5.3.4	Analisis Deskriptif Variabel <i>Habit</i> (X3) .....	94
5.3.5	Analisis Deskriptif Variabel <i>Hedonic Motivation</i> (X4) .....	96
5.3.6	Analisis Deskriptif Variabel <i>Social Influence</i> (X5).....	99
5.4	Teknik Analisis Data .....	101
5.4.1	Uji Kualitas Data.....	101
5.4.2	Uji Asumsi Klasik .....	104
5.4.3	Uji Analisis Regresi Linear .....	110
5.4.4	Uji Hipotesis .....	114
5.5	Pembahasan.....	119
5.5.1	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> Terhadap <i>Intention to Use</i> QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.....	119
5.5.2	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> Terhadap <i>Intention to Use</i> QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru .....	121
5.5.3	Pengaruh <i>Habit</i> Terhadap <i>Intention to Use</i> QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru .....	123
5.5.4	Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> Terhadap <i>Intention to Use</i> QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.....	124
5.5.5	Pengaruh <i>Social Influence</i> Terhadap <i>Intention to Use</i> QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.....	126
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....		128
6.1	Kesimpulan .....	128
6.2	Keterbatasan Penelitian.....	130
6.3	Saran.....	131
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		133
<b>LAMPIRAN</b> .....		140



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 2. 2: Konsep Operasional Variabel .....	42
Tabel 4. 1: Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kota Pekanbaru, 2024.....	74
Tabel 4. 2: Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Pekanbaru (jiwa) , 2024 .....	75
Tabel 5. 1: Profil Responden (n= 263).....	80
Tabel 5. 2: Analisis Deskriptif Variabel .....	83
Tabel 5. 3: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Intention to Use</i> (Y) ....	86
Tabel 5. 4: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Perceived Usefulness</i> (X1) .....	89
Tabel 5. 5: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> (X2) .....	91
Tabel 5. 6: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Habit</i> (X3).....	94
Tabel 5. 7: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Hedonic Motivation</i> (X4) .....	97
Tabel 5. 8: Rekapitulasi Tanggapan Responden Variabel <i>Social Influence</i> (X5)..	99
Tabel 5. 9: Hasil Uji Validitas .....	102
Tabel 5. 10: Hasil Uji Reliabilitas .....	103
Tabel 5. 11: Hasil Uji Normalitas.....	105
Tabel 5. 12: Hasil Uji Multikolinieritas .....	106
Tabel 5. 13: Hasil Uji Glejser Heterokesdastisitas.....	108
Tabel 5. 14: Hasil Uji Autokorelasi.....	109
Tabel 5. 15: Hasil Uji Regresi Linier Berganda .....	111
Tabel 5. 16: Hasil Uji Simultan (Uji F).....	117
Tabel 5. 17: Hasil Uji Koefesien Determinasi (R2) .....	119



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Volume Transaksi QRIS (Jutaan) .....	2
Gambar 1. 2: Jumlah Merchant QRIS per Provinsi (Ribuan) .....	5
Gambar 2. 1: Kerangka <i>Technology Acceptance Model</i> .....	17
Gambar 2. 2: Kerangka UTAUT2 .....	19
Gambar 2. 3: Kerangka Penelitian .....	41
Gambar 3. 1: Penentuan ukuran sampel dengan menggunakan <i>G*Power</i> .....	56
Gambar 5. 1: Hasil Uji Heterokesdastisitas .....	107





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi keuangan (*financial technology/ fintech*) telah membawa perubahan besar dalam sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu inovasi paling menonjol adalah *digital payment* yang memungkinkan transaksi dilakukan secara elektronik tanpa menggunakan uang tunai. Penggunaan pembayaran digital telah memengaruhi cara masyarakat dan pelaku usaha dalam melakukan transaksi (Andhini & Muat, 2025). Seiring pesatnya pertumbuhan *e-commerce, fintech*, dan layanan keuangan digital, penggunaan metode pembayaran berbasis teknologi juga terus meningkat secara signifikan. (Nicepay, 2025). Masyarakat Indonesia kini semakin menunjukkan minat terhadap sistem pembayaran non-tunai atau *cashless* (Fitriyani, 2024). Berbagai platform *digital payment* terus bermunculan dan menawarkan kemudahan bagi para pengguna, sehingga metode pembayaran yang sebelumnya berbasis tunai kini beralih ke sistem pembayaran non-tunai atau *cashless* (Arianita et al., 2023).

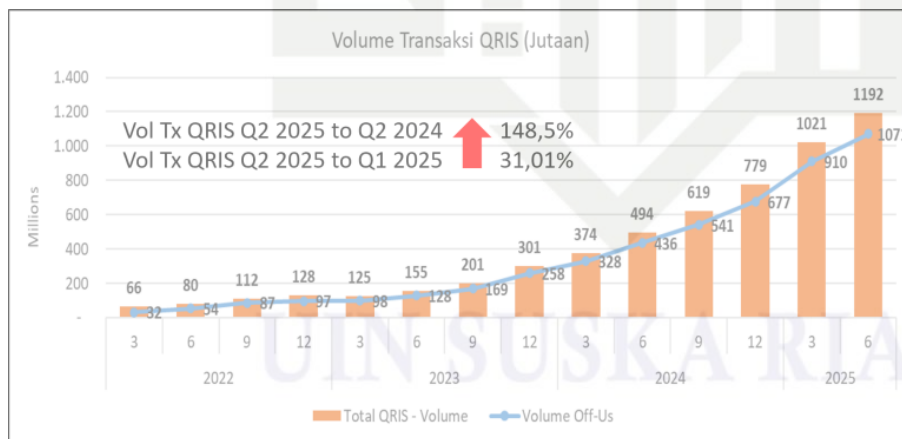
Kemunculan inovasi di sektor keuangan secara bertahap telah menggantikan peran uang tunai sebagai alat pembayaran. Perubahan ini mendorong terciptanya sistem transaksi non-tunai atau *cashless* (Febriani et al., 2023). Berdasarkan *Visa Consumer Payment Attitudes Study*, peralihan ke kebiasaan non-tunai terus meningkat, terutama pada Gen Z (76%) dan Gen Milenial (69%), di mana hampir 60% telah mengadopsi gaya hidup *cashless* (Visa, 2024). Perubahan perilaku ini juga didukung oleh Bank Indonesia melalui program Gerakan Nasional Non Tunai

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(GNNT) yang bertujuan mempercepat digitalisasi pembayaran (Pamungkas & Rahmayanti, 2024).

Salah satu inovasi yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia dalam mendorong digitalisasi sistem pembayaran adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), yaitu standar kode QR nasional yang secara resmi diperkenalkan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia pada 17 Agustus 2019 (InterActive QRIS, 2024). QRIS merupakan metode pembayaran digital yang memanfaatkan pemindaian kode QR, yang dapat dipindai, dikenali, atau dibaca oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (ASPI, 2025). Teknologi *barcode* kini telah menjadi umum di berbagai industri global dan menjadi bagian dari sistem uang elektronik berbasis *server* (Wulandari et al., 2024). Penggunaan QRIS dinilai efektif karena dapat meminimalkan kesalahan pengembalian uang, mengurangi risiko uang palsu, dan mendukung terciptanya *cashless society* (Seputri et al., 2022).



Sumber: ASPI Indonesia, 2024

**Gambar 1. 1: Volume Transaksi QRIS (Jutaan)**

Berdasarkan grafik volume transaksi QRIS, terlihat bahwa pada tahun 2024 terjadi lonjakan signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Total volume transaksi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

mencapai 779 juta pada kuartal IV, meningkat sebesar 192% dibandingkan tahun 2023 (ASPI, 2024). Pertumbuhan ini menjadikan QRIS sebagai salah satu metode pembayaran digital yang paling diminati dan mencerminkan perkembangan positif digitalisasi transaksi keuangan di Indonesia (Media Digital, 2024). Menurut Aidil Akbar Madjid, meningkatnya popularitas QRIS dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, kemudahan penggunaan *smartphone*, serta kebiasaan Gen Milenial, Gen Z, dan Gen Alpha yang lebih menyukai pembayaran non-tunai atau *cashless* (Sutriyanto, 2024).

Implementasi QRIS sebagai sistem pembayaran nasional turut meningkatkan penggunaan layanan dompet digital (*e-wallet*) sebagai media transaksi. Berdasarkan survei Katadata Insight Center (KIC) yang dilakukan secara daring pada periode 19–27 Juli 2025 terhadap 637 responden. Sebagian besar responden berasal dari generasi Milenial sebesar 63,3%, diikuti oleh Generasi Z sebesar 32,7% dan Generasi X sebesar 4%, yang secara umum termasuk dalam kelompok usia produktif dan menjadi pengguna utama layanan pembayaran digital. Ditinjau dari penyedia layanan, GoPay tercatat sebagai *e-wallet* dengan tingkat pengenalan tertinggi, yaitu sebesar 93,8%, diikuti oleh DANA sebesar 91,5% dan ShopeePay sebesar 86,85% (Muhamad, 2025). Tingginya tingkat pengenalan terhadap berbagai penyedia *e-wallet* tersebut menunjukkan kuatnya kesadaran merek (*brand awareness*) masyarakat terhadap layanan pembayaran digital yang telah terintegrasi dengan sistem pembayaran nasional *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam implementasi QRIS, *e-wallet* berfungsi sebagai sarana transaksi yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran melalui satu kode QR yang terstandarisasi. Meskipun demikian, tingginya tingkat pengenalan terhadap *e-wallet* tidak selalu sejalan dengan intensitas penggunaannya. Berdasarkan survei *Populix PopVoice Gen Z & Millennials Report Q1 2023* yang dipublikasikan oleh GoodStats, ShopeePay menjadi *e-wallet* yang paling sering digunakan oleh Generasi Z dan Milenial, dengan tingkat penggunaan masing-masing sebesar 77% dan 71%. Selain itu, DANA juga menunjukkan tingkat penggunaan yang relatif tinggi, yaitu sebesar 74% pada Generasi Z dan 72% pada Milenial, diikuti oleh GoPay sebesar 74% pada Generasi Z dan 82% pada Milenial, serta OVO dengan persentase penggunaan sebesar 58% pada Generasi Z dan 69% pada Milenial. Sementara itu, LinkAja mencatat tingkat penggunaan yang lebih rendah, yaitu sebesar 14% pada Generasi Z dan 19% pada Milenial (Farhan, 2025).

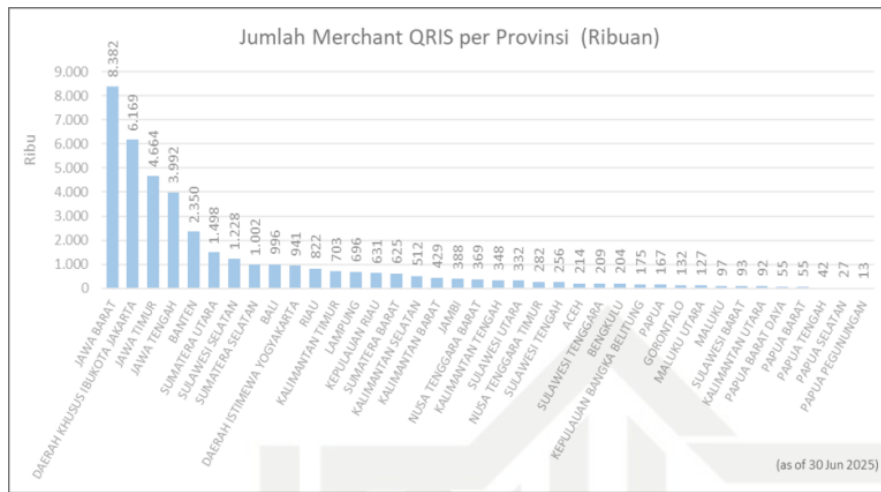
Adanya perbedaan antara tingkat pengetahuan, tingkat pengenalan, dan tingkat penggunaan *e-wallet* tersebut mengindikasikan bahwa keputusan individu dalam memanfaatkan layanan pembayaran digital tidak hanya ditentukan oleh popularitas penyedia layanan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, kenyamanan, serta kebiasaan dalam melakukan transaksi.

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber: ASPI Indonesia, 2024

**Gambar 1. 2: Jumlah Merchant QRIS per Provinsi (Ribuan)**

Berdasarkan grafik “Jumlah merchant QRIS per Provinsi (Ribuan)” per 31 Desember 2024, Provinsi Riau memiliki jumlah merchant QRIS sebanyak 652 ribu, yang menempatkannya di peringkat ke-15 dari seluruh provinsi di Indonesia (ASPI, 2024). Jumlah tersebut menunjukkan tingginya tingkat adopsi QRIS oleh pelaku usaha di Riau. Namun, pemanfaatannya oleh masyarakat masih belum sebanding dengan ketersediaan *merchant* yang ada. Kesenjangan ini menandakan bahwa perilaku penggunaan QRIS belum sepenuhnya optimal sehingga perlu ditelusuri faktor-faktor yang memengaruhinya.

Penelitian ini memilih Kota Pekanbaru sebagai lokasi karena sebagai ibu kota Provinsi Riau, kota ini menjadi pusat pertumbuhan ekonomi dan perdagangan yang berkembang dengan pesat. Selain itu, Kota Pekanbaru juga tercatat sebagai salah satu kota terbaik dalam penerapan Indeks Elektronifikasi Transaksi Pemerintah Daerah (IETPD) dan berpeluang meraih peringkat pertama se-Sumatera dengan proyeksi capaian 94% (Adri, 2021). Bank Indonesia Provinsi Riau terus berkolaborasi dengan mitra strategis di seluruh kabupaten/kota untuk mendorong



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertumbuhan ekonomi yang inklusif melalui perluasan sistem pembayaran digital di Riau, program PQN (Pekan QRIS Nasional) merupakan wujud kolaborasi Bank Indonesia (BI) Provinsi Riau dalam mendorong literasi dan adopsi QRIS di berbagai sektor masyarakat (Heru, 2024).

Generasi Z dan Milenial menjadi fokus penelitian ini karena merupakan kelompok usia terbesar di Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), Gen Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1997-2012 dan Generasi Milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1981-1996. Dari hasil Sensus Penduduk 2020, Gen Z dan Milenial menjadi dua kelompok usia terbanyak di Indonesia, Gen Z mencakup sekitar 27,94% atau sekitar 75,5 juta jiwa, sedangkan Gen Milenial sebesar 25,87% atau sekitar 69,9 juta jiwa dari total populasi 270,20 juta jiwa (Rainer, 2023). Menurut *IDN Research Institute*, 38% Gen Z dan 25% Generasi Milenial merupakan pengguna aktif QRIS, baik secara harian maupun mingguan (Arief, 2024).

Deputi Direktur Departemen Kebijakan Sistem Pembayaran Bank Indonesia (BI), Himawan Kusprianto, menyatakan bahwa pengguna sistem pembayaran nontunai berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) didominasi oleh generasi Z. Berdasarkan data Bank Indonesia, generasi Z tercatat sebagai pengguna QRIS terbesar dengan jumlah mencapai 75,49 juta orang atau sekitar 28,4% dari total pengguna, diikuti oleh generasi milenial sebanyak 69,9 juta orang atau 25,87 %. Bersama-sama, kedua generasi tersebut menjadi motor utama adopsi QRIS dengan menyumbang lebih dari separuh, yakni sekitar 54 % dari total pengguna QRIS. Adapun pengguna dari generasi X tercatat sebanyak 59,12 juta



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

orang atau 21,88 %, diikuti oleh generasi baby boomer sebesar 31,23 juta orang atau 11,56 %, serta generasi alpha sebanyak 29,9 juta orang atau 10,88 % (Habibah, 2025).

Kota Pekanbaru memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.167.599 jiwa, yang terdiri atas 586.917 jiwa penduduk laki-laki dan 580.682 jiwa penduduk perempuan. Dari total populasi tersebut, Generasi Z berjumlah 288.256 jiwa, yang terdiri dari 145.920 jiwa penduduk laki-laki dan 142.336 jiwa penduduk perempuan, sedangkan Generasi Milenial mencapai 283.268 jiwa, dengan komposisi 139.288 jiwa penduduk laki-laki dan 143.980 jiwa penduduk perempuan (BPS, 2025). Kedua generasi ini dikenal cepat beradaptasi dengan teknologi baru, aktif menggunakan *smartphone*, dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial serta tren digital (IDN Research Institute, 2024). Namun, tingkat penggunaan QRIS di kalangan mereka tidak selalu konsisten. sebagian sudah menjadikan QRIS sebagai bagian dari rutinitas sehari-hari, tetapi sebagian lain masih memilih uang tunai dalam situasi tertentu karena faktor kenyamanan, kebiasaan sebelumnya, ataupun pengaruh sosial (Santika et al., 2024). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku yang menarik untuk diteliti secara mendalam.

Berbagai penelitian terkait niat penggunaan atau *intention to use* layanan pembayaran digital telah dilakukan di beberapa negara seperti Jordan (Abu-Taieh et al., 2022) ; China (Zou & Fu, 2024) ; Indonesia (Hasibuan et al., 2024) ; Philippines (Belmonte et al., 2024) ; dan di Korea (Wu et al., 2021). Penelitian-penelitian tersebut menggunakan beragam teori, beberapa di antaranya adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Theory*



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

of *Reasoned Action* (TRA), serta *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Dengan pendekatan teori-teori tersebut, peneliti berusaha menjelaskan dan memprediksi sejauh mana seseorang mau menerima dan menggunakan teknologi, termasuk dalam penggunaan pembayaran digital di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai landasan utama karena model ini banyak digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi. Sebagaimana dijelaskan oleh (Venkatesh & Davis, 2000), yang menyatakan bahwa TAM adalah sebuah kerangka teori yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses individu dalam menerima serta menggunakan teknologi informasi baru. Dalam kerangka teori ini, ada dua faktor utama yang memengaruhi keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan pengguna). Penelitian ini juga memasukkan lima variabel eksternal yang dinilai relevan dengan perilaku pengguna teknologi saat ini, yaitu *habit* (kebiasaan), *hedonic motivation* (motivasi kesenangan), dan *social influence* (pengaruh sosial). Penambahan variabel-variabel ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *intention to use* atau niat menggunakan QRIS, terutama di antara Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru. Kelima variabel tersebut dipilih berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan teknologi pembayaran digital.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau  
 Stre Iqam Uiversity of Sultansyaid Kasim Riau

*Perceived usefulness* diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan performa dalam menjalankan pekerjaannya (Davis, 1989). Jika individu merasa bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, atau produktivitas dalam aktivitas mereka, maka mereka akan lebih cenderung menggunakannya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan *e-wallet* (Belmonte et al., 2024). Namun, hasil tersebut berbeda dengan penelitian (Ananda & Dwi Lestari, 2025) yang menemukan bahwa *perceived usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Perbedaan hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh *perceived usefulness* masih bervariasi tergantung karakteristik objek penelitian dan konteks pengguna.

*Perceived ease of use* atau persepsi terhadap kemudahan penggunaan, merujuk pada sejauh mana individu meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat dilakukan dengan mudah dan tidak membutuhkan banyak usaha (Davis, 1989). *Perceived ease of use* berhubungan erat dengan *perceived usefulness*, di mana semakin mudah digunakan teknologi, semakin besar pula manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa PEOU memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan perbankan digital (Nurahmasari et al., 2023).

*Habit atau kebiasaan* merujuk pada kebiasaan atau pola perilaku yang telah terbentuk dalam penggunaan teknologi. *Habit* merupakan tingkat kecenderungan individu dalam menjalankan suatu tindakan secara otomatis sebagai hasil dari



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman atau pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya (Limayem et al., 2007). *Habit* memiliki kaitan yang kuat dengan *perceived ease of use*, karena semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut menjadi bagian dari kebiasaan penggunanya. Kebiasaan menunjukkan bagaimana seseorang secara otomatis menggunakan teknologi setelah belajar, dan hal ini dipengaruhi oleh pengalaman yang mencerminkan tingkat kebiasaan yang terbentuk seiring waktu (Hasibuan et al., 2024). Pada penelitian terdahulu *habit* memiliki hubungan yang signifikan dengan *behavioral intention*, dan menunjukkan bahwa *habit* juga secara signifikan mempengaruhi adopsi QRIS (Ramayanti et al., 2025).

*Hedonic motivation* (motivasi hedonik) didefinisikan sebagai rasa senang atau kepuasan yang diperoleh saat menggunakan suatu teknologi, yang terbukti berperan signifikan dalam mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut (Brown & Venkatesh, 2005). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *hedonic motivation* memiliki pengaruh langsung terhadap niat perilaku (*behavioural intention*) pengguna QRIS, hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan sistem tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan emosional individu akan kesenangan dan kenyamanan, sehingga mendorong responden untuk memiliki niat yang positif dalam menggunakan QRIS (Saibil et al., 2022). Namun, pada beberapa studi ditemukan bahwa *hedonic motivation* tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan (Harahap et al., 2023; Penney et al., 2021). Perbedaan hasil ini menunjukkan adanya inkonsistensi temuan sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Social Influence* atau pengaruh sosial merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa orang-orang yang dianggap penting dalam hidupnya menyarankan atau mengharapkannya untuk menggunakan sistem baru tersebut (Venkatesh et al., 2003). *Social Influence* mengacu pada dampak yang diberikan oleh keluarga, teman, serta orang-orang di sekitar terhadap keputusan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. (Abu-Taieh et al., 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan *Social Influence* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan QRIS di wilayah Jabodetabek (Paramita & Cahyadi, 2024). Namun, pada penelitian lain menemukan bahwa *Social Influence* tidak berpengaruh signifikan (Wu et al., 2021). Perbedaan hasil ini menandakan bahwa pengaruh sosial dapat bervariasi tergantung budaya, lingkungan, dan karakteristik responden.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan hasil temuan yang beragam dan tidak konsisten (inkonsistensi), terutama pada variabel *perceived usefulness*, *hedonic motivation*, dan *social influence* yang pada beberapa studi berpengaruh signifikan, sedangkan pada studi lain tidak. Adanya perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan teknologi pembayaran digital masih belum konsisten. Inkonsistensi ini diduga muncul akibat perbedaan karakteristik responden, seperti usia, tingkat literasi digital, dan pengalaman penggunaan teknologi, serta variasi dalam konteks penggunaan dan lokasi penelitian yang memiliki kondisi sosial, ekonomi, dan budaya yang berbeda. Selain itu, kajian empiris yang secara spesifik menelaah faktor-faktor yang memengaruhi *intention to use* QRIS pada Generasi Z



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dilindungi UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dan Milenial di Kota Pekanbaru masih relatif terbatas, sehingga pemahaman yang komprehensif mengenai perilaku adopsi QRIS pada kelompok generasi dan wilayah tersebut belum sepenuhnya terungkap. Kondisi ini memperkuat pentingnya penelitian lanjutan dalam konteks demografi dan wilayah yang berbeda.

Berdasarkan fenomena, tantangan, dan celah penelitian tersebut penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengisi celah penelitian yang ada dengan menguji kembali pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *habit*, *hedonic motivation*, dan *social influence* terhadap niat penggunaan QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru, serta memberikan temuan empiris yang relevan baik dari sisi akademis maupun praktis.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru?
2. Apakah terdapat pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru?
3. Apakah terdapat pengaruh *habit* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru?
4. Apakah terdapat pengaruh *hedonic motivation* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru?





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. Apakah terdapat pengaruh *social influence* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui pengaruh *habit* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.
4. Untuk mengetahui pengaruh *hedonic motivation* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.
5. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap *intention to use* QRIS pada Gen Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan QRIS oleh Gen Z dan Milenial.
- b. Menjadi dasar dan referensi bagi penelitian lanjutan di bidang teknologi keuangan dan perilaku konsumen.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Bagi Perusahaan (Lembaga Keuangan)

- a. Memberikan informasi bagi penyedia layanan QRIS untuk menyusun strategi pemasaran dan meningkatkan kualitas layanan.
- b. Membantu perusahaan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna muda dalam menggunakan pembayaran digital.

## 3. Bagi Universitas

- a. Menambah kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang manajemen dan teknologi keuangan.
- b. Menjadi bahan referensi untuk kegiatan akademik seperti penelitian, diskusi, maupun pembelajaran.

## 4. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan kesadaran akan manfaat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran yang mudah dan efektif.
- b. Mendorong adopsi teknologi keuangan di kalangan Gen Z dan Milenial untuk mendukung literasi digital dan inklusi keuangan.

## 1. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari 6 (enam) bab yang saling berkaitan satu sama lain.

Setiap bab akan dibahas secara garis besar untuk memberikan gambaran tentang isi dan keterkaitannya dengan bab lainnya. Struktur ini disusun agar pembahasan lebih sistematis dan mudah dipahami. Setiap bab akan dibahas sebagai berikut:



## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian awal yang memaparkan dasar-dasar pelaksanaan penelitian. Di dalamnya disajikan uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, manfaat yang diharapkan, serta sistematika penulisan sebagai acuan dalam penyusunan proposal secara menyeluruh.

## **BAB II : TELAAH PUSTAKA**

Bab ini memuat kajian teori yang relevan dengan variabel-variabel yang diteliti, serta menjelaskan pendekatan yang digunakan, yang diambil dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain itu, bab ini juga membahas hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan objek kajian, menyusun kerangka pemikiran, menetapkan definisi operasional dari masing-masing variabel, dan merumuskan hipotesis penelitian.

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai lokasi tempat penelitian dilakukan, jenis dan sumber data yang digunakan, variabel penelitian, serta informasi mengenai populasi dan sampel. Selain itu, bab ini juga memaparkan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, prosedur pengolahan data, serta metode analisis yang diterapkan untuk menguji dan menganalisis hasil penelitian terhadap sampel yang telah ditentukan.



## BAB IV : GAMBARAN UMUM PENELITIAN

Bab ini menyajikan uraian mengenai gambaran umum objek penelitian yang menjadi fokus kajian. Dalam bagian ini, penulis menjelaskan identitas, struktur, serta karakteristik dari objek yang diteliti, guna memberikan konteks yang jelas sebelum memasuki tahapan analisis data.

## BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian beserta penjelasannya mengenai pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *habit*, *hedonic motivation*, dan *social influence* terhadap *intention to use* QRIS pada kalangan Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru.

## BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi ringkasan dari temuan utama hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yang dirangkum dalam bentuk kesimpulan. Di akhir bab, penulis mengemukakan keterbatasan yang dihadapi selama proses penelitian serta memberikan saran yang dapat menjadi masukan untuk penelitian di masa mendatang.

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

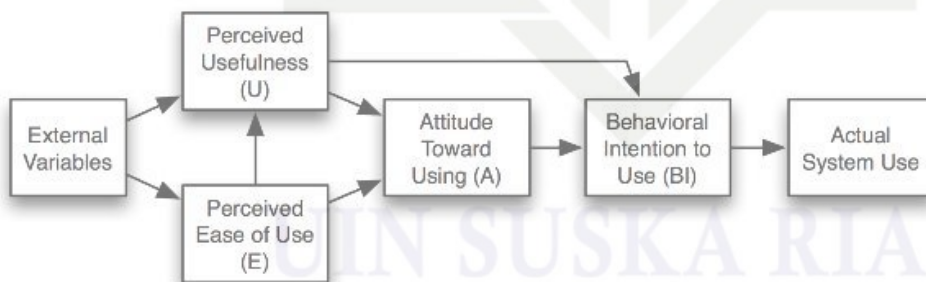
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Grand Theory*

##### 2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

*Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan sebuah model teoritis yang diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989, yang dirancang untuk memahami serta menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Struktur hubungan antar konstruk dalam model *Technology Acceptance Model (TAM)* disusun dengan merujuk pada kerangka *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang sebelumnya dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980. *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah sebuah model yang menggambarkan keterkaitan antara sikap individu dan tindakannya dalam mengadopsi teknologi, yang dipengaruhi oleh keyakinan kognitif yang dimiliki oleh individu tersebut (Wulansari et al., 2024).



Sumber: Davis, (1989)

**Gambar 2. 1: Kerangka *Technology Acceptance Model***

*Technology Acceptance Model (TAM)* yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989, menjelaskan bahwa keputusan seseorang untuk menggunakan suatu



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sistem dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, *perceived usefulness* (kegunaan yang dirasakan), yang merupakan salah satu faktor utama dalam model TAM, didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja dan efektivitasnya. Kedua *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan yang dirasakan), menggambarkan sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu sistem tidak memerlukan banyak usaha, baik secara fisik maupun mental (To & Trinh, 2021).

Selain itu, TAM merupakan suatu model yang meskipun sederhana, namun memiliki kekuatan yang signifikan dalam memprediksi sejauh mana pengguna akan mengadopsi suatu teknologi (Wicaksono, 2022).

#### 2.1.2 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

UTAUT2 merupakan pengembangan dari model UTAUT yang diperkenalkan oleh Venkatesh et al (2003). UTAUT memiliki empat konstruk utama yang memengaruhi niat perilaku (*behavioral intention*) untuk menggunakan teknologi dan/atau penggunaan teknologi itu sendiri, yaitu *performance expectancy* didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana penggunaan teknologi akan memberikan manfaat bagi konsumen dalam melakukan aktivitas tertentu; *effort expectancy* adalah tingkat kemudahan yang dirasakan konsumen dalam menggunakan teknologi; *social influence* merupakan sejauh mana konsumen memersepsikan bahwa pihak-pihak penting (misalnya keluarga dan teman) meyakini bahwa mereka seharusnya menggunakan teknologi tertentu; dan *facilitating conditions* merujuk

# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

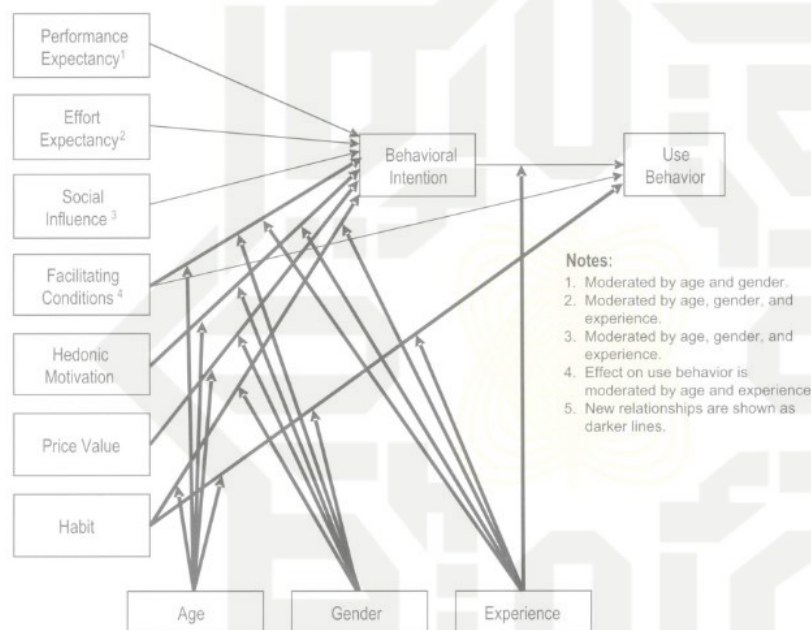
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada persepsi konsumen mengenai ketersediaan sumber daya dan dukungan untuk melakukan suatu perilaku (Brown & Venkatesh, 2005; Venkatesh et al., 2003).

Model UTAUT awal dirancang untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks organisasi, sedangkan UTAUT2 dikembangkan untuk konteks konsumen dengan menambahkan konstruk-konstruk baru yang relevan dengan perilaku pengguna individu (Venkatesh et al., 2012).



Sumber: Venkatesh, (2012)

**Gambar 2. 2 Kerangka UTAUT2**

Sebagai pengembangan dari model UTAUT, Venkatesh et al. (2012) memperkenalkan UTAUT2 dengan menambahkan tiga konstruk baru, yaitu *hedonic motivation* (motivasi hedonis), *price value* (nilai harga), dan *habit* (kebiasaan), guna meningkatkan kemampuan model dalam menjelaskan perilaku konsumen terhadap penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Penambahan konstruk ini dilakukan karena UTAUT awalnya lebih banyak diterapkan pada



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konteks organisasi, sehingga diperlukan penyesuaian agar relevan dengan perilaku individu sebagai konsumen.

### 2.2. *Financial Behavior*

Dalam teori keuangan konvensional, memaksimalkan kekayaan dipandang sebagai tujuan yang rasional dan universal. Pendekatan keuangan konvensional atau modern menjelaskan pengambilan keputusan keuangan berdasarkan kerangka teori yang rasional dan logis, seperti *Capital Asset Pricing Model* (CAPM) dan *Efficient Market Hypothesis* (EMH). Teori-teori tersebut berasumsi bahwa individu pada umumnya berperilaku rasional dan dapat diprediksi dalam membuat keputusan keuangan.

Namun, dalam praktiknya, pengambilan keputusan keuangan tidak selalu didasarkan pada rasionalitas semata. Faktor emosi dan kondisi psikologis individu sering kali memengaruhi proses pengambilan keputusan, sehingga menyebabkan perilaku yang tidak sepenuhnya rasional. Ketidakmampuan teori keuangan konvensional dalam menjelaskan fenomena tersebut mendorong berkembangnya suatu pendekatan baru dalam ilmu keuangan, yaitu perilaku keuangan (*financial behavior*), yang mengintegrasikan aspek psikologi dalam analisis pengambilan keputusan keuangan.

*Financial behavior* merupakan cabang ilmu keuangan yang mengintegrasikan konsep psikologi dan sosiologi ke dalam kerangka teori ekonomi. Pendekatan ini menjelaskan proses pengambilan keputusan keuangan dengan mempertimbangkan





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

faktor psikologis dan sosial individu, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap perilaku keuangan (Suriani, 2022).

Perilaku keuangan (*financial behavior*) merupakan kajian yang mempelajari metode dan proses pengambilan keputusan ekonomi dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti akuntansi, keuangan, serta psikologi perilaku ekonomi (Baker et al., 2017). Kajian ini menekankan bahwa individu tidak selalu bertindak secara rasional dalam mengelola keuangan, melainkan sering dipengaruhi oleh faktor psikologis, emosional, dan sosial (Sukma & Pradana, 2022). Perilaku keuangan menjelaskan bagaimana individu bertindak dalam pengambilan keputusan ekonomi, khususnya dengan menelaah peran faktor psikologis dalam memengaruhi keputusan keuangan pribadi, keputusan perusahaan, serta dinamika pasar keuangan secara keseluruhan (Yuesti et al., 2020).

Dalam konteks individu, perilaku keuangan tercermin melalui sikap dan tindakan seseorang dalam mengelola pendapatan, melakukan konsumsi, menabung, berutang, serta berinvestasi. Sang (2021) menyatakan bahwa keuangan perilaku merupakan sikap dan tindakan individu dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan keuangan, yang mencerminkan bagaimana individu merespons informasi keuangan dan mengambil keputusan berdasarkan preferensi, persepsi risiko, serta pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap perilaku keuangan menjadi penting untuk menjelaskan perbedaan perilaku pengelolaan keuangan antarindividu serta implikasinya terhadap kesejahteraan keuangan.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
Ste Islam's University of Sultan Syarif Kasim Riau

## 2.3 Behavioral intention to use

*Behavioral intention to use* adalah keinginan atau niat individu untuk memakai suatu teknologi di masa mendatang, yang menunjukkan keyakinan bahwa teknologi tersebut berguna dan pantas untuk digunakan, niat ini muncul dari persepsi positif terhadap kegunaan dan kemudahan sistem tersebut dalam mendukung aktivitas pengguna (Davis, 1989).

*Intention to use* adalah salah satu komponen penting dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM). Komponen ini menggambarkan keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan teknologi yang ada. Niat tersebut dianggap sebagai tahap awal dalam proses adopsi teknologi, karena tanpa adanya kemauan dari individu untuk menggunakan teknologi, penerapan teknologi tidak akan terlaksana. (Wicaksono, 2022).

## 2.4 Perceived Usefulness

### 2.4.1 Pengertian Perceived Usefulness

Menurut Davis (1989), *perceived usefulness* diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan performa dalam menjalankan pekerjaannya.

### 2.4.2 Indikator Perceived Usefulness

Berdasarkan Davis (1989), indikator yang dipakai untuk mengukur *perceived usefulness* meliputi hal-hal berikut:

- 1) *Work more quickly* (menyelesaikan pekerjaan lebih cepat). Artinya, kepercayaan pengguna bahwa melalui penggunaan sistem atau teknologi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tertentu, mereka dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan dalam waktu yang lebih singkat dibandingkan jika tidak menggunakannya. Teknologi dianggap berguna apabila mampu mempercepat proses kerja dan meminimalkan waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu aktivitas.

- 2) *Job performance* (kinerja pekerjaan). Artinya, pengguna merasa bahwa teknologi atau sistem ini dapat meningkatkan kinerja atau hasil pekerjaan mereka. Sistem tersebut mempermudah mereka dalam melakukan tugas dengan lebih baik dan lebih efektif.
- 3) *Increase productivity* (meningkatkan produktivitas). Artinya, dengan menggunakan sistem atau teknologi ini, pengguna dapat menghasilkan lebih banyak pekerjaan dalam waktu yang lebih singkat. Teknologi ini membantu pengguna mengelola waktu dan sumber daya dengan lebih efisien, meningkatkan output pekerjaan.
- 4) *Effectiveness* (efektivitas). Artinya, pengguna merasa bahwa teknologi atau sistem ini membantu mereka mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan dengan lebih efektif. Sistem ini membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan untuk meraih hasil kerja yang lebih optimal.
- 5) *Make job easier* (membuat pekerjaan lebih mudah). Artinya, sistem ini menyederhanakan pekerjaan pengguna, mengurangi tingkat kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Dengan adanya sistem ini, pengguna tidak merasa terbebani oleh tugas-tugas yang rumit.
- 6) *Useful* (berguna). Artinya, teknologi atau sistem ini secara keseluruhan dianggap sangat berguna oleh pengguna. Pengguna merasa bahwa sistem ini



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

memberikan manfaat yang nyata dan relevan dalam kehidupan atau pekerjaan mereka.

## 2.5. *Perceived Ease of Use*

### 2.5.1 Pengertian *Perceived Ease of Use*

Davis (1989) mendefinisikan *Perceived ease of use* sebagai persepsi terhadap kemudahan penggunaan, mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu tidak akan memerlukan banyak usaha.

### 2.5.2 Indikator *Perceived Ease of Use*

Menurut Davis (1989), indikator yang digunakan untuk mengukur *perceived ease of use* adalah sebagai berikut :

- 1) *Easy to learn* (mudah dipelajari). Artinya, sistem atau teknologi tersebut mudah dipahami dan dipelajari oleh pengguna, bahkan oleh mereka yang belum terbiasa menggunakan teknologi serupa sebelumnya. Pengguna dapat dengan cepat memahami cara kerjanya tanpa perlu pelatihan yang rumit.
- 2) *Controllable* (dapat dikendalikan). Artinya, pengguna merasa dapat mengendalikan dan mengatur sistem dengan mudah. Tidak ada kesulitan dalam membuat pilihan atau mengoperasikan fitur-fitur yang ada, sehingga pengguna merasa berdaya saat menggunakannya.
- 3) *Clear & understandable* (jelas dan mudah dipahami). Artinya, instruksi yang diberikan oleh sistem sangat jelas, tidak membingungkan, dan mudah dimengerti oleh pengguna. Ini memastikan bahwa pengguna tidak merasa kebingungan saat berinteraksi dengan teknologi.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 4) *Flexible* (fleksibel). Artinya, sistem atau teknologi dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau preferensi pengguna. Ini memungkinkan pengguna untuk mengubah pengaturan atau cara penggunaan sesuai dengan situasi atau keinginan mereka.
- 5) *Easy to become skillful* (mudah dikuasai). Artinya, pengguna dapat dengan cepat menguasai penggunaan sistem, bahkan jika mereka awalnya tidak tahu cara menggunakannya. Kemudahan dalam mempelajari dan menguasai sistem ini membuat pengguna merasa lebih percaya diri untuk menggunakannya.
- 6) *Easy to use* (mudah digunakan). Artinya, secara keseluruhan teknologi atau sistem ini sangat mudah digunakan. Pengguna tidak perlu usaha ekstra untuk mengoperasikannya, dan antarmukanya dirancang agar intuitif dan tidak membingungkan.

## 2.6 *Habit*

### 2.1.1 *Pengertian Habit*

Menurut Limayem et al. (2007), *Habit* atau kebiasaan merupakan suatu pola perilaku yang terbentuk melalui proses pembelajaran berulang, di mana individu secara bertahap mulai menggunakan teknologi secara terus-menerus hingga akhirnya perilaku tersebut menjadi otomatis dan dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan yang mendalam.

### 2.1.2 *Indikator Habit*

Menurut (Venkatesh et al., 2012 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), Indikator yang dipakai untuk mengukur *habit* meliputi hal-hal berikut :



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- 1) Penggunaan [teknologi/ layanan] telah menjadi kebiasaan bagi saya. Artinya, jika seseorang sudah sering menggunakan suatu teknologi, maka perilaku itu menjadi kebiasaan yang dilakukan tanpa perlu berpikir panjang. Ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari.
- 2) Saya merasa kecanduan menggunakan [teknologi/ layanan] untuk pembayaran secara umum. Artinya, kecanduan di sini tidak selalu bermakna negatif, tetapi lebih menunjukkan bahwa seseorang sangat terbiasa dan merasa butuh menggunakan teknologi untuk bertransaksi. Jika tidak menggunakan teknologi, mungkin akan merasa tidak nyaman atau repot.
- 3) Saya harus menggunakan [teknologi/ layanan] untuk melakukan pembayaran. Artinya, seseorang merasa “harus” menggunakan teknologi karena sudah menjadi bagian dari rutinitas dan kenyamanan. Hal ini menandakan terbentuknya pola perilaku otomatis.
- 4) Menggunakan [teknologi/ layanan] sudah menjadi hal yang alami bagi saya. Artinya, jika seseorang merasa bahwa menggunakan *digital payment* adalah sesuatu yang alami, berarti perilaku tersebut sudah sangat terinternalisasi. Artinya, orang tersebut mungkin tidak lagi sadar bahwa dia sedang mengikuti suatu kebiasaan karena sudah terlalu terbiasa.

## 2.7 Hedonic Motivation

### 2.7.1 Pengertian Hedonic Motivation

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Venkatesh et al. (2012), *Hedonic Motivation* atau Motivasi Hedonis adalah dorongan yang berasal dari rasa senang atau puas saat menggunakan suatu teknologi, yang berperan signifikan dalam memengaruhi pilihan seseorang dalam menerima dan memanfaatkan teknologi tersebut.

### 2.1.2 Indikator *Hedonic Motivation*

Menurut (Venkatesh et al., 2003 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), indikator yang digunakan untuk mengukur *hedonic motivation* adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan [teknologi/ layanan] terasa menyenangkan. Artinya, teknologi dianggap bukan hanya berguna, tapi juga mampu menghadirkan rasa senang saat digunakan. Jika seseorang merasa senang, itu menjadi dorongan intrinsik yang dapat meningkatkan niat untuk terus menggunakan teknologi tersebut.
- 2) Saya menikmati menggunakan [teknologi/ layanan]. Artinya, seseorang merasa puas dan menikmati proses menggunakan layanan tersebut, yang memunculkan rasa ingin menggunakan lagi. Indikator ini mengukur tingkat kenikmatan atau rasa suka terhadap pengalaman menggunakan teknologi. Ini lebih personal dan bersifat emosional, bukan sekadar fungsi.
- 3) Menggunakan [teknologi/ layanan] membuat saya merasa puas secara emosional. Artinya, teknologi memberikan dampak emosional positif, seperti rasa bangga, puas, atau bahagia. Indikator ini fokus pada kepuasan emosional yang lebih dalam, bukan hanya kesenangan sesaat. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan teknologi memberikan nilai secara psikologis atau afektif.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Menggunakan [teknologi/ layanan] memberikan pengalaman yang menyenangkan. Artinya, tidak ada stres atau hambatan saat menggunakan teknologi, dan prosesnya memberikan kesenangan atau rasa puas. Indikator ini menilai keseluruhan pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan atau teknologi tersebut. Bukan hanya hasil akhirnya, tapi juga prosesnya.

## 2.8 Social Influence

### 2.1.1 Pengertian Social Influence

Menurut Venkatesh et al. (2003), *Social Influence* atau pengaruh sosial diartikan sebagai tingkat di mana seseorang merasa didorong untuk menggunakan suatu sistem baru karena adanya keyakinan atau harapan dari orang-orang yang dianggap penting dalam kehidupannya.

### 2.1.2 Indikator Social Influence

Menurut (Venkatesh et al., 2003 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), indikator yang digunakan untuk mengukur *social influence* adalah sebagai berikut:

- 1) Teman-teman saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan [teknologi/ layanan]. Artinya, jika teman-teman mendorong atau menyarankan penggunaan pembayaran digital, seseorang akan lebih termotivasi untuk menggunakannya karena ingin menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.
- 2) Keluarga saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan [teknologi/ layanan]. Artinya, dukungan atau harapan dari keluarga, terutama dari orang tua atau saudara dekat, dapat membentuk sikap positif seseorang terhadap



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- penggunaan pembayaran digital, karena keluarga sering menjadi sumber pengaruh utama dalam pengambilan keputusan.
- 3) Orang-orang di sekitar saya yang memengaruhi cara saya menggunakan [teknologi/ layanan]. Artinya, seseorang cenderung mengikuti perilaku dari orang-orang yang dianggap sebagai role model. Ketika mereka menggunakan pembayaran digital, individu lain merasa terdorong untuk melakukan hal yang sama agar bisa meniru atau menyesuaikan diri.
  - 4) Penggunaan [teknologi/ layanan] memberikan saya status profesional. Artinya, Teknologi modern seperti pembayaran digital dapat memberi kesan bahwa seseorang itu profesional, modern, dan melek teknologi. Oleh karena itu, individu mungkin terdorong untuk menggunakan teknologi tersebut karena ingin terlihat canggih atau relevan secara sosial.

## 2.9 Pandangan Islam

Dalam ajaran Islam, niat atau *intention* merupakan unsur fundamental yang menentukan nilai dari setiap amal perbuatan manusia. Niat tidak hanya menjadi pembeda antara ibadah dan aktivitas duniawi biasa, tetapi juga menjadi penentu apakah suatu perbuatan mendapatkan ganjaran dari Allah SWT. Hal ini ditegaskan dalam hadits Nabi Muhammad SAW yang bersabda:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ، وَإِنَّمَا لِكُلِّ امْرِئٍ مَا نَوَى

“Sesungguhnya setiap amal tergantung pada niatnya, dan sesungguhnya setiap orang akan mendapatkan sesuai dengan apa yang ia niatkan.” (HR. Bukhari dan Muslim).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam konteks penelitian ini, variabel *intention to use* merujuk pada niat atau kecenderungan seseorang untuk menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai alat pembayaran digital. Islam sebagai agama yang rahmatan lil ‘alamin tidak menolak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk dalam hal sistem pembayaran. Selama teknologi tersebut digunakan untuk tujuan yang halal dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai syariah, maka penggunaannya tidak hanya diperbolehkan tetapi juga dapat bernilai ibadah apabila dimanfaatkan untuk kebaikan.

Dalam Al-Qur'an, Allah SWT menjelaskan bahwa Dia menginginkan kemudahan bagi manusia dan tidak menginginkan kesulitan. sebagaimana firman-Nya:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu”. (QS. Al-Baqarah: 185).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam mendukung penggunaan sarana yang memberikan kemudahan dan efisiensi dalam kehidupan, termasuk dalam aktivitas muamalah. Majelis Ulama Indonesia melalui DSN-MUI dalam Fatwa No. 116/DSN-MUI/IX/2017 menetapkan bahwa penggunaan uang elektronik seperti QRIS diperbolehkan (mubah), asalkan memenuhi prinsip syariah, yaitu: tidak mengandung riba, gharar, dan maysir; digunakan untuk transaksi halal; disimpan di lembaga keuangan terpercaya; serta terdapat akad yang jelas antara penerbit dan pengguna.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fatwa ini menjadi dasar hukum Islam kontemporer yang sangat relevan dengan perkembangan sistem pembayaran digital masa kini. QRIS sebagai bentuk uang elektronik dapat menjadi sarana untuk menjalankan transaksi yang halal dan efisien, serta mendukung pengelolaan keuangan yang lebih baik, terutama di kalangan generasi muda yang melek teknologi.

Selain aspek syariah, niat dalam penggunaan QRIS juga dinilai secara batiniah oleh Allah SWT. Hal ini ditegaskan dalam firman-Nya:

لَا يُؤَاخِذُكُمُ اللَّهُ بِاللَّغْوِ فِي أَيْمَانِكُمْ وَلَكِنْ يُؤَاخِذُكُمْ بِمَا كَسَبَتْ قُلُوبُكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ حَلِيمٌ ﴿٢٢٥﴾

Artinya : “Allah tidak menghukummu karena sumpahmu yang tidak kamu sengaja, tetapi Dia menghukummu karena sumpah yang diniatkan oleh hatimu. Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyantun.” (Q.S. Al-Baqarah: 225).

Ayat ini menegaskan bahwa apa yang diniatkan dalam hati, termasuk dalam menggunakan suatu fasilitas atau teknologi, akan menjadi bahan pertimbangan utama di hadapan Allah SWT. Oleh karena itu, jika penggunaan QRIS diniatkan untuk kemaslahatan, kemudahan bertransaksi secara halal, serta sebagai bentuk modernisasi sistem keuangan pribadi yang tertib dan amanah, maka perbuatan tersebut mendapatkan nilai ibadah di sisi Allah.

Dengan demikian, variabel *intention to use* dalam perspektif Islam tidak hanya dipahami sebagai niat teknis untuk menggunakan suatu sistem, tetapi juga mencerminkan nilai spiritual yang berkaitan erat dengan keikhlasan, kesadaran syar’i, dan tujuan penggunaan yang berdampak positif. Islam sangat mendukung adopsi teknologi selama dilandasi oleh niat yang benar dan pelaksanaan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

## 2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dijadikan sebagai rujukan untuk mengidentifikasi besarnya pengaruh hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya dalam suatu penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan dan bahan perbandingan dalam pelaksanaan penelitian ini.

**Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu**

	Judul, Authors (Tahun)	Teori/ Konsep	Variabel	Pengukuran Variabel (Instrument)	Analisis Data	Hasil	Limitasi
	<i>Understanding Factors That Influence Consumer Intention to Use Mobile Money Services: An Application of UTAUT2 With Perceived Risk and Trust. Penney, E. K., Agyei, J., Boadi, E. K., Abrokwah, E., &amp; Ofori-Boafo, R. (2021). SAGE Open, 11(3).</i>	UTAUT 2	<b>X:</b> <i>Performance expectancy, Effort expectancy, Social influence, Facilitating conditions, Hedonic motivation, Habit, Price value</i>  <b>Z:</b> <i>Z1 → Perceived risk</i> <i>Z2 → Trust</i>  <b>Y :</b> <i>Y1 → Behavioral Intention</i> <i>Y2 → Use Behavioral</i>	1) <i>Performance expectancy, Adopted from</i> Venkatesh et al. (2003, 2012), Baganzi & Lau (2017), Alalwan et al. (2017) 2) <i>Effort expectancy, Adopted from</i> Venkatesh et al. (2003), Zhou et al. (2010) 3) <i>Social influence, Adopted from</i> Venkatesh et al. (2012), Alalwan et al. (2017) 4) <i>Facilitating conditions, Adopted from</i> Venkatesh et al. (2003), Zhou et al. (2010) 5) <i>Hedonic motivation, Adopted from</i> Kim et al. (2005), Venkatesh et al. (2012)	PLS SEM	1) Penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kinerja (PE) adalah pendorong terkuat dari Niat Pengguna (BI) untuk mengadopsi <i>Mobile Marketing</i> (MM), dengan koefisien $\beta = .32$ dan $p < .001$ . 2) Faktor-faktor lain yang berpengaruh signifikan terhadap BI termasuk Kemudahan Penggunaan (EE), Norma Subjektif (SI), dan Nilai Perceived (PV), sementara Faktor Kontrol (FC) dan Kebiasaan (HM) tidak menunjukkan pengaruh signifikan. 3) Niat Pengguna (BI) memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perilaku penggunaan ( <i>Use Behavior</i> ) dengan koefisien $\beta = .31$ dan $p < .001$ .	1) Penelitian ini melibatkan sampel yang relatif kecil dari pengguna MM di Ghana, yang membatasi generalisasi temuan. 2) Hanya beberapa hipotesis yang dikonfirmasi, dan penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel lain seperti sikap untuk menyelidiki niat pengguna dalam mengadopsi MM. 3) Penelitian ini juga tidak mempertimbangkan variabel moderasi seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, dan pengalaman, yang dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang niat





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

© Hak cipta milik UIN Suska

Riau

State Islamic Uni

			6) <i>Habit</i> , <b>Adopted from</b> Venkatesh et al. (2012) 7) <i>Price value</i> , <b>Adopted from</b> Dodds et al. (1999), Venkatesh et al. (2012) 8) <i>Perceived risk</i> , <b>Adopted from</b> Featherman & Pavlou (2003) 9) <i>Trust</i> , <b>Adopted from</b> Gefen et al. (2003) 10) <i>Behavioral intention</i> , <b>Adopted from</b> Venkatesh et al. (2012) 11) <i>Use behavior</i> , <b>Adopted from</b> Püschel et al. (2010), Zhou et al. (2010), Alalwan et al. (2017)			dan perilaku penggunaan MM.
<i>The Islamic Banking Customers' Intention To Use Digital Banking Services: An Indonesian Study.</i> <b>Harahap, D., Afandi, A., &amp; Siregar, T. M. (2023). Journal of Islamic Monetary Economics and Finance, 9(3), 533-558.</b>	UTAUT 2	<b>X :</b> <i>Performance Expectation, Effort Expectation, Social Expectation, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonistic Motivation, Value Price, Habit, Trialability, Spiritual Motivation</i> <b>Z :</b> <i>Z → Islamic Lifestyle</i> <b>Y :</b>	1) <i>Performance Expectation, Effort Expectation, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonistic Motivation, Value Price, Habit</i> , <b>Adopted from</b> (Venkatesh et al., 2012) 2) <i>Trialability</i> <b>Adopted from</b> (Wang, 2014) 3) <i>Spiritual Motivation</i> (Aryadi & Rahmawati, 2019) 4) <i>Islamic Lifestyle</i> <b>Adopted from</b> (Azizibabani et al., 2022) 5) <i>Intention to Use, Use Behavior</i> <b>Adopted from</b> (Venkatesh et al., 2012)	PLS SEM	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, nilai harga, kebiasaan Islam, dan alasan penggunaan perbankan digital memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna di bank Islam. Namun, variabel seperti ekspektasi usaha, kondisi fasilitas, motivasi hedonis, dan dua konstruk baru, yaitu motivasi spiritual dan trialability, tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan. Selain itu, gaya hidup Islam tidak berperan sebagai variabel moderasi dalam penggunaan perbankan digital.	Limitasi penelitian ini mencakup ukuran sampel yang relatif kecil, yaitu 195 responden, yang mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi pengguna perbankan digital di Indonesia. Selain itu, penelitian ini tidak menemukan peran moderasi yang signifikan dari gaya hidup Islam, yang menunjukkan bahwa faktor-faktor lain mungkin lebih berpengaruh. Penelitian juga terbatas pada konteks pengguna milenial yang akrab dengan teknologi, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke kelompok usia atau demografi lainnya.



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

			Y1 → <i>Intention to Use</i> Y2 → <i>Use Behavior</i>				
	<i>The Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior of QRIS as Digital Payment Method Using Extended UTAUT Model.</i> <b>Paramita, E. D., &amp; Cahyadi, E. R. (2024). Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship.</b>	UTAUT	<b>X :</b> <i>Performance Expectancy (PE), Effort Expectancy (EE), Social Influence (SI), Facilitating Conditions (FC), Perceived risk</i> <b>Y :</b> Y1 → <i>Behavioral Intention</i> Y2 → <i>Use Behavioral</i>	Pengukuran variabel penelitian ini dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarkan secara online, dengan setiap variabel diukur melalui indikator-indikator yang relevan. Skala Likert digunakan untuk menilai responden terhadap setiap indikator, dengan rentang nilai yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode Structural Equation Modelling – Partial Least Square (SEM-PLS) untuk mengevaluasi hubungan antar variabel dan menguji hipotesis penelitian.	PLS SEM	Penelitian ini menggunakan <i>Structural Equation Modelling – Partial Least Square (SEM-PLS)</i> untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS di Jabodetabek. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi risiko, ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan ekspektasi usaha berpengaruh positif signifikan terhadap niat perilaku menggunakan QRIS, sedangkan perilaku penggunaan QRIS dipengaruhi oleh niat perilaku dan kondisi yang memfasilitasi. Strategi untuk meningkatkan adopsi QRIS adalah dengan mengedukasi masyarakat tentang peran QRIS dalam mengurangi risiko pembayaran.	Limitasi penelitian ini mencakup penggunaan metode <i>non-probability sampling</i> yang dapat mempengaruhi generalisasi hasil, serta fokus hanya pada pengguna <i>e-wallet</i> atau <i>m-banking</i> di Jabodetabek, sehingga tidak mencakup perspektif pengguna di daerah lain. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan 198 responden, yang mungkin tidak cukup untuk mewakili seluruh populasi pengguna QRIS. Terakhir, penelitian ini juga terbatas pada variabel yang diukur dalam model UTAUT yang mungkin tidak mencakup semua faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS.
4.	<i>In quest of perceived risk determinants affecting intention to use fintech: Moderating effects of situational factors.</i> <b>Zhao, H., &amp; Khaliq, N. (2024). Technological Forecasting and Social Change, 207, 123599.</b>	<i>Perceived risk theory, &amp; Belk's theory</i>	<b>X :</b> <i>Performance Risks, Financial Risk, Social Risk, Time Risks, Security Risks, Perceived risk, Pandemic and impending policies, Environmental and physical surrounding</i> <b>Y :</b>	1) <i>Performance Risks</i> <b>Reference from</b> Gupta rt al. (2023); Lee (2009) 2) <i>Financial Risk</i> <b>Reference from</b> Gupta rt al. (2023); Lee (2009) 3) <i>Social Risk</i> <b>Reference from</b> Featherman and Pavlou (2003); Khuong et al. (2022); Lee (2009); Wu and Chen (2005) 4) <i>Time Risks</i> <b>Reference from</b> Lee (2009)	SEM	Penelitian ini mengungkapkan bahwa faktor risiko persepsi (PRCVR) memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap niat penggunaan (IU) fintech, di mana semakin tinggi persepsi risiko, semakin rendah niat penggunaan. Namun, faktor situasional seperti PIP ( <i>Perceived Impact of Pandemic</i> ) dapat mengurangi dampak negatif PRCVR terhadap IU, meskipun tidak memberikan dampak positif langsung. Temuan ini menyoroti pentingnya memahami bagaimana faktor eksternal mempengaruhi	Limitasi penelitian ini mencakup fokus yang sempit pada faktor risiko persepsi tanpa mempertimbangkan manfaat yang dirasakan, yang dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang niat penggunaan <i>fintech</i> . Selain itu, penelitian ini menggunakan metode <i>convenience sampling</i> , yang mungkin tidak sepenuhnya representatif dari populasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

Hak cipta milik UIN Suska Riau			<i>Intentions to use</i>	5) <i>Security Risks</i> <b>Reference from</b> Khuong et al. (2022); Lee (2009) 6) <i>Perceived risk</i> <b>Reference from</b> Gupta et al. (2023); Abdul-Rahim et al. (2022); Im et al. (2008) 7) <i>Pandemic and impending policies</i> <b>Reference from</b> De Haas et al. (2020) 8) <i>Environmental and physical surrounding</i> <b>Reference from</b> Humpel et al. (2002), Ashraf et al. (2014) 9) <i>Intentions to use</i> <b>Reference from</b> Cheng et al. (2006); M. T. Le (2021a); Nguyen et al. (2021)		perilaku pengguna dalam adopsi teknologi fintech.	umum, dan mayoritas responden memiliki latar belakang <i>fintech</i> , sehingga pandangan pengguna yang ragu atau skeptis mungkin terabaikan. Penelitian ini juga tidak mengeksplorasi penggunaan nyata <i>fintech</i> , yang dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang adopsi teknologi ini.
	<i>Factors influencing the intention to use e-wallet among generation Z and millennials in the Philippines: An extended technology acceptance model (TAM) approach.</i> <b>Belmonte, Z. J. A., Prasetyo, Y. T., Cahigas, M. M. L., Nadlifatin, R., &amp; Gumasing, Ma. J. J. (2024). Acta Psychologica, 250, 104526.</b>	TAM	<b>X :</b> <i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Value, Social Influence, Attractiveness of Alternatives, Perceived Trust, Perceived Security</i>  <b>Y :</b> <i>Intention to Use</i>	1) <i>Perceived Ease of Use</i> <b>Reference from</b> Setiawan & Setyawati, 2020 2) <i>Perceived Usefulness</i> <b>Reference from</b> Kim et al., 2010a, 2010b 3) <i>Perceived Value</i> <b>Reference from</b> Liu et al. 2012 4) <i>Social Influence</i> <b>Reference from</b> Soodan & Rana, 2020 5) <i>Attractiveness of Alternatives</i> <b>Reference from</b> Pham & Ho, 2015	SEM	Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua variabel yang diuji memiliki pengaruh signifikan. <i>Perceived Usefulness</i> (PU) berpengaruh terhadap <i>Perceived Value</i> (PV), sementara <i>Perceived Ease of Use</i> (PEU) berpengaruh pada PU dan <i>Intention to Use</i> (ITU). Selain itu, <i>Perceived Trust</i> (PT), <i>Social Influence</i> (SI), <i>Perceived Value</i> (PV), <i>Attractiveness of Alternatives</i> (AA), dan <i>Perceived Security</i> (PS) juga menunjukkan pengaruh signifikan terhadap ITU dan variabel lainnya, dengan <i>p-value</i> < 0.05.	Limitasi penelitian ini mencakup ketergantungan pada ukuran sampel yang ditentukan oleh "10-times rule," yang mungkin tidak mencakup semua variabel relevan. Selain itu, data yang dikumpulkan hanya berasal dari satu lokasi geografis, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Terakhir, penelitian ini juga mungkin terpengaruh oleh bias responden dalam menjawab kuesioner.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

				6) <i>Perceived Trust</i> <b>Reference from</b> Pham & Ho, 2015 7) <i>Perceived Security</i> <b>Reference from</b> Pinchot et al., 2016 8) <i>Intention to Use</i> <b>Reference from</b> Setiawan & Setyawati, 2020			
	<i>Factors Affecting Sustainable Intention to Use Mobile Banking Services.</i> <b>Naruetharadhol, P., Ketkaew, C., Hongkanchanapong, N., Thaniswannasri, P., Uengkusolmongkol, T., Prasomthong, S., &amp; Gebsoambut, N. (2021). Sage Open, 11(3).</b>	SSTs & TAM	<b>X :</b> <i>Functionality, Enjoyment, Security, Design, Assurance, Convenience, Customization</i> <b>Z :</b> <i>Z1 → Perceive usefulness</i> <i>Z2 → Perceive ease of use</i> <b>Y :</b> <i>Y → Intention to use</i>	1) <i>Functionality, Enjoyment, Security, Design, Assurance, Convenience, Customization,</i> <b>Reference from</b> Sahid Iqbal et al. (2018) 2) <i>Perceive usefulness, Perceive ease of use, Intention to use,</i> <b>Reference from</b> C. Kim et al. (2010)	AMOS 26.0, SPSS 26.0	Hasil analisis mendukung hipotesis bahwa kualitas layanan SST berpengaruh positif terhadap persepsi dan persepsi berpengaruh positif terhadap niat berkelanjutan untuk menggunakan M-banking.	Limitasi penelitian ini mencakup ukuran sampel yang kecil, yang mungkin tidak mencerminkan perilaku keseluruhan pengguna M-banking di Thailand. Selain itu, penelitian ini hanya mengumpulkan data kuantitatif, sehingga tidak mengungkap alasan tersembunyi di balik keputusan pelanggan untuk menggunakan M-banking dalam jangka panjang. Terakhir, penelitian ini tidak mempertimbangkan perbedaan karakteristik pengguna di daerah perkotaan dan pedesaan, yang dapat mempengaruhi sikap dan perspektif mereka terhadap penggunaan M-banking.
7.	<i>Factors affecting behavioral intention to use internet consumer credit services: Case of young adults in China.</i>	TPB	<b>X :</b> <i>Perceived Value, Perceived Risk, Perceived Quality, Perceived Cost,</i>	1) <i>Perceived Value</i> <b>Reference from</b> Petrick (2002); Sweeney & Soutar, 2001	SPSS	1) <b>Nilai Persepsi:</b> Memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan layanan kredit konsumen internet.	a. <b>Komposisi Sampel:</b> Sampel sebagian besar terdiri dari responden offline dari Cina tenggara, yang dapat mempengaruhi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

Zou, J., & Fu, X. (2024). <i>Computers in Human Behavior Reports</i> , 16, 100532.		<p><i>Subjective Norm, Switching Costs</i></p> <p><b>Y :</b></p> <p><i>Behavioral Intention</i></p>	<p>2) <i>Perceived Risk</i> <b>Reference from</b> Alalwan et al., 2018; Gefen D 2000; Sweeney et al., 1999</p> <p>3) <i>Perceived Quality</i> <b>Reference from</b> Wang and Lin (2017)</p> <p>4) <i>Perceived Cost</i> <b>Reference from</b> Ahn and Kwon (2020)</p> <p>5) <i>Subjective Norm</i> <b>Reference from</b> Ajzen, 1991; Yu et al., 2005</p> <p>6) <i>Switching Costs</i> <b>Reference from</b> Yang and Peterson (2004)</p> <p><i>Behavioral Intention</i></p> <p><b>Reference from</b> Gu JC et al. (2009)</p>	<p>2) <b>Biaya Alih:</b> Juga berpengaruh positif, mendorong pengguna untuk beralih ke layanan kredit.</p> <p>3) <b>Biaya yang Dirasakan:</b> Negatif berpengaruh, di mana biaya tinggi menurunkan niat penggunaan.</p> <p>4) <b>Norma Subjektif:</b> Tidak berpengaruh signifikan terhadap nilai persepsi, menunjukkan pengaruh sosial yang terbatas.</p> <p><b>Pendidikan Konsumen:</b> Penting untuk meningkatkan pemahaman remaja dewasa tentang risiko dan manfaat layanan kredit.</p>	<p>generalisasi temuan penelitian ke daerah lain.</p> <p>b. <b>Fokus pada Niat dan Bukan Penggunaan Berkelanjutan:</b> Penelitian ini berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi niat untuk menggunakan layanan kredit, tanpa mengeksplorasi faktor yang mempengaruhi penggunaan berkelanjutan.</p> <p>c. <b>Variasi Tingkat Sensitivitas:</b> Responden dengan sikap konsumsi konservatif mungkin kurang sensitif terhadap biaya dan risiko, sehingga mengurangi pemahaman keseluruhan tentang perilaku konsumen yang beragam.</p> <p>d. <b>Model Statik:</b> Model yang digunakan dalam penelitian tidak mengupdate dirinya secara otomatis dengan data baru, yang dapat membatasi aplikasi temuan di masa depan.</p> <p>e. <b>Keterbatasan dalam Mengukur Norma Subjektif:</b> Temuan menunjukkan bahwa norma subjektif tidak</p>
--	--	---	---	---	---



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, dan pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  - b. Dilarang mengutip dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of North Sumatra

						memprediksi niat perilaku seperti yang diharapkan, sehingga memperlihatkan kekurangan dalam pengetahuan tentang pengaruh norma sosial dalam konteks yang berbeda.
<p><i>Determinants of the Intention to Use Cross-Border Mobile Payments in Korea among Chinese Tourists: An Integrated Perspective of UTAUT2 with TTF and ITM. Wu, R.-Z., Lee, J.-H., &amp; Tian, X.-F. (2021). Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research, 16(5), 1537–1556.</i></p>	<p>UTAUT 2, TTF, ITM</p>	<p><b>X :</b> Technology Characteristics, Task Characteristics, Task Technology Fit, Structural Assurances, Personal Propensity to Trust, Firm Reputation, Initial Trust, Performance Expectation, Effort Expectation, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonistic Motivation, Price Value, Habit</p> <p><b>Y :</b> Use Intention</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Technology Characteristics, Task Characteristics, Task Technology Fit, Adopted from</i> Bozorgkhoh, N (2015), Wu, R.Z.; Lee, J.H. (2017)</li> <li>2) <i>Structural Assurances, Personal Propensity to Trust, Firm Reputation, Initial Trust, Adopted from</i> Tian, X.F.; Wu, R.Z.; Lee, J.H, Wu, R.Z.; Lee, J.H. (2017)</li> <li>3) <i>Performance Expectation, Effort Expectation, Social Influence, Facilitating Condition, Adopted from</i> Venkatesh, V (2003), Wu, R.Z.; Lee, J.H (2017)</li> <li>4) <i>Hedonistic Motivation, Price Value, Habit, Use Intention Adopted from</i> Venkatesh, V (2012), Wu, R.Z.; Lee, J.H (2017)</li> </ol>	<p>IBM SPSS v23.0 dan IBM AMOS V23.0</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <b>Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Pembayaran Mobile Lintas Batas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Kepercayaan Awal:</b> Memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan.</li> <li>2. <b>Ekspektasi Kinerja:</b> Ditemukan sebagai faktor yang paling berpengaruh terhadap niat penggunaan.</li> <li>3. <b>Ekspektasi Usaha:</b> Berpengaruh positif terhadap niat penggunaan.</li> <li>4. <b>Kondisi yang Memfasilitasi:</b> Mempengaruhi niat penggunaan secara signifikan.</li> <li>5. <b>Nilai Harga:</b> Juga berpengaruh positif terhadap niat penggunaan.</li> <li>6. <b>Kesesuaian Teknologi Tugas (TTF):</b> Mempengaruhi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sampel Terbatas:</b> Penelitian ini hanya melibatkan wisatawan Tiongkok yang berkunjung ke Korea Selatan, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas atau konteks negara lain.</li> <li>• <b>Rentang Usia Responden:</b> Mayoritas responden berada dalam rentang usia 20 hingga 40 tahun, yang mungkin tidak mencerminkan pandangan semua kelompok usia.</li> <li>• <b>Faktor yang Tidak Diperiksa:</b> Penelitian ini tidak mempertimbangkan variabel moderasi seperti jenis kelamin, pengalaman, dan sukarela penggunaan, yang dapat mempengaruhi hasil.</li> </ul>



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni

						ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan niat penggunaan.	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Keterbatasan dalam Pengukuran:</b> Meskipun instrumen pengukuran menunjukkan validitas dan reliabilitas yang baik, ada kemungkinan bahwa beberapa faktor lain yang mempengaruhi niat penggunaan tidak teridentifikasi dalam model ini.</li></ul>
	<i>Determinant of Intention to Use the Quick Response Code Indonesian Standard at Indonesian Sharia Bank. Hasibuan, A. N., Fadhillah, A., Setyono, J., &amp; Windari. (2024). Journal of Hunan University Natural Sciences, 51(8).</i>	UTAUT 2	<p><b>X :</b> <i>Performance expectantions, Effort expectantion, Social influence, Facilitating conditions, Hedonic motivation, Price value, Habit</i></p> <p><b>Z :</b> <i>Z → Trust</i></p> <p><b>Y :</b> <i>Y1 → Behavioral Intention</i></p> <p><i>Y2 → Use Behavioral</i></p>	Instrument pengukuran variabelnya berupa kuesioner berbasis skala Likert yang berisi pernyataan-pernyataan terkait masing-masing variabel, seperti performa harapan, usaha, pengaruh sosial, efikasi diri, dan kepercayaan. Responden memberi jawaban dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju	PLS SEM	Hasil penelitian menunjukkan bahwa harapan kinerja dan kebiasaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat menggunakan BSI QRIS, sementara ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, dan efikasi diri tidak berpengaruh. Meskipun 18,7 juta UMKM telah memiliki QRIS, penggunaannya masih tidak konsisten di Indonesia. Penelitian ini menggunakan model UTAUT2 untuk memperkirakan adopsi pelanggan BSI QRIS dari perspektif Islam.	Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, hanya ada 204 responden pengguna BSI QRIS di Indonesia; seharusnya ada sampel yang lebih besar untuk melihat keakuratan studi ini. Kedua, penelitian ini hanya difokuskan pada nasabah bank syariah, meskipun layanan penggunaan pembayaran QRIS tidak hanya melayani bank syariah, tetapi juga bank konvensional dan dompet digital. Selain itu, variabel yang diusulkan perlu didiversifikasi dengan baik untuk memastikan bahwa variabel tersebut sah sebagai variabel dan penemuan baru, bukan hanya adopsi model.
10.	<i>Continued Intention to Use of M-Banking in Jordan by Integrating</i>	UTAUT, TPB, TAM	<p><b>X :</b> <i>Performance expectancy (PE),</i></p>	1) <i>Perceived trust (PT), Behavioral intention (BI), Perceived risk (PR),</i>	SEM	Penelitian ini menemukan bahwa beberapa faktor, seperti ekspektasi kinerja (PE), ekspektasi usaha (EE), pengaruh sosial (SI),	1. Penelitian menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu dan



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sumber: Data Olahan, 2025

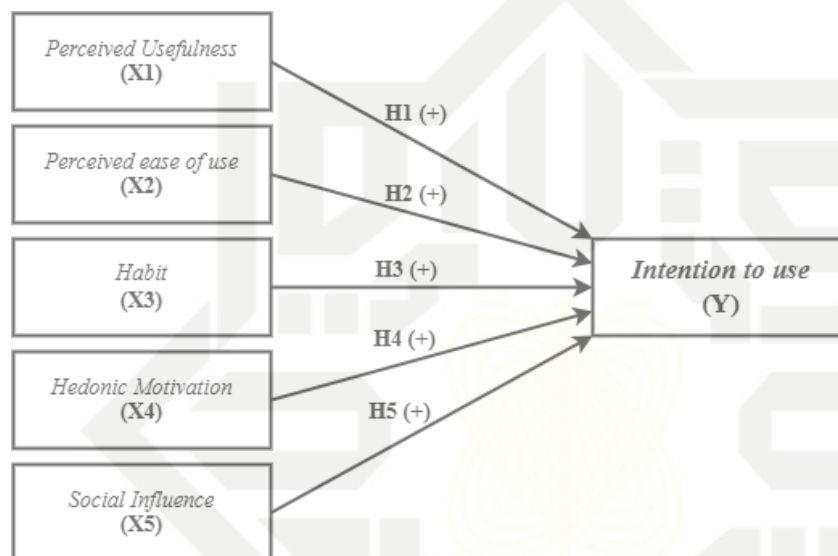
## State Islamic Un

<p>UTAUT, TPB, TAM and Service Quality with ML. Abu-Taieh, E. M., AlHadid, I., Abu-Tayeh, S., Masa'deh, R., Alkhawaldeh, R. S., Khwaldeh, S., &amp; Alrowwad, A. (2022). <i>Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity</i>, 8(3), 120.</p>	<p><i>Effort expectancy</i> (EE), <i>Social influence</i> (SI), <i>Facilitating conditions</i> (FC), <i>Perceived risk</i> (PR), <i>Perceived trust</i> (PT), <i>Service quality</i> (SRQ)</p> <p><b>Z :</b> Z1 → <i>Behavioral intention</i> (BI) Z2 → <i>Word of mouth</i> (WoM)</p> <p><b>Y :</b> <i>Continued intention to use</i> (CU)</p>	<p><b>Adopted from</b> Tiwari et al. (2021)</p> <p>2) <i>Service quality</i> (SRQ), <i>Effort expectancy</i> (EE), <i>Performance expectancy</i> (PE), <i>Social influence</i> (SI), <i>Facilitating conditions</i> (FC). <b>Adopted from</b> Baabdullah et al. (2019)</p> <p>3) <i>Word of mouth</i>, <b>Adopted from</b> Zhang et al. (2017)</p> <p>4) <i>Continued intention to use</i> (CIU), <b>Adopted from</b> Al-maghrabi et al. (2011)</p>	<p>kepercayaan (PT), dan kualitas layanan (SRQ), memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku (BI) pengguna <i>m-banking</i>. Namun, kondisi yang memfasilitasi (FC) tidak berpengaruh signifikan terhadap BI. Selain itu, niat perilaku (BI) berpengaruh positif terhadap <i>word of mouth</i> (WoM), yang pada gilirannya mempengaruhi niat untuk terus menggunakan (CIU) aplikasi <i>m-banking</i>.</p>	<p>kesulitan dalam menemukan pelanggan <i>m-banking</i> yang tersedia untuk mengisi kuesioner, terutama selama pandemi COVID-19.</p> <p>2. Akses terbatas terhadap informasi pelanggan bank karena undang-undang privasi menghambat pengumpulan data statistik yang relevan.</p> <p>3. Beberapa konstruk penting, seperti bahasa informasi, tingkat pendapatan, dan frekuensi perjalanan, tidak termasuk dalam penelitian ini dan perlu diteliti lebih lanjut.</p>
--	---	---	---	--



## 2.11 Kerangka Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), kerangka penelitian merupakan rancangan konseptual yang menjelaskan keterkaitan antara teori dengan berbagai variabel yang dianggap sebagai pokok permasalahan dalam suatu penelitian.. Struktur kerangka penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Data Olahan, 2025

**Gambar 2. 3 Kerangka Penelitian**

## 2.12 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), Variabel penelitian merupakan segala hal yang dipilih oleh peneliti untuk dikaji guna memperoleh data atau informasi tertentu, yang nantinya akan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Variabel ini dapat berupa objek, karakteristik, atau fenomena yang sifatnya tidak tetap atau dapat berubah.

Berdasarkan hubungan antar variabel, variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:



## 1) Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel Independen adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi faktor penyebab perubahan pada variabel lain. Variabel ini sering disebut juga variabel bebas, karena berdiri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah :

(X1) → *Perceived Usefulness*

(X2) → *Perceived ease of use*

(X3) → *Habit*

(X4) → *Hedonic Motivation*

(X5) → *Social Influence*

## 2) Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen adalah variabel yang terpengaruh oleh variabel independen. Variabel ini juga dikenal sebagai variabel terikat, karena nilainya bergantung pada perubahan yang terjadi pada variabel bebas.

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah :

(Y) → *Intention to use*

## 2.13 Konsep Operasional Variabel

Tabel 2. 2: Konsep Operasional Variabel

Variabel Penelitian	Pengertian	Indikator (Ukuran/ Tolok Ukur)	Skala Pengukuran
<i>Perceived Usefulness</i>	Menurut Davis (1989) <i>Perceived Usefulness</i> adalah tingkat keyakinan	Menurut Davis (1989) indikator <i>Perceived</i>	Likert



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

		seseorang bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan performa dalam melaksanakan pekerjaannya.	<i>Usefulness</i> adalah sebagai berikut : 1) <i>Work more quickly</i> (Menyelesaikan tugas dengan lebih cepat) 2) <i>Job Performance</i> (Kinerja pekerjaan) 3) <i>Increase productivity</i> (Meningkatkan hasil kerja) 4) <i>Effectiveness</i> (Efektivitas) 5) <i>Makes job easier</i> (Mempermudah pelaksanaan pekerjaan) 6) <i>Useful</i> (Berguna)	
2.	<i>Perceived ease of use</i>	Menurut Davis (1989) <i>perceived ease of use</i> adalah persepsi mengenai kemudahan penggunaan, yang mengacu pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu tidak membutuhkan banyak usaha.	Menurut Davis (1989) indikator <i>perceived ease of use</i> adalah sebagai berikut : 1) Mudah dipelajari ( <i>Easy to learn</i> ) 2) Dapat dikendalikan ( <i>Controllable</i> ) 3) Jelas & mudah dipahami ( <i>Clear &amp; Understandable</i> ) 4) Fleksibel ( <i>Flexible</i> ) 5) Mudah dikuasai ( <i>Easy to become skillful</i> ) 6) Mudah digunakan ( <i>Easy to use</i> )	Likert
	<i>Habit</i>	Menurut (Limayem et al., 2007), <i>Habit</i> atau kebiasaan merupakan suatu pola perilaku yang terbentuk melalui proses pembelajaran berulang,	Menurut (Venkatesh et al., 2012 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), Indikator yang dipakai untuk mengukur <i>habit</i> meliputi hal-hal berikut :	Likert



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**© Hak cipta milik UIN Suska Riau**

		di mana individu secara bertahap mulai menggunakan teknologi secara terus-menerus hingga akhirnya perilaku tersebut menjadi otomatis dan dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan yang mendalam.	<p>1) Penggunaan [teknologi/ layanan] telah menjadi kebiasaan bagi saya.</p> <p>2) Saya merasa kecanduan menggunakan [teknologi/ layanan] untuk pembayaran secara umum.</p> <p>3) Saya harus menggunakan [teknologi/ layanan] untuk melakukan pembayaran.</p> <p>4) Menggunakan [teknologi/ layanan] sudah menjadi hal yang alami bagi saya.</p>	
4.	<i>Hedonic Motivation</i>	Menurut (Venkatesh et al., 2012), <i>Hedonic Motivation</i> atau Motivasi Hedonis adalah dorongan yang berasal dari rasa senang atau puas saat menggunakan suatu teknologi, yang berperan signifikan dalam memengaruhi pilihan seseorang dalam menerima dan memanfaatkan teknologi tersebut.	<p>Menurut (Venkatesh et al., 2003 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), indikator yang digunakan untuk mengukur <i>hedonic motivation</i> adalah sebagai berikut :</p> <p>1) Menggunakan [teknologi/ layanan] terasa menyenangkan.</p> <p>2) Saya menikmati menggunakan [teknologi/ layanan].</p> <p>3) Menggunakan [teknologi/ layanan] membuat saya merasa puas secara emosional.</p> <p>4) Menggunakan [teknologi/ layanan] memberikan pengalaman yang menyenangkan.</p>	Likert



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><i>Social Influence</i></p>	<p>Menurut Venkatesh et al. (2003), <i>Social Influence</i> atau pengaruh sosial diartikan sebagai tingkat di mana seseorang merasa didorong untuk menggunakan suatu sistem baru karena adanya keyakinan atau harapan dari orang-orang yang dianggap penting dalam kehidupannya.</p>	<p>Menurut (Venkatesh et al., 2003 ; Wu et al., 2017) dalam (Wu et al., 2021), indikator yang digunakan untuk mengukur <i>social influence</i> adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Teman-teman saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan [teknologi/ layanan].</li> <li>2) Keluarga saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan [teknologi/ layanan].</li> <li>3) Orang-orang di sekitar saya yang memengaruhi cara saya menggunakan [teknologi/ layanan].</li> <li>4) Orang-orang yang memengaruhi perilaku saya menggunakan [teknologi/ layanan].</li> </ol>	<p>Likert</p>
<p><i>Intention to use</i></p>	<p>Menurut Davis (1989) <i>Behavioral intention to use</i> adalah <i>Behavioral intention to use</i> adalah keinginan atau niat individu untuk memakai suatu teknologi di masa mendatang, yang menunjukkan keyakinan bahwa teknologi tersebut berguna dan pantas untuk digunakan, niat ini muncul dari persepsi positif terhadap kegunaan dan</p>	<p>Menurut (Hasibuan et al., 2024) indikator yang dipakai untuk mengukur <i>intention to use</i> meliputi hal-hal berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Saya lebih memilih melakukan pembayaran melalui [teknologi/ layanan] dibandingkan metode lainnya.</li> <li>2) Saya puas menggunakan [teknologi/ layanan] untuk transaksi pembayaran saya.</li> <li>3) Saya bersedia merekomendasikan</li> </ol>	<p>Likert</p>



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	kemudahan sistem tersebut dalam mendukung aktivitas pengguna	orang lain untuk menggunakan [teknologi/ layanan] dalam transaksi pembayaran mereka.	
--	--	--	--

Sumber: Data Olahan, 2025

## 2.14 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), Hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai permasalahan yang sedang diteliti, yang harus diuji kebenarannya menggunakan data dan analisis. Hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan disusun berdasarkan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Pengaruh *Perceived Usefulness* Terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru

*Perceived Usefulness* diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan performa dalam menjalankan pekerjaannya (Davis, 1989). Dalam penelitian (Belmonte et al., 2024; Effendy et al., 2021; To & Trinh, 2021) dijelaskan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan *e-wallet*. Penelitian lain juga menegaskan bahwa *perceived usefulness* memiliki hubungan yang signifikan dengan niat perilaku untuk menggunakan *mobile banking* (Rehman & Shaikh, 2020). Namun, hasil tersebut berbeda dengan penelitian (Ananda & Dwi Lestari, 2025) yang menemukan bahwa *perceived usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan *e-wallet*. Perbedaan hasil ini



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menunjukkan bahwa pengaruh *perceived usefulness* masih bervariasi tergantung karakteristik objek penelitian dan konteks pengguna. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

**H1: Diduga *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru**

**2. Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap *Intention to Use* QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru**

*Perceived Ease of Use* adalah persepsi terhadap kemudahan penggunaan, mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu tidak akan memerlukan banyak usaha (Davis, 1989). Dalam penelitian (Nurahmasari et al., 2023) menunjukkan bahwa PEOU memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan *digital banking*. Studi terdahulu juga mengidentifikasi adanya keterkaitan positif antara *perceived ease of use* dan niat perilaku dalam menggunakan *e-wallet* (Hesniati et al., 2023; Karim et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU) memiliki hubungan positif terhadap *intention to use* layanan *mobile banking* (Naruetharadhol et al., 2021). Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

**H2: Diduga *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 3. Pengaruh *Habit* Terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru

*Habit* atau kebiasaan merupakan suatu pola perilaku yang terbentuk melalui proses pembelajaran berulang, di mana individu secara bertahap mulai menggunakan teknologi secara terus-menerus hingga akhirnya perilaku tersebut menjadi otomatis dan dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan yang mendalam (Limayem et al., 2007). Sejumlah penelitian terdahulu mengidentifikasi adanya hubungan positif antara *habit* dan *behavioral intention to use* dalam berbagai konteks, seperti niat perilaku untuk menggunakan QRIS (Hasibuan et al., 2024; Ramayanti et al., 2025), *digital wallet* (Shanmugavel et al., 2024). Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

#### H3: Diduga *Habit* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru

### 4. Pengaruh *Hedonic Motivation* Terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru

*Hedonic Motivation* atau Motivasi Hedonis merupakan dorongan yang muncul dari rasa senang atau puas saat menggunakan suatu teknologi, yang berperan signifikan dalam memengaruhi keputusan individu untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2012). Sejumlah penelitian terdahulu mengidentifikasi adanya hubungan positif antara *hedonic motivation* dan *behavioral intention to use* dalam berbagai konteks, seperti niat menggunakan





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

QRIS pada *sharia mobile banking* (Saibil et al., 2022), *mobile payment* (Widyanto et al., 2020), *islamic mobile banking* (Harahap, 2023). Namun, pada beberapa studi ditemukan bahwa *hedonic motivation* tidak berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan *digital banking service* (Harahap, 2023), *mobile money service* (Penney et al., 2021). Perbedaan hasil ini menunjukkan adanya inkonsistensi temuan sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

**H4: Diduga *Hedonic Motivation* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru**

#### 5. Pengaruh *Social Influence* Terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru

*Social Influence* atau pengaruh sosial diartikan sebagai tingkat di mana seseorang merasa didorong untuk menggunakan suatu sistem baru karena adanya keyakinan atau harapan dari orang-orang yang dianggap penting dalam kehidupannya (Venkatesh et al., 2003). Sejumlah penelitian terdahulu mengidentifikasi adanya hubungan positif antara *social influence* dan *behavioral intention to use* dalam berbagai konteks, seperti niat menggunakan QRIS (Auliya & Arransyah, 2023; Paramita & Cahyadi, 2024), *e-money* (Glady & Rantung, 2020), *digital payment* (Ayem et al., 2024), *mobile payment* (Nur & Panggabean, 2021). Namun, pada penelitian lain menemukan bahwa *Social Influence* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Cross-Border Mobile Payments in Korea* (Wu et al., 2021). Perbedaan hasil ini menandakan bahwa pengaruh sosial dapat bervariasi



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tergantung budaya, lingkungan, dan karakteristik responden. Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

**H5: Diduga *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru**





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis dan mengukur hubungan antar variabel dengan menggunakan data berbentuk angka yang dianalisis secara statistik. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat secara jelas, berdasarkan data, dan bisa dihitung secara statistik.

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru, yang merupakan ibu kota Provinsi Riau. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Pekanbaru merupakan salah satu kota besar yang memiliki tingkat penggunaan *digital payment* yang cukup tinggi, khususnya di kalangan generasi Z dan milenial. Selain itu, QRIS telah banyak digunakan di berbagai sektor seperti UMKM, kafe, pusat perbelanjaan, dan layanan publik di kota ini.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan kurang lebih selama 2 bulan setelah proposal diseminarkan, yang mencakup tahap penyusunan instrumen penelitian, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, hingga proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3 Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan dua jenis data, yakni data primer dan data sekunder, guna memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis yang diajukan.

#### 3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung dari responden oleh peneliti melalui proses pengambilan data secara langsung. Menurut (Sugiyono, 2017), data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber utama melalui metode seperti wawancara, observasi, maupun penyebaran kuesioner.

Pada penelitian ini, data primer dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner dalam bentuk *Google Form* kepada generasi Z dan milenial di Kota Pekanbaru yang telah menggunakan atau mengetahui QRIS.

#### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dan disediakan oleh pihak lain serta telah tersedia sebelumnya dari berbagai sumber yang relevan. Menurut Sugiyono (2017), data sekunder merupakan data yang didapatkan peneliti secara tidak langsung, yakni melalui perantara atau sumber lain yang sebelumnya telah mengumpulkan dan mencatat data tersebut, seperti dokumen, laporan resmi, jurnal, dan data publik.

Data sekunder dalam penelitian ini berperan sebagai pelengkap data primer, yang diperoleh dari beragam sumber seperti buku, gambar, arsip, serta dokumen lain yang menunjang kelengkapan informasi dalam penelitian ini.





### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017), Populasi adalah kumpulan objek atau subjek dengan ciri dan karakteristik khusus yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai area generalisasi untuk dipelajari dan dijadikan dasar pengambilan kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup generasi Z dan milenial yang tinggal di wilayah Kota Pekanbaru dan telah menggunakan atau setidaknya mengetahui QRIS sebagai metode pembayaran digital. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), Generasi Z adalah kelompok yang lahir antara tahun 1997-2012, sehingga pada tahun 2025 usianya berkisar antara 13 sampai 28 tahun. Sementara itu, Generasi Milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1981-1996, dengan usia antara 29 hingga 44 tahun pada tahun 2025.

Kota Pekanbaru memiliki jumlah penduduk sebesar 1.167.599 jiwa yang terdiri dari 586.917 jiwa penduduk laki-laki dan 580.682 jiwa penduduk perempuan. Dari jumlah tersebut, penduduk yang termasuk dalam Generasi Z sebanyak 288.256 jiwa, dengan rincian 145.920 jiwa laki-laki dan 142.336 jiwa perempuan. Sementara itu, jumlah penduduk Generasi Milenial mencapai 283.268 jiwa, yang terdiri atas 139.288 jiwa laki-laki dan 143.980 jiwa perempuan (BPS, 2025). Kelompok generasi ini dipilih sebagai populasi penelitian karena merupakan kelompok usia yang aktif dalam pemanfaatan teknologi digital serta memiliki potensi tinggi dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### 3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017), sampel adalah bagian yang mewakili jumlah dan karakteristik dari keseluruhan populasi. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk tidak menggunakan semua anggota populasi sebagai responden. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam hal waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu, dilakukan pengambilan sampel yang dianggap dapat mewakili populasi secara representatif, sehingga tetap memungkinkan untuk menarik kesimpulan yang relevan terhadap populasi secara keseluruhan.

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *nonprobability sampling*, yaitu metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono (2017), *nonprobability sampling* digunakan apabila peneliti tidak mengetahui jumlah populasi secara pasti atau ingin mengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Jenis *nonprobability sampling* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *Purposive sampling* adalah metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu, artinya sampel dipilih berdasarkan kriteria khusus yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan dari penelitian tersebut. Berikut adalah kriteria responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini:

1. Termasuk dalam kategori generasi Z (usia 13–28 tahun) atau generasi milenial (usia 29–44 tahun) pada tahun 2025.
2. Berdomisili di Kota Pekanbaru.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

3. Sudah mengetahui apa itu QRIS (minimal pernah mendengar/ melihatnya).
4. Belum menggunakan QRIS secara rutin/ belum pernah menggunakan sama sekali, tapi memiliki ketertarikan untuk menggunakannya.

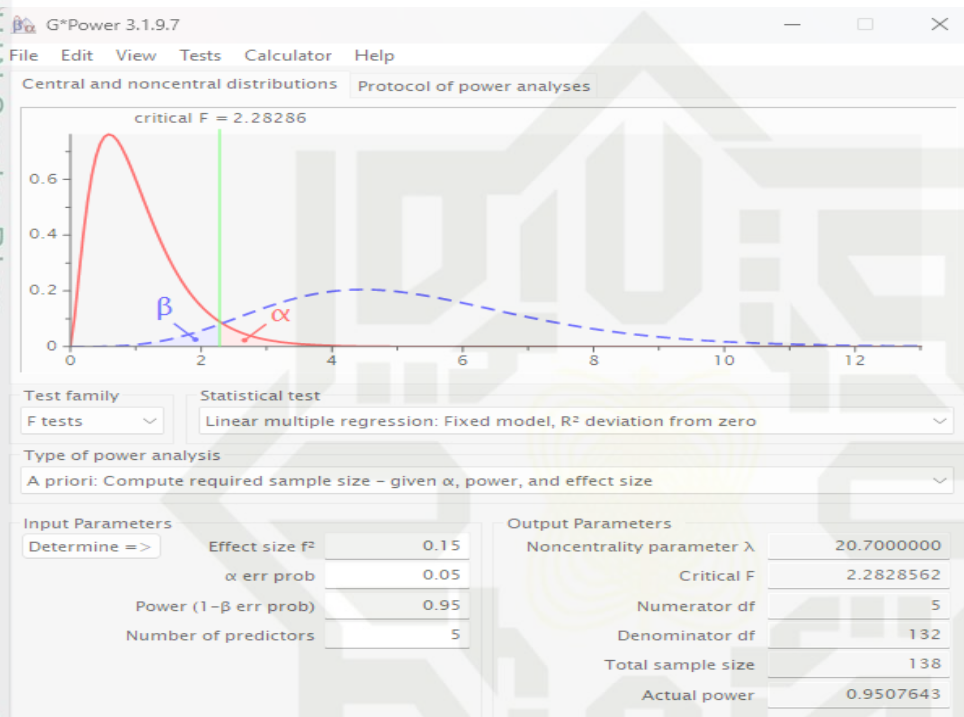
Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis power statistik dengan menggunakan aplikasi *G\*Power* yang dikembangkan oleh Faul et al. (2009). *G\*Power* adalah aplikasi yang digunakan untuk menghitung kekuatan statistik (*power*) pada berbagai jenis uji statistik yang sering digunakan dalam penelitian ilmu sosial, perilaku, dan biomedis (Faul et al., 2009).

Program ini menyediakan analisis kekuatan statistik (*statistical power analysis*) untuk berbagai jenis uji statistik, seperti uji F, uji t, uji  $\chi^2$  (chi-square), uji z, serta beberapa uji eksak. *G\*Power* mendukung dua mode input, yaitu berbasis distribusi (*distribution-based*) dan berbasis desain (*design-based*), serta dilengkapi dengan kalkulator *effect size* dan fitur grafik yang memudahkan dalam perencanaan penelitian (Yenipinar et al., 2019). *GPower* sangat membantu dalam perencanaan penelitian kuantitatif karena mampu memberikan estimasi jumlah sampel yang diperlukan agar hasil penelitian memiliki tingkat signifikansi dan kekuatan yang memadai.

Perhitungan jumlah sampel didasarkan pada tingkat signifikansi ( $\alpha$ ), *power* ( $1-\beta$ ), serta *effect size* yang ditetapkan sesuai dengan karakteristik penelitian. Penggunaan analisis *power* bertujuan untuk memastikan bahwa jumlah sampel yang digunakan telah memadai sehingga mampu mendeteksi pengaruh yang diuji secara statistik. Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel dilakukan dengan metode analisis regresi linier berganda, dengan parameter *effect size* sebesar 0,15

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

yang dikategorikan sebagai ukuran sedang, tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, dan  $power$  sebesar 0,95. Jumlah variabel independen dalam penelitian ini terdiri dari 5 prediktor, sehingga berdasarkan hasil perhitungan menggunakan  $G^*Power$ , diperoleh ukuran sampel minimum sebanyak 138 responden.



Sumber: Hasil Pengolahan Data dari G\*Power 2025

**Gambar 3. 1: Penentuan ukuran sampel dengan menggunakan G\*Power**

Berdasarkan hasil perhitungan jumlah sampel minimum menggunakan aplikasi  $G^*Power$ , diperoleh kebutuhan sampel sebanyak 138 responden. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini berhasil mengumpulkan data dari 268 responden. Namun, setelah dilakukan proses pemeriksaan dan penyaringan data, terdapat 5 responden yang tidak memenuhi kriteria penelitian, sehingga jumlah sampel akhir yang digunakan dalam analisis adalah 263 responden.

Ketidakseimbangan jumlah sampel antara Gen Z dan Milenial dalam penelitian ini dipengaruhi oleh perbedaan distribusi populasi serta kemudahan akses





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pengumpulan data di lapangan. Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah responden Gen Z sebanyak 139 orang, sedangkan Milenial berjumlah 124 orang. Proporsi responden Gen Z yang lebih besar mencerminkan dominasi penduduk usia muda di wilayah penelitian, sehingga kelompok ini lebih mudah dijangkau sebagai responden. Selain faktor demografis, aksesibilitas responden turut memengaruhi distribusi sampel. Gen Z yang sebagian besar masih berstatus sebagai pelajar atau mahasiswa lebih mudah dijangkau melalui institusi pendidikan dan media daring, sementara Gen Milenial yang umumnya telah bekerja atau berkeluarga memiliki keterbatasan waktu dan akses untuk berpartisipasi. Penggunaan kuesioner online juga lebih efektif menjangkau Gen Z yang lebih akrab dengan teknologi digital dibandingkan Gen Milenial, sehingga berkontribusi pada perbedaan jumlah responden antar generasi.

Meskipun terdapat perbedaan jumlah sampel antar generasi, kondisi ini tidak menimbulkan permasalahan metodologis, karena hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa varians antar kelompok bersifat homogen, sehingga analisis data tetap valid (Pallant, 2020). Selain itu, jumlah sampel aktual yang digunakan dalam penelitian ini melebihi jumlah minimum yang dihitung menggunakan *G\*Power*, sehingga meningkatkan kekuatan statistik dan mendukung generalisasi hasil penelitian terhadap populasi Gen Z dan Milenial (Creswell & Creswell, 2017).

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode berikut:



### 3.5.1 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dijadikan metode utama untuk mengumpulkan data primer langsung dari para responden. Kuesioner tersebut dibuat dengan mengacu pada indikator-indikator dari setiap variabel penelitian, yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *habit*, *hedonic motivation*, *social influence*, dan *intention to use*.

Kuesioner disebarakan secara daring melalui *Google Form*. Pemilihan *Google Form* dilakukan karena dianggap efisien, mudah diakses oleh responden, serta mampu menjangkau lebih banyak partisipan dari generasi Z dan milenial di Kota Pekanbaru. Tautan/ *link* kuesioner disebarakan melalui platform media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, serta grup diskusi yang sesuai. Kuesioner pada penelitian ini memakai skala likert. Berdasarkan Sugiyono (2017), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Setiap pernyataan dalam kuesioner disusun menggunakan skala Likert 5 poin, yang terdiri dari:

- 1) Sangat Setuju (SS) → Diberikan nilai 5
- 2) Setuju (S) → Diberikan nilai 4
- 3) Kurang Setuju (KS) → Diberikan nilai 3
- 4) Tidak Setuju (TS) → Diberikan nilai 2
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS) → Diberikan nilai 1



### 3.5.2 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang berfungsi mendukung kerangka teori, landasan konseptual, dan pemahaman terhadap variabel yang diteliti.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data merupakan serangkaian prosedur yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data agar dapat menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27, yang digunakan untuk mempermudah pengolahan data secara akurat dan sistematis.

Proses analisis data diawali dengan tahapan-tahapan berikut:

#### 3.6.1 Uji Kualitas Data

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah suatu angket atau kuesioner dapat dianggap valid atau sah dalam mengukur apa yang seharusnya diukur (Ghozali, 2018). Pengujian signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel, menggunakan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n - 2$ , di mana  $n$  adalah jumlah sampel dan tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ , maka item pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, sehingga butir tersebut dikategorikan valid. Sebaliknya, jika  $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ , maka item tidak menunjukkan korelasi yang signifikan dengan skor total, sehingga dianggap tidak valid (Ghozali, 2018).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu alat ukur menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan berulang kali untuk mengukur gejala atau objek yang sama. Menurut Ghazali (2018), reliabilitas merujuk pada tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data yang serupa apabila digunakan dalam pengukuran yang berulang pada objek yang sama.

Sebuah item atau pernyataan dianggap memiliki reliabilitas yang baik dalam mengukur suatu variabel apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- Instrumen dikategorikan reliabel (dapat dipercaya) jika nilai *Cronbach Alpha*  $\geq 0,6$
- Instrumen dikategorikan tidak reliabel (kurang dapat dipercaya) apabila nilai *Cronbach Alpha*  $\leq 0,6$

### 3.6.2 Uji Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam model regresi, baik variabel bebas (independen) maupun variabel terikat (dependen), mengikuti distribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik ditandai dengan data yang tersebar secara normal atau mendekati normal, artinya bentuk sebarannya simetris dan tidak condong ke kiri maupun ke kanan seperti kurva normal.



Pengujian normalitas biasanya dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan aplikasi SPSS, dengan taraf signifikansi (probabilitas) sebesar 0,05.

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka data dianggap berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Multikolonieritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi antar variabel bebas (independen) dalam suatu model regresi (Ghozali, 2018). Dalam model regresi yang baik, seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel bebas, karena hal ini dapat memengaruhi keakuratan hasil analisis.

Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas, dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Semakin kecil nilai *tolerance*, maka semakin besar nilai VIF, karena VIF merupakan kebalikan dari *tolerance* ( $\text{VIF} = 1/\text{tolerance}$ ). Batasan umum yang digunakan adalah:

- a. Jika nilai *tolerance*  $> 0,10$  dan  $\text{VIF} < 10$ , maka data dianggap bebas dari multikolinearitas
- b. Namun, jika  $\text{VIF} > 10$ , maka data tersebut menunjukkan adanya multikolinearitas



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah dalam suatu model regresi terdapat perbedaan varian residual antara satu pengamatan dengan pengamatan lainnya (Ghozali, 2018). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varian (heteroskedastisitas) dalam model regresi. Salah satu metode yang digunakan adalah melihat nilai koefisien korelasi Rank Spearman antara masing-masing variabel independen dan residual. Jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas. Selain itu, heteroskedastisitas juga dapat diidentifikasi melalui pola sebaran data pada grafik residual. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Jika terdapat pola tertentu yang teratur, seperti pola bergelombang, melebar, atau menyempit, maka hal tersebut mengindikasikan adanya heteroskedastisitas.
- Sebaliknya, jika tidak tampak pola tertentu dan titik-titik residual tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol pada sumbu Y, maka dapat disimpulkan bahwa model bebas dari heteroskedastisitas.

### 4. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat hubungan antara kesalahan residual pada periode waktu sekarang (t) dengan kesalahan residual pada periode sebelumnya (t-1) dalam model regresi linier. Karena data yang disusun berdasarkan urutan waktu cenderung saling berkaitan, maka

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemungkinan besar akan muncul masalah autokorelasi. Ketika suatu model regresi tidak menunjukkan gejala autokorelasi, maka model tersebut dianggap baik (Ghozali, 2018).

Salah satu metode yang paling umum digunakan untuk mendeteksi adanya autokorelasi adalah uji Durbin-Watson (DW). Adapun interpretasi dari nilai DW adalah sebagai berikut:

- Nilai DW di bawah -2 menunjukkan adanya autokorelasi.
- Nilai DW antara -2 hingga 2 menunjukkan tidak adanya autokorelasi.
- Nilai DW di atas 2 menunjukkan adanya autokorelasi negatif.

### 3.6.3 Uji Regresi Linier Berganda

Menurut Ghozali (2018), regresi linier sederhana merupakan metode yang menjelaskan hubungan fungsional atau sebab-akibat antara satu variabel bebas (independen) dengan satu variabel terikat (dependen). Dalam analisis regresi, hubungan antara variabel dapat diartikan sebagai hubungan sebab-akibat, di mana variabel independen berperan sebagai faktor penyebab, sedangkan variabel dependen menjadi akibatnya. Jika jumlah variabel bebas lebih dari satu, maka digunakan regresi linier berganda.

Rumus umum dari model regresi berganda dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + e$$

Keterangan :

Y = *Intention to Use*

a = Konstanta



1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$X_1 = \text{Perceived Usefulness}$

$X_2 = \text{Perceived Ease of Use}$

$X_3 = \text{Habit}$

$X_4 = \text{Hedonic Motivation}$

$X_5 = \text{Social Influence}$

$b_1 - b_5$  = Koefisien regresi dari masing-masing variabel X

e = Error atau tingkat kesalahan model

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu hipotesis tentang parameter populasi dapat diterima atau harus ditolak. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linier berganda, yang mencakup pengujian secara parsial menggunakan Uji T, pengujian secara simultan menggunakan Uji F, serta analisis koefisien determinasi ( $R^2$ ).

#### 1. Uji Parsial (Uji T)

Menurut (Ghozali, 2018), Uji T digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara individual atau parsial. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap variabel bebas memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel terikat.

Perhitungan nilai t tabel dilakukan dengan rumus:

$$t_{\text{tabel}} = t(\alpha/2; n - k - 1)$$





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Keterangan:

- $n$  = Jumlah sampel
- $k$  = Jumlah variabel independen
- $1$  = Konstanta model

Dengan ketentuan:

- $\alpha = 0,05$  (tingkat signifikansi 5%), maka  $\alpha/2 = 0,025$
- $n = 200$  (jumlah sampel)
- $k = 7$  (jumlah variabel independen)
- Maka:

$$t_{tabel} = t(0,025 ; 200 - 7 - 1)$$

$$t_{tabel} = t(0,025; 192)$$

$$t_{tabel} = 1,972$$

Kriteria pengambilan keputusan uji T :

- a. Jika nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel atau nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel atau nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

## 2. Uji Simultan (Uji Statistik F)

Menurut (Ghozali, 2018), uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

Jika hasil analisis menunjukkan bahwa variabel bebas berpengaruh secara simultan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap variabel terikat, maka model regresi yang digunakan dianggap sesuai atau layak. Proses uji F dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Sebelum melakukan perbandingan, terlebih dahulu ditentukan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) dan derajat kebebasan (*degree of freedom*), yaitu  $n - (k + 1)$ , untuk menemukan nilai kritis dari F tabel. Dalam penelitian ini, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Kriteria pengambilan keputurab adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai F hitung lebih besar dari F tabel atau nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai F hitung lebih kecil dari F tabel atau nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

### 3. Uji Koefesien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut Ghazali (2018), koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi dari variabel dependen. Semakin tinggi kemampuan variabel X dalam menjelaskan variabel Y, maka semakin besar pula nilai  $R^2$  yang diperoleh. Koefisien determinasi ini menunjukkan tingkat ketepatan model regresi dalam memprediksi nilai variabel terikat, dengan nilai  $R^2$  berada dalam rentang antara 0 hingga 1 ( $0 \leq R^2 \leq 1$ ). Adapun interpretasi dari nilai  $R^2$  adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $R^2$  bernilai 0, maka variabel independen tidak memberikan pengaruh terhadap variabel dependen.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Jika  $R^2$  bernilai 1, maka variabel independen sepenuhnya memengaruhi variabel dependen secara kuat.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### 4.1 Sejarah Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru dulu dikenal dengan nama “Senapelan” yang saat itu dipimpin oleh seorang kepala suku yang disebut Batin. Wilayah ini kemudian berkembang menjadi area pemukiman baru dan lama-kelamaan berubah menjadi Dusun Payung Sekaki yang berada di muara Sungai Siak.

Pada tanggal 9 April 1689, sebuah perjanjian antara Kerajaan Johor dan Belanda (VOC) diperbarui, yang memberikan hak-hak lebih luas kepada Belanda. Hak tersebut mencakup pembebasan dari cukai dan monopoli atas beberapa jenis barang dagangan. Selain itu, Belanda juga mendirikan Loji di Petapahan, yang pada waktu itu merupakan wilayah yang maju dan cukup strategis. Karena kapal-kapal Belanda tidak bisa langsung memasuki Petapahan, Senapelan dijadikan sebagai tempat singgah bagi kapal-kapal tersebut. Dari sana, perjalanan ke Petapahan dilanjutkan menggunakan perahu kecil. Kondisi ini membuat Payung Sekaki atau Senapelan menjadi pusat pengumpulan berbagai komoditas perdagangan, baik yang berasal dari luar untuk diangkut ke daerah pedalaman, maupun dari pedalaman yang dibawa keluar, seperti bahan tambang seperti timah, emas, kerajinan kayu, dan hasil hutan lainnya.

Perkembangan Senapelan sangat terkait dengan Kerajaan Siak Sri Indra Pura. Setelah Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah menetap di Senapelan, beliau membangun sebuah istana di Kampung Bukit yang diperkirakan berada di sekitar lokasi Masjid Raya saat ini. Sultan kemudian mencoba mendirikan pekan atau pasar





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

di Senapelan, namun usaha tersebut tidak berhasil berkembang. Kemudian, usaha itu dilanjutkan oleh putranya, Raja Muda Muhammad Ali yang bergelar Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah, meskipun lokasi pasar bergeser ke sekitar area Pelabuhan Pekanbaru sekarang.

Menurut catatan Imam Suhil Siak, Senapelan yang kemudian lebih dikenal dengan nama Pekanbaru secara resmi didirikan pada hari Selasa, 21 Rajab 1204 H atau bertepatan dengan 23 Juni 1784 M oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah di masa pemerintahan Sultan Yahya. Tanggal tersebut kemudian ditetapkan sebagai hari jadi Kota Pekanbaru.

Setelah Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah meninggal, pengelolaan Senapelan diserahkan kepada Datuk Bandar yang dibantu oleh empat Datuk besar, yaitu Datuk Lima Puluh, Datuk Tanah Datar, Datuk Pesisir, dan Datuk Kampar. Meskipun mereka tidak memiliki wilayah kekuasaan masing-masing, keempat Datuk tersebut mendampingi Datuk Bandar dan bertanggung jawab kepada Sultan Siak, dengan seluruh jalannya pemerintahan berada di bawah kendali Datuk Bandar.

Selanjutnya, struktur pemerintahan di Kota Pekanbaru terus mengalami berbagai perubahan:

1. Berdasarkan SK Kerajaan Bersluit van Inlandsch Zelfbestuur van Siak No. 1 tanggal 19 Oktober 1919, Pekanbaru merupakan bagian dari Kerajaan Siak yang disebut Distrik.
2. Pada tahun 1932, Pekanbaru masuk ke dalam wilayah Kampar Kiri dan dipimpin oleh seorang Controleur yang berkedudukan di Pekanbaru.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- 3) Pada 8 Maret 1942, Pekanbaru dipimpin oleh seorang Gubernur Militer bernama Go Kung, di mana distrik tersebut berubah menjadi GUM yang dipimpin oleh GUNCO.
- 4) Berdasarkan ketetapan Gubernur Sumatera di Medan tanggal 17 Mei 1946 No. 103, Pekanbaru dijadikan daerah otonom yang disebut Haminte atau Kota B.
- 5) Dengan UU No. 22 tahun 1948, Kabupaten Pekanbaru diubah menjadi Kabupaten Kampar, dan Kota Pekanbaru mendapat status sebagai Kota Kecil.
- 6) UU No. 8 tahun 1956 memperjelas status Kota Pekanbaru sebagai Kota Kecil.
- 7) UU No. 1 tahun 1957 menaikkan status Pekanbaru menjadi Kota Praja.
- 8) Berdasarkan Kepmendagri No. 52/1/44-25 tanggal 20 Januari 1959, Pekanbaru ditetapkan sebagai Ibukota Provinsi Riau.
- 9) UU No. 18 tahun 1965 secara resmi menggunakan istilah Kotamadya Pekanbaru.
- 10) Kemudian, dengan UU No. 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, sebutan Kotamadya berubah menjadi Kota Pekanbaru.

#### 4.2. Visi dan Misi Kota Pekanbaru

Visi Kota Pekanbaru tahun 2021, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 1 Tahun 2001, adalah “Terwujudnya Pekanbaru Sebagai Kota Yang Berperan Sebagai Pusat Perdagangan, Jasa, Pendidikan, Dan Kebudayaan Melayu, Dengan Tujuan Akhir Membentuk Masyarakat Yang Sejahtera Serta Berlandaskan Pada Nilai-Nilai Keimanan Dan Ketakwaan”.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai upaya percepatan terhadap pencapaian Visi Kota Pekanbaru tahun 2021, Wali Kota dan Wakil Wali Kota Pekanbaru periode 2017–2022 merumuskan visi antara selama masa kepemimpinan mereka, yakni 'Terwujudnya Pekanbaru sebagai *Smart City* Madani.

Guna mewujudkan visi yang telah ditetapkan, dengan mempertimbangkan kondisi aktual, permasalahan yang dihadapi, tantangan di masa mendatang, serta potensi yang dimiliki, Pemerintah Kota Pekanbaru menetapkan lima misi pembangunan jangka menengah daerah untuk periode 2017–2022, sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang Bertaqwa, Mandiri, Tangguh dan Berdaya Saing Tinggi.
- 2) Mewujudkan Pembangunan Masyarakat Madani Dalam Lingkup Masyarakat Berbudaya Melayu.
- 3) Mewujudkan Tata Kelola Kota Cerdas dan Penyediaan Infrastruktur yang Baik.
- 4) Mewujudkan Pembangunan Ekonomi Berbasis Ekonomi Kerakyatan dan Ekonomi Padat Modal, pada Tiga Sektor Unggulan, yaitu Jasa, Perdagangan dan Industri (olahan dan MICE).
- 5) Mewujudkan Lingkungan Perkotaan yang Layak Huni (*Liveable City*) dan Ramah Lingkungan (*Green City*).

#### 4.3 Kondisi Geografis Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru secara geografis terletak pada koordinat 101° 14' - 101° 34' Bujur Timur dan 0° 25' - 0° 45' Lintang Utara. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1987 yang ditetapkan pada tanggal 7 September 1987, wilayah Kota



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru mengalami perluasan dari  $\pm 62,96 \text{ Km}^2$  menjadi  $\pm 446,50 \text{ km}^2$ , terdiri dari 8 Kecamatan dan 45 Kelurahan. Namun, berdasarkan hasil pengukuran di lapangan oleh Badan Pertanahan Nasional (BPN) Tingkat I Riau, luas wilayah Kota Pekanbaru kemudian ditetapkan sebesar  $632,26 \text{ km}^2$ .

Pertumbuhan kegiatan pembangunan telah mendorong meningkatnya aktivitas penduduk di berbagai sektor, yang pada gilirannya menimbulkan peningkatan permintaan masyarakat terhadap penyediaan fasilitas, utilitas perkotaan, serta kebutuhan pendukung lainnya. Untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang lebih tertib dan efektif dalam pembinaan wilayah yang semakin luas, Pemerintah Kota Pekanbaru melakukan penataan administratif melalui pembentukan kecamatan baru berdasarkan Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 2 Tahun 2020, sehingga jumlah kecamatan menjadi 15. Selain itu, melalui Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 4 Tahun 2016, jumlah kelurahan juga mengalami penambahan menjadi 83 kelurahan.

Wilayah Kota Pekanbaru berbatasan dengan:

- a) Sebelah Utara: Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar.
- b) Sebelah Selatan: Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan.
- c) Sebelah Timur: Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan.
- d) Sebelah Barat: Kabupaten Kampar.

Secara geologi, wilayah Kota Pekanbaru menunjukkan kondisi topografi yang relatif datar, dengan karakteristik sebagai berikut:

- a) Struktur tanah pada umumnya terdiri dari jenis aluvial dengan pasir.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

b) Daerah pinggiran kota pada umumnya terdiri dari jenis tanah organosol dan humus yang merupakan rawa-rawa yang bersifat asam dan sangat kerosif untuk besi.

Kota Pekanbaru dilintasi oleh aliran Sungai Siak yang bergerak dari arah barat menuju timur. Sungai utama ini memiliki beberapa anak sungai, antara lain Sungai Umban Sari, Air Hitam, Sibam, Setukul, Pengambang, Ukai, Sago, Senapelan, Mantan, dan Tampan. Selain sebagai sumber daya alam, Sungai Siak juga berfungsi sebagai jalur transportasi penting yang menghubungkan masyarakat pedalaman dengan pusat kota serta daerah-daerah lainnya, mendukung aktivitas perekonomian rakyat.

### 1. Keadaan Geografi

Pada tahun 2024, luas wilayah administrasi Kota Pekanbaru tercatat sebesar 632,26 km<sup>2</sup>. Tiga kecamatan dengan cakupan wilayah terluas adalah Rumbai Timur, Tenayan Raya, dan Rumbai Barat, yang masing-masing mencakup 21,91%, 18,12%, dan 13,63% dari total luas wilayah Kota Pekanbaru. Berdasarkan data ketinggian wilayah, Kecamatan Tenayan Raya dan Kulim memiliki elevasi tertinggi, yakni mencapai 43 meter di atas permukaan laut. Sebaliknya, Kecamatan Limapuluh merupakan wilayah dengan elevasi terendah, yaitu sekitar 4 meter di atas permukaan laut.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 4. 1: Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kota Pekanbaru, 2024**

Kecamatan <i>District</i>	Ibukota Kecamatan <i>Capital of District</i>	Luas <i>Total Area</i> (km <sup>2</sup> /sq.km)
Payung Sekaki	Labuhan Baru Barat	35,55
Tuahmadani	Tuahmadani	29,84
Binawidya	Simpang Baru	36,59
Bukit Raya	Simpang Tiga	22,05
Marpoyan Damai	Sidomulyo Timur	29,74
Tenayan Raya	Sialang Sakti	114,4
Kulim	Mentangor	56,87
Limapuluh	Rintis	4,04
Sail	Cinta Raja	3,26
Pekanbaru Kota	Kota Tinggi	2,26
Sukajadi	Pulau Karam	3,76
Senapelan	Kampung Bandar	6,65
Rumbai	Meranti Pandak	61,86
Rumbai Barat	Maharani	86,01
Rumbai Timur	Limbangan	138,31
<b>Kota Pekanbaru</b>		<b>632,26</b>

Sumber : BPS, Kota Pekanbaru Dalam Angka 2025

## 2. Keadaan Iklim

Pada tahun 2024, suhu udara maksimum di Kota Pekanbaru tercatat sebesar 33,6°C, yang terjadi pada bulan Oktober. Sementara itu, suhu minimum mencapai 23,8°C dan tercatat pada bulan Januari, Juni, Juli, September, November, dan Desember. Adapun curah hujan tertinggi terjadi pada bulan November, yaitu sebesar 476,4 mm<sup>3</sup> dengan frekuensi hujan sebanyak 24 hari. Sebaliknya, curah hujan terendah tercatat pada bulan Juli, yaitu sebesar 50,7 mm<sup>3</sup> dengan jumlah hari hujan sebanyak 12 hari.



#### 4.4 Kependudukan Kota Pekanbaru

Berdasarkan data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Pekanbaru, jumlah penduduk Kota Pekanbaru pada tahun 2024 tercatat sebanyak 1.167.599 jiwa, yang terdiri atas 586.917 laki-laki dan 580.682 perempuan, dengan rasio jenis kelamin sebesar 101,1. Jika dilihat berdasarkan distribusi per kecamatan, Kecamatan Tuahmadani, Marpoyan Damai, dan Tenayan Raya merupakan wilayah dengan jumlah penduduk terbanyak. Sementara itu, apabila dibandingkan berdasarkan kepadatan penduduk terhadap luas wilayah, Kecamatan Sukajadi, Pekanbaru Kota, dan Limapuluh menunjukkan tingkat kepadatan tertinggi di antara seluruh kecamatan yang ada.

**Tabel 4. 2: Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kota Pekanbaru (jiwa) , 2024**

Kelompok Umur <i>Age Groups</i>	Jenis Kelamin/ <i>Sex</i>		
	Laki-Laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	Jumlah <i>Total</i>
0-4	45.403	42.354	87.757
5-9	56.407	52.299	108.706
10-14	56.918	52.959	109.877
15-19	48.786	45.827	94.613
20-24	49.202	47.365	96.567
25-29	47.932	49.144	97.076
30-34	47.351	48.779	96.130
35-39	45.763	47.827	93.590
40-44	46.174	47.374	93.548
45-49	39.696	40.309	80.005
50-59	34.001	34.125	68.126
60-64	18.937	19.181	38.118
65-69	12.111	12.741	24.852
70-74	6.927	7.442	14.369
75+	5.160	6.683	11.843
<b>Kota Pekanbaru</b>	<b>586.917</b>	<b>580.682</b>	<b>1.167.599</b>

Sumber : BPS, Kota Pekanbaru Dalam Angka 2025



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik NIN  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kota Pekanbaru merupakan ibu kota Provinsi Riau yang memiliki keberagaman penduduk dari segi agama. Berdasarkan data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Pekanbaru tahun 2024, mayoritas penduduk Kota Pekanbaru menganut agama Islam, dengan jumlah mencapai 986.858 jiwa atau sekitar 83,5% dari total populasi. Selain itu, terdapat pula penduduk yang menganut agama Protestan sebanyak 121.158 jiwa (sekitar 10,3%), Katolik sebanyak 17.674 jiwa (sekitar 1,5%), serta agama Buddha sebanyak 41.541 jiwa (sekitar 3,5%). Adapun pemeluk agama Hindu berjumlah 230 jiwa, dan penganut agama lainnya sebanyak 138 jiwa. Komposisi ini mencerminkan adanya pluralitas keagamaan di Kota Pekanbaru, meskipun Islam tetap menjadi agama yang dominan.

#### 4.5 Perekonomian Kota Pekanbaru

Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) merupakan akumulasi nilai tambah bruto dari seluruh barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh berbagai unit usaha dalam suatu wilayah selama periode tertentu. Informasi ini mencakup data mengenai nilai tambah sektoral, distribusi PDRB, serta laju pertumbuhan ekonomi regional. Penghitungan PDRB dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu berdasarkan Harga Berlaku (ADHB) dan berdasarkan Harga Konstan (ADHK).

Pada tahun 2024, nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Pekanbaru atas dasar harga berlaku (ADHB) tercatat sebesar Rp171,31 triliun, sedangkan PDRB atas dasar harga konstan (ADHK) mencapai Rp86,03 triliun. Sebagai kota yang berkarakter perdagangan, struktur perekonomian Kota





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru secara umum didominasi oleh tiga sektor utama, yaitu Lapangan Usaha Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi Mobil dan Sepeda Motor sebesar 31%, sektor Konstruksi sebesar 30%, serta sektor Industri Pengolahan sebesar 21%. Pada tahun yang sama, pertumbuhan ekonomi Kota Pekanbaru mencapai 4,61%. Peningkatan nilai PDRB ADHK tersebut terutama disebabkan oleh kenaikan produksi di sebagian besar lapangan usaha. Adapun pertumbuhan tertinggi tercatat pada sektor Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum, dengan laju pertumbuhan mencapai 10,66%.



## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Intention to Use QRIS* pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru. Hasil ini mengindikasikan bahwa manfaat fungsional QRIS, seperti efisiensi waktu dan peningkatan produktivitas, telah dianggap sebagai sesuatu yang wajar dan umum oleh pengguna muda. Dengan demikian, persepsi terhadap kegunaan tidak lagi menjadi faktor pembeda yang memengaruhi niat penggunaan.
2. *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to Use QRIS*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah suatu teknologi dioperasikan, semakin tinggi pula tingkat penerimaan dan keinginan individu untuk menggunakannya. Temuan ini sejalan dengan kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)* yang menegaskan bahwa kemudahan penggunaan merupakan determinan utama niat perilaku dalam mengadopsi teknologi baru.
3. *Habit* (kebiasaan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan QRIS. Kebiasaan menggunakan layanan digital payment yang terbentuk melalui pengalaman berulang mendorong pengguna untuk terus menggunakan QRIS secara berkelanjutan. Faktor ini menunjukkan bahwa



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

perilaku penggunaan teknologi bersifat otomatis dan tidak selalu didasarkan pada evaluasi rasional, melainkan hasil dari pola tindakan yang telah terbentuk sebelumnya.

4. *Hedonic Motivation* (motivasi hedonis) tidak berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan QRIS. Temuan ini memperlihatkan bahwa dalam konteks transaksi keuangan, pengguna lebih berorientasi pada aspek utilitarian (fungsi dan manfaat) dibandingkan pada aspek emosional atau kesenangan. Dengan demikian, QRIS dipandang sebagai alat pembayaran yang bersifat praktis dan efisien, bukan sebagai sumber kesenangan.

5. *Social Influence* (pengaruh sosial) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to Use QRIS*. Hasil ini menunjukkan bahwa dorongan, ajakan, atau rekomendasi dari lingkungan sosial seperti keluarga, teman, maupun rekan kerja menjadi faktor penting dalam membentuk perilaku penggunaan QRIS. Dalam konteks sosial masyarakat urban seperti Kota Pekanbaru, konformitas terhadap norma sosial dan tren teknologi digital turut memperkuat niat individu untuk menggunakan QRIS.

Secara simultan, kelima variabel independen dalam penelitian ini berpengaruh terhadap variabel dependen *Intention to Use QRIS* dengan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 86,4%, yang berarti bahwa model penelitian ini mampu menjelaskan 86,4% variasi niat penggunaan QRIS, sementara sisanya sebesar 13,6% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta ini milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## 6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil maupun pengembangan penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Keterbatasan wilayah penelitian, di mana objek penelitian hanya mencakup Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru. Dengan demikian, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke wilayah lain atau kelompok usia yang berbeda, seperti Generasi X atau Baby Boomers, yang mungkin memiliki karakteristik perilaku finansial yang tidak sama.
2. Keterbatasan variabel penelitian, karena model yang digunakan hanya mencakup lima variabel utama, yaitu *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Habit*, *Hedonic Motivation*, dan *Social Influence*. Masih terdapat variabel lain yang berpotensi memengaruhi *Intention to Use QRIS*, seperti *Trust*, *Financial Literacy*, *Facilitating Conditions*, maupun *Perceived Financial Risk*, yang belum dimasukkan dalam penelitian ini.
3. Keterbatasan metode pengumpulan data, di mana instrumen penelitian berupa kuesioner disebarakan secara daring (*online questionnaire*). Metode ini bergantung pada persepsi subjektif responden dan berpotensi menimbulkan *response bias*, khususnya jika responden kurang memahami pertanyaan atau memberikan jawaban yang bersifat sosial-desirabel.
4. Keterbatasan waktu penelitian, yang dilakukan dalam periode tertentu, sehingga hasil penelitian ini bersifat *cross-sectional* dan belum mampu menggambarkan perubahan perilaku pengguna QRIS secara longitudinal atau dalam jangka panjang.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## 6.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji beda antara Generasi Z dan Generasi Milenial, karena pada penelitian ini analisis masih dilakukan secara gabungan. Uji beda tersebut diharapkan dapat mengidentifikasi perbedaan karakteristik dan faktor yang memengaruhi *intention to use* QRIS pada masing-masing generasi secara lebih spesifik.
2. Dan bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian ke wilayah lain di Indonesia serta menambahkan variabel moderasi atau mediasi seperti *trust*, *facilitating conditions*, *perceived risk*, atau *financial literacy* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi pembayaran digital. Penelitian longitudinal juga dapat dilakukan untuk melihat dinamika perubahan perilaku penggunaan QRIS dari waktu ke waktu.
3. Bagi Regulator dan Pembuat Kebijakan (Bank Indonesia dan ASPI), hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam merumuskan strategi peningkatan adopsi QRIS, dengan menitikberatkan pada aspek kemudahan penggunaan serta memperkuat pengaruh sosial melalui program edukasi publik, kampanye digital, dan kolaborasi dengan komunitas anak muda yang menjadi target utama pengguna QRIS.
4. Bagi Pelaku Industri Keuangan (Bank dan *Fintech*), disarankan untuk mengembangkan fitur layanan QRIS yang lebih *user-friendly* dan interaktif agar



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Selain itu, perlu ditambahkan elemen emosional dan *reward system* guna meningkatkan motivasi intrinsik pengguna muda dalam menggunakan QRIS secara rutin.

5. Bagi Masyarakat, khususnya Generasi Z dan Milenial, diharapkan hasil penelitian ini dapat menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya penggunaan sistem pembayaran digital yang aman, efisien, dan selaras dengan perkembangan ekonomi digital nasional. Dengan demikian, masyarakat dapat berperan aktif dalam mendukung terwujudnya *cashless society* yang inklusif dan berdaya saing.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Taieh, E. M., AlHadid, I., Abu-Tayeh, S., Masa'deh, R., Alkhawaldeh, R. S., Khwaldeh, S., & Alrowwad, A. (2022). Continued Intention to Use of M-Banking in Jordan by Integrating UTAUT, TPB, TAM and Service Quality with ML. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(3), 120. <https://doi.org/10.3390/joitmc8030120>
- Adri, D. (2021, November 15). Terapkan Sistem QRIS, Pekanbaru Masuk Kota Terbaik Penerapan IETPD. *Cakaplah*. <https://url-shortener.me/7EXF>
- Amanda, S., & Dwi Lestari, U. (2025). Pengaruh Perceived Risk, Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And Social Influence Terhadap Intention To Use E-Wallet. *J-CEKI : Jurnal CendekiaIlmiah*, 5(1), 731–745.
- Andhini, N. A., & Muat, S. (2025). Tapping into the Future: What Drives Generation Z to Adopt Digital Payments? *InJBM : Integrated Research Journal of Business and Management*, 1(2), 148–169.
- Arianita, A., Alfansi, I., & Anggarawati, S. (2023). Analysis Factor Affecting The Use Of Digital Payment With The Extended Utaut Model. *The Manager Review*, 5(1), 91–108. <https://doi.org/10.33369/tmr.v5i1.29733>
- Arief, A. F. (2024, April 11). QRIS Jadi Metode Bayar Andalan Gen Z dan Milenial, Ini Frekuensi Penggunaannya. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/qrismetode-pembayaran-andalan-gen-z-dan-milenial-54Cpb>
- ASPI. (2024). Statistik QRIS. *ASPI Indonesia*. <https://aspi-indonesia.or.id/statistik-qrismetode-pembayaran-andalan-gen-z-dan-milenial-54Cpb>
- ASPI. (2025). QRIS. *ASPI Indonesia*. <https://www.aspi-indonesia.or.id/standar-dan-layanan/qrismetode-pembayaran-andalan-gen-z-dan-milenial-54Cpb>
- Aliya, P. N., & Arransyah, M. F. (2023). Penerapan Model UTAUT untuk Mengetahui Minat Perilaku Konsumen dalam Penggunaan QRIS. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 4(3), 885–892. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v4i3.2808>
- Ayem, S., Cahyaning, E. K., Ramadhan, I., Nurlitawati, M., Langkodi, H., & Trasno, F. A. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Terhadap Penggunaan Digital Payment: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(2), 196–206. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n2.p196-206>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Baker, H. K., Filbeck, G., & Ricciardi, V. (2017). *Financial Behavior: Players, Services, Products, and Markets*. United States of America by Oxford University Press.
- Belmonte, Z. J. A., Prasetyo, Y. T., Cahigas, M. M. L., Nadlifatin, R., & Gumasing, Ma. J. J. (2024). Factors influencing the intention to use e-wallet among generation Z and millennials in the Philippines: An extended technology acceptance model (TAM) approach. *Acta Psychologica*, 250, 104526. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104526>
- BPS. (2025). *Kota Pekanbaru Dalam Angka 2025*. <https://pekanbarukota.bps.go.id/id/publication/2025/02/28/782f2589686f3095440a4005/kota-pekanbaru-dalam-angka-2025.html>
- Brown & Venkatesh. (2005). Model of Adoption of Technology in Households: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle. *MIS Quarterly*, 29(3), 399. <https://doi.org/10.2307/25148690>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Effendy, F., Hurriyati, R., & Hendrayati, H. (2021). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Social Influence: Intention to Use e-Wallet: 5th Global Conference on Business, Management and Entrepreneurship (GCBME 2020)*, Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210831.060>
- Farhan, M. (2025, Mei). 5 E-Wallet Paling Sering Dipakai Gen Z & Milenial, Siapa Juaranya? *GoodStats*. <https://data.goodstats.id/statistic/5-e-wallet-paling-sering-dipakai-gen-z-milenial-siapa-juaranya-CJtq6>
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.-G. (2009). Statistical power analyses using G\*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41(4), 1149–1160. <https://doi.org/10.3758/BRM.41.4.1149>
- Febriani, N. K. D., Utami, N. W., & Putri, I. G. A. P. D. (2023). Analisis Behavioral Intention dan Use Behavior Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada UMKM Dengan Metode UTAUT 2 di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 17(1), 67–82. <https://doi.org/10.32815/jitika.v17i1.890>



1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fitriyani, E. (2024, March 11). Melonjak Volume Transaksi QRIS karena Fenomena Cashless Gen Z. *KumparanBISNIS*. <https://kumparan.com/kumparanbisnis/melonjak-volume-transaksi-qriskarena-fenomena-cashless-gen-z-23polVWZMsA>
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9. *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Gladys, J. E., & Rantung, R. (2020). Analisis Determinan Niat Menggunakan E-Money Di Kalangan Millennials Dengan Pendekatan UTAUT. *Klabat Journal of Management*, 1(1), 90. <https://doi.org/10.60090/kjm.v1i1.451.90-104>
- Habibah, A. F. (2025, July 18). BI sebut gen Z penopang akselerasi perkembangan QRIS. *ANTARA News*. <https://url-shortener.me/7ASG>
- Harahap, D. (2023). Determinants Of Intention To Use Islamic Mobile Banking On Millennial Generation: Evidence From Indonesia. *At-Tijarah: Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis Islam*, 9(2), 149–165. <https://doi.org/10.24952/tijarah.v9i2.8533>
- Harahap, D., Afandi, A., & Siregar, T. M. (2023). The Islamic Banking Customers' Intention to Use Digital Banking Services: An Indonesian Study. *Journal of Islamic Monetary Economics and Finance*, 9(3), 533–558. <https://doi.org/10.21098/jimf.v9i3.1673>
- Hasibuan, A. N., Fadhillah, A., Setyono, J., & Windari. (2024). Determinant of Intention to Use the Quick Response Code Indonesian Standard at Indonesian Sharia Bank. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 51(8). <https://doi.org/10.55463/issn.1674-2974.51.8.4>
- Heru, R. (2024, August 19). QRIS Tumbuh Pesat di Riau. *Media Center Riau*. <https://mediacenter.riau.go.id/read/87270/qriskumbuh-pesat-di-riau.html>
- Hesniati, Ellen, Jasmine, F., Kelvin, Vernando, L., & Aprillia, N. (2023). Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-Wallet Pada Gen Z. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(1). <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i1.7566>
- IDN Research Institute. (2024). Indonesia Gen Z Report 2024. *IDN Media*. <https://www.idntimes.com/tag/indonesia-gen-z-report-2024>
- InterActive QRIS. (2024). QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). *InterActive QRIS*. <https://qriskinteractive.co.id/homepage/>
- Karim, M. K., Haque, A., Ulfy, M. A., Hossain, M. A., & Anis, Z. (2020). Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Young Adults. *Journal of International Business and Management*.  
<https://doi.org/10.37227/jibm-2020-2-21/>

Limayem, M., Hirt, S. G., & Cheung, C. M. K. (2007). How Habit Limits the Predictive Power of Intention: The Case of Information Systems Continuance. *MIS Quarterly*, 31(4), 705–737.  
<https://doi.org/10.2307/25148817>

Media Digital. (2024, March 26). Popularitas QRIS Meningkat, Bank Pacu Integrasi Fitur Pembayaran. *Bisnis.Com*.  
<https://finansial.bisnis.com/read/20240326/90/1753061/popularitas-qrismeningkat-bank-pacu-integrasi-fitur-pembayaran>

Muhamad, N. (2025, Oktober). E-Wallet, Jenis Fintech Paling Populer di Indonesia. *Katadata.Co.Id*.  
<https://databoks.katadata.co.id/keuangan/statistik/68f2002f15a0f/e-wallet-jenis-fintech-paling-populer-di-indonesia>

Naruetharadhol, P., Ketkaew, C., Hongkanchanapong, N., Thaniswannasri, P., Uengkusolmongkol, T., Prasomthong, S., & Gebsoambut, N. (2021). Factors Affecting Sustainable Intention to Use Mobile Banking Services. *Sage Open*, 11(3), 21582440211029925.  
<https://doi.org/10.1177/21582440211029925>

Nicepay, B. (2025, February 14). Mengatasi Tantangan Digitalisasi Pembayaran dan Peran Bank Indonesia Di Dalamnya. *Blog Nicepay*. <https://url-shortener.me/7EXU>

Nur, T., & Panggabean, R. R. (2021). Factors Influencing the Adoption of Mobile Payment Method among Generation Z: the Extended UTAUT Approach. *Journal of Accounting Research, Organization, and Economics*, 4(1), 14–28.

Nurahmasari, M., Nur Silfiyah, S., & Haposan Pangaribuan, C. (2023). The Intention to Use Digital Banking Services among Gen Z in Indonesia Based on Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Madani*, 5(1), 15–31. <https://doi.org/10.51353/jmbm.v5i1.692>

Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (7th ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781003117452>

Pamungkas, Y., & Rahmayanti, D. (2024). Behavior Intention Penggunaan Digital Payment QRIS Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 271–274.  
<https://doi.org/10.37034/infeb.v6i1.846>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Paramita, E. D., & Cahyadi, E. R. (2024). The Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior of QRIS as Digital Payment Method Using Extended UTAUT Model. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*. <https://doi.org/10.17358/ijbe.10.1.132>
- Penney, E. K., Agyei, J., Boadi, E. K., Abrokwah, E., & Ofori-Boafo, R. (2021). Understanding Factors That Influence Consumer Intention to Use Mobile Money Services: An Application of UTAUT2 With Perceived Risk and Trust. *Sage Open*, 11(3), 21582440211023188. <https://doi.org/10.1177/21582440211023188>
- Rainer, P. (2023, August 29). Sensus BPS: Saat Ini Indonesia Didominasi Oleh Gen Z. *GoodStats*. <https://data.goodstats.id/statistic/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv>
- Ramayanti, R., Azhar, Z., & Nik Azman, N. H. (2025). Factors influencing intentions to use QRIS: A two-staged PLS-SEM and ANN approach. *Telematics and Informatics Reports*, 17, 100185. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100185>
- Rehman, Z. U., & Shaikh, F. A. (2020). Critical Factors Influencing the Behavioral Intention of Consumers towards Mobile Banking in Malaysia. *Engineering, Technology & Applied Science Research*, 10(1), 5265–5269. <https://doi.org/10.48084/etasr.3320>
- Saibil, D. I., Sodik, F., & Mardiah, A. A. (2022). Factors affecting the intention of using QRIS in sharia mobile banking during covid-19 pandemic (model modification of UTAUT 2). *NISBAH: Jurnal Perbanka Syariah*, 8(2), 75–92. <https://doi.org/10.30997/jn.v8i2.6353>
- Sang, N. M. (2021). Financial well-being of Vietnamese students. *Investment Management and Financial Innovations*, 18(4), 355–365. [https://doi.org/10.21511/imfi.18\(4\).2021.29](https://doi.org/10.21511/imfi.18(4).2021.29)
- Santika, A. Z., Musyaffi, A. M., & Zairin, G. M. (2024). Factors Influencing the Adoption of QRIS Digital Payments in MSMEs. *Jurnal Akuntansi, Perpajakan Dan Auditing*, 5(1), 191–208. <https://doi.org/10.21009/japa.0501.13>
- Seputri, W., Soemitra, A., & Bi Rahmani, N. A. (2022). Pengaruh Technolgy Acceptance Model terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai Cashless Society. *MES Management Journal*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.56709/mesman.v2i2.57>
- Shanmugavel, N., Rana, N. P., Parayitam, S., & Kumar, K. (2024). Assessing Continuance Intention to Use Digital Wallet: A Dual-Factor Approach Using





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UTAUT2 and Updated IS Success Model. *Journal of Global Information Management*, 32(1), 1–29. <https://doi.org/10.4018/JGIM.361120>

Sugiyono, Prof. Dr. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukma, S. P., & Pradana, M. (2022). Effect of Financial Literacy, Financial Attitude, and Financial Inclusion on financial Behavior. *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen*, 15(1), 20–25.

Suriani, S. (2022). *Financial Behavior*. Yayasan Kita Menulis. <https://id.scribd.com/document/714409050/FullBook-Financial-Behavior>

Surriyanto, E. (2024, September 30). Generasi Y, Z dan Alpha Cenderung Pilih Datang ke Penjual yang Menerima Pembayaran QRIS. *Tribunnews.Com*. <https://www.tribunnews.com/bisnis/2024/09/30/generasi-y-z-dan-alpha-cenderung-pilih-datang-ke-penjual-yang-menerima-pembayaran-qris>

To, A. T., & Trinh, T. H. M. (2021). Understanding behavioral intention to use mobile wallets in vietnam: Extending the tam model with trust and enjoyment. *Cogent Business & Management*, 8(1), 1891661. <https://doi.org/10.1080/23311975.2021.1891661>

Venkatesh, Thong, & Xu. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157. <https://doi.org/10.2307/41410412>

Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>

Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Visa. (2024, March 19). Budaya Cashless Marak di Indonesia Seiring Penggunaan Uang Tunai yang Terus Menurun. *Visa*. <https://www.visa.co.id/about-visa/newsroom/press-releases/nr-id-240319.html>

Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. CV. Seribu Bintang.

Widyanto, H. A., Kusumawardani, K. A., & Septyawanda, A. (2020). Encouraging Behavioral Intention to Use Mobile Payment: An Extension of UTAUT2.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 87.  
<https://doi.org/10.24912/jmieb.v4i1.7584>

Wu, R.-Z., Lee, J.-H., & Tian, X.-F. (2021). Determinants of the Intention to Use Cross-Border Mobile Payments in Korea among Chinese Tourists: An Integrated Perspective of UTAUT2 with TTF and ITM. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 16(5), 1537–1556.  
<https://doi.org/10.3390/jtaer16050086>

Wulandari, A. D., Sunarto, A., & Afrianty, N. (2024). Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi pada Mahasiswa GENBI Bengkulu). *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 8(1), 633. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v8i1.1195>

Wulansari, K., Kalangit, D. O. C., & Suminto. (2024). The Influence of Digital Literacy on Intention to Use QRIS by Using TAM as the Cashless Paying Method on MSME in Samarinda Seberang District. *KnE Social Sciences*.  
<https://doi.org/10.18502/kss.v9i11.15840>

Yenipinar, A., KOÇ, Ş., ÇANGA, D., & KAYA, F. (2019). Determining Sample Size in Logistic Regression with G-Power. *Black Sea Journal of Engineering and Science*, 2(1), 16–22.

Yuesti, A., Rustiarini, N. W., & Suryandari, N. N. A. (2020). Financial literacy in the COVID-19 pandemic: Pressure conditions in Indonesia. *Entrepreneurship and Sustainability Issues*, 8(1), 884–898.  
[https://doi.org/10.9770/jesi.2020.8.1\(59\)](https://doi.org/10.9770/jesi.2020.8.1(59))

Zou, J., & Fu, X. (2024). Factors affecting behavioral intention to use internet consumer credit services: Case of young adults in China. *Computers in Human Behavior Reports*, 16, 100532.  
<https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100532>



## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Saya Yuanisa Fahdini Putri, mahasiswa Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, saat ini sedang melakukan penelitian sebagai bagian dari tugas akhir (skripsi) dengan judul :

#### **“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO USE* QRIS PADA GEN Z DAN MILENIAL DI KOTA PEKANBARU”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital, khususnya di kalangan Generasi Z dan Milenial. Kriteria responden pengisian Kuisisioner ini ditujukan kepada :

1. Termasuk dalam kategori generasi Z (usia 13–28 tahun) atau generasi milenial (usia 29–44 tahun) pada tahun 2025.
2. Berdomisili di Kota Pekanbaru.
3. Sudah mengetahui apa itu QRIS (minimal pernah mendengar/ melihatnya).
4. Belum menggunakan QRIS secara rutin/ belum pernah menggunakan sama sekali, tapi memiliki ketertarikan untuk menggunakannya.

Saya sangat menghargai kesediaan Bapak/Ibu/ Saudara/ i untuk meluangkan waktu dalam mengisi kuisisioner ini. Jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Atas partisipasi dan bantuan Anda, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Hormat Saya,

Yuanisa Fahdini Putri

No:HP/ WA : 0812-6820-8868

e-mail : [yuanisafahdiniputri@gmail.com](mailto:yuanisafahdiniputri@gmail.com)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**1. IDENTITAS RESPONDEN**

1. Jenis Kelamin :

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

2. Usia : \_\_\_\_\_ Tahun

3. Domisili saat ini :

a. Payung Sekaki ☐

i. Sail ☐

b. Tuahmadani ☐

j. Pekanbaru Kota ☐

c. Binawidya ☐

k. Sukajadi ☐

d. Bukit Raya ☐

l. Senapelan ☐

e. Marpoyan Damai ☐

m. Rumbai ☐

f. Tenayan Raya ☐

n. Rumbai Barat ☐

g. Kulim ☐

o. Rumbai Timur ☐

h. Limapuluh ☐

4. Pendidikan Terakhir :

☐ SD

☐ Diploma

☐ Lainnya : \_\_\_\_\_

☐ SMP

☐ Sarjana/ S1

☐ SMA/ SMK

☐ Magister/ S2

5. Pekerjaan :

☐ Pelajar/ Mahasiswa

☐ Wirausaha

☐ Lainnya : \_\_\_\_\_

☐ Pegawai Negeri/ Swasta

☐ Wiraswasta

6. Apakah Anda pernah menggunakan QRIS?

☐ Ya

☐ Tidak \*(Jika tidak, tidak melanjutkan kuisioner)



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Frekuensi penggunaan QRIS :

- ☐ Jarang (1-2 kali per bulan)
- ☐ Cukup sering (1-2 kali per minggu)
- ☐ Sering (hampir setiap hari)

**2. PERNYATAAN**

**Petunjuk Pengisian Kuesioner :**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
2. Berikan tanda centang (✓) atau klik pada salah satu kolom jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.
3. Skala penilaian yang digunakan :

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

mic  
University of Sultan Syarif

Intention to Use (Y)						
Intention to Use adalah Niat atau keinginan untuk terus menggunakan QRIS di masa mendatang.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya akan terus menggunakan QRIS dalam setiap transaksi pembelian produk di berbagai merchant untuk kebutuhan sehari-hari.					
2.	Saya percaya penggunaan QRIS akan semakin meningkat di masa depan.					





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Saya lebih menerima pembayaran produk melalui QRIS dibandingkan menggunakan uang tunai.					
4.	Risiko penggunaan QRIS yang rendah membuat saya akan menggunakannya pada transaksi lainnya di masa depan.					

<b>Perceived Usefulness (X1)</b>						
<i>Perceived Usefulness</i> adalah persepsi bahwa penggunaan QRIS memberikan manfaat, efisiensi, dan kemudahan dalam transaksi.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	QRIS merupakan metode pembayaran yang bermanfaat.					
2.	Menggunakan QRIS membuat proses pembayaran menjadi lebih mudah.					
3.	QRIS memungkinkan proses transaksi menjadi lebih cepat (Misalnya untuk pembayaran di Merchant atau Toko)					
4.	Dengan menggunakan QRIS, pilihan saya sebagai konsumen menjadi lebih baik (Misalnya fleksibel dan kecepatan).					

<b>Perceived Ease of Use (X2)</b>						
<i>Perceived Ease of Use</i> adalah persepsi bahwa QRIS mudah dipelajari dan digunakan tanpa kesulitan.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya dapat dengan mudah mempelajari cara menggunakan QRIS.					
2.	Saya dapat dengan mudah menjadi terampil dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran untuk berbagai transaksi sehari-hari.					



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Saya dapat dengan mudah beradaptasi dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran alternatif untuk berbagai transaksi sehari-hari.					
4.	Dengan QRIS, berbagai transaksi sehari-hari saya menjadi lebih mudah.					
5.	Penggunaan QRIS tidak memerlukan banyak usaha untuk mempelajarinya.					

<b>Habit (X3)</b>						
<i>Habit</i> (kebiasaan) mengukur sejauh mana penggunaan QRIS telah menjadi kebiasaan atau aktivitas yang dilakukan secara otomatis oleh individu.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Menggunakan QRIS telah menjadi kebiasaan saya.					
2.	Saya terbiasa menggunakan QRIS untuk berbagai jenis transaksi pembayaran.					
3.	Saya merasa harus menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran.					
4.	Menggunakan QRIS sudah menjadi hal yang wajar bagi saya.					

<b>Hedonic Motivation (X4)</b>						
<i>Hedonic Motivation</i> adalah dorongan emosional atau kesenangan yang dirasakan saat menggunakan QRIS.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Bagi saya menggunakan QRIS itu menyenangkan.					
2.	Bagi saya menggunakan QRIS itu mengasikkan.					
3.	Bagi saya menggunakan QRIS sangat menghibur.					



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.	Bagi saya menggunakan QRIS itu memberikan kesenangan.					
----	---	--	--	--	--	--

<i>Social Influence (X5)</i>						
<i>Social Influence</i> adalah pengaruh sosial dari orang-orang di sekitar yang mempengaruhi keputusan untuk menggunakan QRIS.						
No.	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Teman-teman saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan QRIS.					
2.	Keluarga saya berpikir bahwa saya sebaiknya menggunakan QRIS.					
3.	Orang-orang memengaruhi perilaku saya dalam menggunakan QRIS.					
4.	Menggunakan QRIS memberikan citra yang profesional.					

## Lampiran 2: Data Tabulasi Penelitian

No.	Intention To Use (Y)				TOTAL Y	Perceived Usefulness (X1)				TOTAL X1
	ITU.1	ITU.2	ITU.3	ITU.4		PU.1	PU.2	PU.3	PU.4	
1	5	5	4	4	18	5	5	5	5	20
2	5	5	4	4	18	4	5	4	5	18
3	4	4	5	5	18	5	5	4	4	18
4	4	4	4	4	16	1	2	5	2	10
5	3	5	4	4	16	5	5	5	5	20
6	3	4	3	4	14	5	5	5	4	19
7	5	5	2	4	16	5	4	3	4	16
8	2	4	3	4	13	5	5	5	4	19
9	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
10	3	4	3	4	14	4	4	4	4	16
11	4	5	4	5	18	4	5	5	5	19
12	2	3	2	2	9	3	4	4	4	15
13	4	4	3	5	16	4	5	4	4	17
14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
15	3	5	2	5	15	3	4	4	3	14
16	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
17	2	5	5	5	17	5	5	5	3	18
18	4	5	4	4	17	4	4	5	4	17
19	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
20	4	5	4	2	15	5	5	5	5	20
21	4	5	5	4	18	5	5	5	5	20
22	3	5	3	4	15	5	5	5	4	19
23	3	4	4	3	14	2	1	2	2	7
24	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
25	2	4	1	3	10	5	5	5	5	20
26	3	4	3	4	14	4	4	4	4	16
27	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
28	3	4	4	4	15	5	5	5	5	20
29	5	4	4	4	17	5	5	5	5	20
30	4	5	3	4	16	5	5	5	5	20
31	5	4	5	4	18	5	5	4	5	19
32	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
33	3	4	5	5	17	5	5	5	3	18
34	3	4	3	4	14	5	5	5	5	20
35	4	5	3	5	17	5	5	5	5	20
36	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
37	4	5	3	4	16	5	5	5	5	20
38	5	4	4	5	18	5	4	5	4	18
39	3	3	4	5	15	3	5	5	5	18
40	5	4	4	5	18	5	4	5	4	18
41	3	5	4	3	15	5	4	3	4	16
42	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
43	4	5	3	4	16	5	5	5	5	20
44	5	4	4	4	17	5	4	4	5	18

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

45	5	5	5	4	19	5	5	5	4	19
46	1	2	3	1	7	2	1	1	2	6
47	5	5	5	5	20	1	1	1	1	4
48	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
49	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20
50	3	4	2	3	12	4	5	5	4	18
51	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20
52	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18
53	4	4	4	4	16	5	4	4	4	17
54	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
55	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
56	4	4	3	3	14	4	4	4	4	16
57	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
58	5	5	4	5	19	5	4	4	5	18
59	3	3	2	3	11	5	5	4	4	18
60	3	4	3	4	14	5	5	5	5	20
61	3	4	3	3	13	5	5	5	5	20
62	4	5	5	4	18	5	5	4	4	18
63	3	4	3	4	14	4	4	5	5	18
64	4	5	5	3	17	5	5	4	5	19
65	5	5	3	4	17	5	5	5	4	19
66	3	4	3	3	13	5	5	5	4	19
67	4	3	3	4	14	5	5	4	3	17
68	3	3	4	3	13	5	3	4	5	17
69	3	5	2	4	14	5	5	5	5	20
70	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
71	5	4	4	4	17	5	5	5	5	20
72	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
73	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
74	3	5	3	5	16	3	4	4	4	15
75	4	4	2	4	14	5	1	5	5	16
76	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
77	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16
78	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
79	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
80	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16
81	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
82	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
83	4	4	4	5	17	5	4	4	4	17
84	5	5	5	4	19	4	4	4	5	17
85	2	4	2	4	12	5	5	5	5	20
86	3	5	3	3	14	5	5	5	5	20
87	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20
88	4	5	4	4	17	5	5	5	4	19
89	4	3	3	3	13	5	5	3	3	16
90	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
91	3	5	5	5	18	5	5	5	5	20
92	5	4	4	4	17	4	5	4	4	17

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

93	2	2	2	2	8	1	1	2	2	6
94	2	2	2	2	8	2	1	1	2	6
95	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
96	5	5	5	4	19	4	5	5	4	18
97	1	1	2	1	5	2	1	2	1	6
98	2	2	1	1	6	1	1	2	2	6
99	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
100	1	1	2	2	6	1	2	2	1	6
101	4	4	4	4	16	4	5	5	4	18
102	1	1	2	1	5	2	1	2	1	6
103	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
104	4	4	5	5	18	5	5	5	4	19
105	5	4	4	5	18	4	5	5	5	19
106	4	4	4	4	16	4	4	4	5	17
107	2	2	1	1	6	1	1	2	2	6
108	5	5	5	4	19	5	5	5	5	20
109	4	5	4	4	17	5	4	5	4	18
110	4	4	5	5	18	5	5	4	4	18
111	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19
112	4	4	5	4	17	5	4	5	4	18
113	4	5	4	4	17	5	4	5	5	19
114	5	5	4	4	18	5	5	5	5	20
115	4	4	4	4	16	5	4	4	5	18
116	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20
117	4	4	4	5	17	5	4	5	5	19
118	5	5	5	5	20	4	5	5	4	18
119	2	2	1	1	6	1	1	2	2	6
120	4	4	4	5	17	4	5	5	5	19
121	1	1	2	1	5	2	1	2	2	7
122	4	4	4	4	16	4	5	4	4	17
123	4	4	4	5	17	5	4	4	2	15
124	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
125	5	5	5	4	19	4	5	4	5	18
126	4	4	4	5	17	4	5	4	4	17
127	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
128	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19
129	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
130	5	5	5	5	20	5	5	5	4	19
131	5	4	5	4	18	4	5	5	5	19
132	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
133	5	5	4	5	19	5	5	5	4	19
134	4	5	5	4	18	5	5	4	4	18
135	5	5	5	4	19	4	5	5	4	18
136	4	4	5	4	17	4	5	4	5	18
137	4	4	5	5	18	5	4	5	4	18
138	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
139	4	5	5	5	19	5	5	4	5	19
140	4	4	5	5	18	5	5	4	5	19

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

141	5	4	4	4	17	4	5	5	5	19
142	2	2	1	1	6	1	1	2	2	6
143	5	4	4	5	18	4	5	5	5	19
144	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17
145	5	5	4	4	18	4	4	5	5	18
146	4	4	4	4	16	4	4	4	5	17
147	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
148	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16
149	4	4	5	4	17	5	5	4	5	19
150	4	5	4	5	18	5	4	5	4	18
151	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18
152	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
153	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18
154	3	5	3	3	14	4	5	5	5	19
155	3	4	3	4	14	5	5	4	4	18
156	4	5	3	3	15	3	4	4	5	16
157	4	4	3	4	15	4	5	5	5	19
158	3	5	3	4	15	5	5	4	4	18
159	4	5	3	3	15	4	5	5	3	17
160	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20
161	5	5	5	5	20	5	5	4	5	19
162	3	4	3	5	15	5	4	5	5	19
163	3	4	4	5	16	5	5	5	4	19
164	3	4	4	4	15	5	5	4	5	19
165	4	4	5	5	18	4	4	4	5	17
166	3	4	4	4	15	5	5	5	4	19
167	3	4	3	4	14	4	4	5	4	17
168	3	5	3	4	15	4	5	5	4	18
169	3	5	4	4	16	4	5	5	4	18
170	3	4	4	5	16	5	5	4	5	19
171	4	5	4	5	18	4	5	5	4	18
172	4	5	3	4	16	4	5	5	4	18
173	4	4	3	4	15	4	5	4	5	18
174	5	5	4	4	18	5	4	5	4	18
175	5	4	4	4	17	5	5	5	4	19
176	5	5	4	4	18	5	4	4	4	17
177	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
178	4	4	4	4	16	4	4	5	4	17
179	4	4	4	1	13	4	4	5	4	17
180	4	4	5	4	17	4	4	4	5	17
181	2	1	2	2	7	1	2	2	2	7
182	5	5	4	5	19	5	5	4	4	18
183	5	4	4	4	17	5	5	5	4	19
184	4	5	5	5	19	4	4	4	4	16
185	5	5	4	4	18	5	5	1	5	16
186	4	5	5	5	19	4	4	5	4	17
187	4	4	5	4	17	4	4	5	5	18
188	5	5	4	5	19	5	5	4	4	18

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

189	5	4	4	4	17	5	4	4	5	18
190	4	5	5	4	18	4	4	4	4	16
191	5	4	5	5	19	5	5	4	5	19
192	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20
193	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7
194	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20
195	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20
196	4	4	4	4	16	5	5	4	4	18
197	4	4	5	4	17	4	5	4	4	17
198	4	5	4	4	17	5	5	5	5	20
199	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
200	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5
201	5	4	4	5	18	4	5	4	4	17
202	4	5	4	5	18	5	5	5	4	19
203	4	4	5	4	17	4	5	5	5	19
204	4	4	5	5	18	5	5	5	4	19
205	5	5	5	4	19	5	4	5	5	19
206	4	5	5	5	19	4	5	4	4	17
207	5	5	5	5	20	1	5	5	5	16
208	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
209	4	4	4	5	17	4	4	4	5	17
210	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5
211	4	4	5	5	18	4	4	5	5	18
212	5	5	5	4	19	5	5	4	4	18
213	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20
214	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19
215	4	5	5	4	18	4	5	4	4	17
216	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
217	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20
218	4	4	4	4	16	5	4	4	5	18
219	1	4	4	4	13	5	5	5	5	20
220	4	4	4	4	16	4	5	5	4	18
221	4	5	4	5	18	5	5	5	4	19
222	4	4	4	4	16	5	4	4	4	17
223	4	5	5	4	18	5	4	4	4	17
224	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7
225	5	4	5	4	18	5	4	4	4	17
226	4	5	4	5	18	5	5	5	5	20
227	4	5	4	5	18	5	5	5	4	19
228	4	5	4	4	17	5	5	4	4	18
229	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
230	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
231	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20
232	4	4	4	5	17	4	4	5	5	18
233	4	5	4	5	18	5	5	4	4	18
234	5	4	5	4	18	4	5	5	4	18
235	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
236	5	5	4	4	18	5	4	4	4	17



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

237	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
238	4	4	4	5	17	4	4	5	4	17
239	4	4	1	4	13	5	5	5	4	19
240	4	4	5	4	17	5	4	4	4	17
241	5	4	5	5	19	4	5	5	4	18
242	4	5	4	5	18	5	4	5	5	19
243	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7
244	5	4	5	4	18	4	4	4	5	17
245	4	5	5	4	18	5	5	4	4	18
246	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7
247	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
248	4	5	5	4	18	4	4	5	4	17
249	2	1	1	2	6	1	2	2	2	7
250	5	5	4	5	19	5	5	4	4	18
251	4	4	4	5	17	5	5	5	4	19
252	5	4	4	5	18	4	5	5	4	18
253	1	2	2	2	7	2	2	1	1	6
254	2	2	2	1	7	1	1	2	2	6
255	4	5	5	4	18	4	5	4	4	17
256	4	4	4	5	17	5	5	4	5	19
257	1	2	1	1	5	1	2	2	2	7
258	4	5	5	5	19	5	4	5	5	19
259	4	5	5	4	18	5	1	5	5	16
260	5	5	5	5	20	5	5	4	1	15
261	5	4	4	5	18	4	5	5	4	18
262	4	4	5	4	17	4	4	2	5	15
263	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5

No.	Perceived Ease Of Use (X2)					TOTAL X2	Habit (X3)				TOTAL X3
	PEOU. 1	PEOU. 2	PEOU. 3	PEOU. 4	PEOU. 5		H. 1	H. 2	H. 3	H. 4	
1	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19
2	4	4	4	5	5	22	5	5	5	5	20
3	5	4	5	5	4	23	5	4	5	4	18
4	3	5	5	5	5	23	2	2	2	3	9
5	5	5	5	5	5	25	4	4	3	3	14
6	5	5	5	5	5	25	4	4	3	4	15
7	5	5	5	5	4	24	4	4	3	5	16
8	4	5	4	5	5	23	3	3	2	3	11
9	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
10	4	4	4	4	4	20	3	4	2	4	13
11	5	4	5	4	5	23	4	4	4	4	16
12	5	4	3	3	4	19	3	2	2	3	10
13	5	5	5	5	5	25	3	4	3	3	13
14	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
15	4	4	3	3	3	17	3	3	2	2	10
16	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
17	5	3	4	2	5	19	5	2	2	5	14

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18	5	4	4	5	5	23	4	5	4	4	17
19	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
20	5	5	5	5	5	25	3	3	3	4	13
21	5	5	5	5	5	25	4	4	5	5	18
22	4	3	5	4	3	19	2	2	3	3	10
23	1	2	2	2	1	8	3	2	2	2	9
24	5	5	5	5	5	25	5	5	4	4	18
25	5	5	4	4	5	23	5	4	5	5	19
26	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	15
27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12
28	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	20
29	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
30	4	5	5	5	5	24	5	5	4	5	19
31	4	4	5	4	5	22	4	5	5	5	19
32	4	5	5	5	4	23	5	4	5	5	19
33	4	3	4	5	4	20	3	5	5	5	18
34	5	5	3	4	5	22	3	3	3	3	12
35	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	19
36	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
37	5	5	5	5	5	25	3	3	2	3	11
38	4	5	4	5	4	22	5	5	5	4	19
39	4	4	4	4	4	20	3	3	3	4	13
40	5	4	5	5	4	23	5	5	5	5	20
41	4	4	4	5	4	21	4	5	3	4	16
42	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
43	5	5	5	5	5	25	3	4	3	5	15
44	5	4	3	4	4	20	4	4	4	5	17
45	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
46	2	1	2	1	2	8	3	2	1	2	8
47	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
48	5	5	4	4	4	22	4	5	5	5	19
49	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	19
50	5	5	5	4	5	24	3	3	3	4	13
51	5	4	5	5	5	24	3	3	2	3	11
52	5	4	5	4	5	23	5	4	4	4	17
53	4	5	5	4	4	22	3	4	3	3	13
54	5	5	4	4	5	23	5	5	5	4	19
55	5	5	4	5	4	23	5	4	5	4	18
56	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	15
57	5	5	4	4	2	20	4	4	4	4	16
58	4	5	3	5	5	22	5	3	4	5	17
59	5	3	3	4	4	19	3	2	2	2	9
60	5	5	5	5	5	25	3	3	3	3	12
61	4	5	5	3	4	21	3	3	2	4	12
62	4	4	4	4	4	20	5	4	4	5	18
63	4	4	4	4	5	21	4	4	3	4	15
64	4	4	5	4	5	22	4	4	4	5	17
65	5	5	5	5	5	25	5	5	4	4	18

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

66	5	5	5	5	5	25	4	3	3	4	14
67	5	4	3	4	5	21	3	3	3	4	13
68	4	5	4	3	5	21	5	4	3	5	17
69	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19
70	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	19
71	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	16
72	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
73	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
74	5	4	4	3	4	20	3	3	3	4	13
75	5	5	5	5	5	25	4	4	4	5	17
76	5	5	5	4	4	23	4	4	4	4	16
77	4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	20
78	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
79	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
80	4	5	4	5	5	23	5	5	5	5	20
81	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
82	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
83	4	4	4	5	5	22	4	5	5	4	18
84	5	4	5	5	4	23	4	5	5	4	18
85	5	5	5	5	5	25	3	3	1	5	12
86	5	5	5	5	5	25	3	3	3	4	13
87	4	5	5	5	5	24	4	5	5	4	18
88	5	4	5	5	5	24	4	4	4	5	17
89	4	4	4	4	4	20	3	4	2	4	13
90	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
91	5	5	5	5	5	25	5	5	3	5	18
92	5	4	5	4	4	22	5	5	4	4	18
93	2	3	1	2	1	9	1	1	1	1	4
94	2	2	2	2	1	9	1	1	1	2	5
95	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19
96	4	5	4	5	4	22	5	5	4	5	19
97	1	2	2	1	2	8	3	2	2	1	8
98	2	1	1	2	1	7	1	1	1	1	4
99	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
100	1	2	2	2	1	8	1	1	1	1	4
101	5	5	4	5	5	24	4	5	4	4	17
102	1	2	2	1	2	8	1	2	2	1	6
103	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
104	4	5	5	4	4	22	5	4	4	4	17
105	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
106	4	4	5	4	4	21	4	4	4	4	16
107	2	1	1	2	1	7	1	1	1	1	4
108	5	5	4	4	5	23	4	5	4	5	18
109	4	5	4	5	5	23	4	5	4	5	18
110	4	4	4	4	4	20	5	4	4	5	18
111	4	4	4	4	5	21	4	5	4	4	17
112	5	4	4	5	5	23	5	4	5	5	19
113	4	5	4	5	4	22	5	4	4	5	18

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

114	4	5	4	4	5	22	4	5	5	4	18
115	5	5	5	4	5	24	4	4	4	4	16
116	5	5	4	5	5	24	4	4	5	4	17
117	5	5	5	5	4	24	4	5	5	4	18
118	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
119	2	1	1	2	1	7	1	1	3	3	8
120	4	4	4	5	4	21	5	5	4	4	18
121	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	6
122	4	4	4	5	4	21	5	5	4	4	18
123	5	4	5	4	4	22	4	4	4	5	17
124	5	5	5	5	4	24	4	4	4	4	16
125	4	5	5	4	4	22	5	5	4	5	19
126	4	5	4	5	4	22	5	4	5	5	19
127	4	4	4	5	4	21	5	4	5	5	19
128	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19
129	4	5	5	5	5	24	4	5	4	4	17
130	5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	20
131	4	4	5	4	4	21	5	5	5	4	19
132	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19
133	5	5	5	5	4	24	5	5	5	5	20
134	4	5	4	4	5	22	4	5	5	4	18
135	4	5	4	5	4	22	5	5	4	5	19
136	5	4	5	4	5	23	4	5	4	4	17
137	4	4	5	4	5	22	5	4	5	5	19
138	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19
139	5	5	4	5	5	24	5	5	5	4	19
140	5	4	5	5	4	23	4	4	4	4	16
141	5	4	5	4	5	23	5	5	4	4	18
142	2	1	1	2	1	7	1	1	1	1	4
143	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
144	5	4	4	4	4	21	5	4	4	5	18
145	4	4	5	4	5	22	4	4	4	4	16
146	4	4	5	4	5	22	4	5	5	4	18
147	4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	16
148	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	16
149	4	4	5	5	4	22	4	5	4	5	18
150	4	5	4	5	4	22	4	5	4	5	18
151	4	5	4	5	4	22	4	5	4	5	18
152	4	5	4	5	4	22	4	5	4	5	18
153	4	5	4	5	4	22	4	5	4	5	18
154	3	4	4	4	4	19	3	3	3	4	13
155	3	4	4	4	4	19	4	3	3	4	14
156	3	4	3	4	4	18	3	3	4	4	14
157	4	4	4	5	4	21	4	4	4	4	16
158	4	3	3	3	4	17	4	3	3	4	14
159	4	5	4	5	4	22	5	4	3	5	17
160	5	5	5	5	5	25	5	5	4	5	19
161	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

162	4	4	4	4	3	19	3	3	3	4	13
163	4	4	4	5	3	20	4	5	5	5	19
164	4	4	4	4	3	19	5	4	5	4	18
165	3	4	4	4	4	19	4	4	5	4	17
166	5	5	4	5	4	23	4	4	5	4	17
167	4	4	4	3	3	18	3	3	4	4	14
168	5	4	3	3	3	18	3	3	4	4	14
169	4	4	4	4	3	19	4	4	4	4	16
170	4	4	4	4	3	19	4	4	4	5	17
171	4	4	4	5	4	21	4	4	4	5	17
172	4	5	5	5	4	23	5	3	3	4	15
173	3	3	4	4	4	18	4	3	3	4	14
174	5	5	4	4	5	23	5	4	5	4	18
175	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
176	5	5	5	5	4	24	5	4	4	4	17
177	4	5	5	5	5	24	5	4	4	5	18
178	4	5	4	4	4	21	4	4	4	4	16
179	4	5	4	5	4	22	5	5	4	4	18
180	4	4	5	5	4	22	4	5	4	4	17
181	3	1	2	1	1	8	1	1	1	2	5
182	5	4	5	4	5	23	5	4	5	4	18
183	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
184	4	4	5	5	4	22	5	5	4	4	18
185	5	4	4	5	4	22	5	4	5	5	19
186	5	5	5	5	4	24	5	4	4	5	18
187	5	4	5	4	4	22	5	4	4	4	17
188	5	4	5	4	5	23	5	4	5	4	18
189	4	4	5	5	4	22	5	5	4	4	18
190	5	4	5	4	5	23	4	5	5	5	19
191	5	5	5	1	5	21	5	5	5	5	20
192	4	4	5	4	5	22	5	4	5	5	19
193	1	1	2	1	1	6	1	3	3	1	8
194	4	4	5	4	5	22	5	4	5	5	19
195	4	4	5	4	5	22	5	4	5	5	19
196	5	4	5	4	5	23	5	4	5	4	18
197	4	5	4	5	4	22	5	4	5	5	19
198	4	4	5	5	5	23	4	5	5	5	19
199	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19
200	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7
201	5	4	5	5	4	23	5	4	5	5	19
202	4	5	4	4	5	22	5	5	4	4	18
203	5	5	5	4	4	23	5	5	1	5	16
204	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
205	5	4	1	5	5	20	5	5	4	5	19
206	4	5	5	4	5	23	4	5	5	4	18
207	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19
208	5	4	4	5	5	23	4	5	5	4	18
209	4	4	4	4	5	21	4	4	5	4	17

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

210	2	2	1	2	3	10	2	2	1	2	7
211	4	4	4	5	5	22	5	4	4	5	18
212	4	4	4	4	4	20	4	4	4	1	13
213	4	5	4	5	4	22	5	5	5	5	20
214	4	4	4	4	5	21	4	5	5	4	18
215	4	5	5	4	5	23	4	5	5	4	18
216	4	1	5	5	5	20	4	5	5	4	18
217	4	5	4	4	5	22	5	5	5	4	19
218	4	5	4	4	5	22	5	4	4	4	17
219	4	5	4	5	5	23	5	4	4	5	18
220	4	4	4	4	5	21	4	5	4	4	17
221	4	5	4	4	5	22	5	5	4	4	18
222	4	4	5	4	5	22	5	4	4	5	18
223	4	4	4	4	5	21	4	4	5	4	17
224	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	4
225	5	4	5	5	5	24	4	4	5	4	17
226	4	4	5	4	5	22	4	4	5	4	17
227	4	5	4	4	5	22	5	5	4	4	18
228	4	4	5	4	5	22	4	5	5	4	18
229	5	5	5	5	5	25	5	1	5	5	16
230	4	4	4	4	4	20	1	4	4	4	13
231	4	5	4	5	4	22	5	5	5	5	20
232	5	5	4	5	4	23	4	4	4	4	16
233	5	4	5	4	4	22	4	5	4	5	18
234	4	4	4	5	4	21	5	4	4	5	18
235	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	19
236	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
237	5	5	5	5	1	21	4	5	5	5	19
238	4	4	5	5	4	22	5	5	4	5	19
239	4	4	5	4	5	22	5	4	4	5	18
240	5	4	5	4	5	23	4	5	5	4	18
241	5	4	5	5	4	23	5	4	5	5	19
242	4	5	4	5	4	22	5	4	4	4	17
243	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	4
244	5	4	4	5	4	22	4	4	5	5	18
245	5	5	4	4	5	23	4	4	4	4	16
246	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	4
247	5	5	5	4	4	23	4	4	4	4	16
248	4	4	4	5	4	21	4	5	4	4	17
249	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	4
250	5	4	5	4	5	23	5	4	5	4	18
251	5	4	4	5	4	22	5	5	4	5	19
252	4	5	4	5	4	22	4	4	4	5	17
253	2	2	2	1	1	8	1	1	1	1	4
254	2	2	2	1	1	8	1	1	2	2	6
255	4	5	4	5	5	23	4	5	5	5	19
256	5	4	5	5	4	23	5	4	4	5	18
257	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

258	4	5	5	4	4	22	4	4	4	4	16
259	5	4	5	5	4	23	4	5	4	5	18
260	5	4	5	5	5	24	5	5	5	5	20
261	5	4	5	4	5	23	4	4	5	4	17
262	1	5	4	4	4	18	4	4	5	4	17
263	2	2	1	2	1	8	2	2	1	2	7

No.	Hedonic Motivation (X4)				TOTAL X4	Social Influence (X5)				TOTAL X5
	HM.1	HM.2	HM.3	HM.4		SI.1	SI.2	SI.3	SI.4	
1	5	5	5	5	20	5	4	5	5	19
2	4	4	4	4	16	5	4	5	5	19
3	5	4	5	4	18	5	5	5	5	20
4	3	2	2	3	10	3	4	4	4	15
5	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16
6	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
7	3	3	2	4	12	3	4	2	3	12
8	4	3	3	4	14	2	2	3	3	10
9	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20
10	4	4	3	4	15	4	2	3	2	11
11	4	4	4	5	17	4	4	5	5	18
12	3	3	3	3	12	3	3	2	2	10
13	4	3	3	3	13	3	3	3	4	13
14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
15	3	3	2	2	10	4	2	3	4	13
16	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
17	5	4	3	2	14	5	2	1	4	12
18	5	5	5	5	20	4	4	5	4	17
19	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
20	5	5	5	5	20	4	4	2	4	14
21	5	5	5	4	19	4	4	4	4	16
22	3	3	4	3	13	5	3	5	4	17
23	4	4	4	3	15	3	3	3	4	13
24	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
25	5	5	3	3	16	3	3	1	3	10
26	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
27	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
28	5	5	5	5	20	4	4	4	4	16
29	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
30	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19
31	4	5	5	5	19	4	5	4	5	18
32	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
33	5	4	5	4	18	4	4	5	4	17
34	4	4	4	4	16	3	3	4	4	14
35	5	5	2	3	15	3	3	5	5	16
36	5	5	5	5	20	5	4	4	4	17
37	5	5	5	5	20	5	5	4	4	18
38	4	5	4	5	18	5	4	3	3	15

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

39	3	4	3	4	14	3	4	3	4	14
40	4	5	4	4	17	5	5	5	5	20
41	4	4	4	4	16	3	4	3	4	14
42	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
43	5	5	5	5	20	5	4	4	5	18
44	5	4	2	3	14	2	4	4	4	14
45	5	5	4	4	18	4	4	4	4	16
46	2	3	2	1	8	2	3	2	2	9
47	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
48	5	4	5	5	19	4	5	5	5	19
49	5	5	5	5	20	5	5	4	5	19
50	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9
51	4	4	3	3	14	4	4	4	4	16
52	4	4	4	5	17	5	5	4	5	19
53	5	5	5	5	20	4	4	4	3	15
54	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20
55	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18
56	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
57	4	4	2	2	12	3	3	3	3	12
58	4	5	5	5	19	5	5	4	3	17
59	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
60	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12
61	3	3	1	3	10	3	3	4	1	11
62	4	4	4	4	16	5	3	5	4	17
63	3	3	3	3	12	3	2	3	4	12
64	4	4	4	5	17	4	3	5	3	15
65	4	4	4	4	16	4	4	4	5	17
66	4	3	3	3	13	3	3	3	4	13
67	4	4	3	4	15	3	3	3	4	13
68	5	3	4	5	17	3	4	3	4	14
69	5	3	3	3	14	1	1	2	2	6
70	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20
71	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
72	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
73	4	5	5	5	19	5	5	5	5	20
74	4	4	3	3	14	4	3	2	3	12
75	4	4	4	4	16	2	2	2	4	10
76	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15
77	4	4	4	4	16	5	5	5	5	20
78	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
79	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
80	5	5	4	4	18	5	5	5	5	20
81	4	4	4	4	16	5	4	5	5	19
82	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20
83	4	5	4	4	17	4	4	4	5	17
84	4	4	4	5	17	4	4	5	5	18
85	4	3	3	3	13	1	1	1	1	4
86	5	5	5	5	20	3	3	2	5	13



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

87	4	4	4	4	16	5	4	5	5	19
88	5	5	5	5	20	4	4	4	5	17
89	4	4	4	4	16	3	1	1	3	8
90	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
91	5	5	2	3	15	1	4	1	5	11
92	4	4	4	5	17	4	4	4	4	16
93	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7
94	2	1	1	1	5	2	2	1	1	6
95	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
96	4	5	4	5	18	4	5	4	4	17
97	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6
98	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5
99	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
100	1	2	2	1	6	1	1	2	2	6
101	5	5	5	4	19	4	5	4	5	18
102	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6
103	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
104	4	5	4	4	17	5	5	4	4	18
105	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
106	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
107	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5
108	5	5	4	4	18	4	4	4	4	16
109	5	4	4	4	17	5	4	4	5	18
110	4	5	4	5	18	4	5	4	4	17
111	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18
112	4	5	4	5	18	4	5	4	4	17
113	4	5	4	5	18	4	4	4	5	17
114	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18
115	4	4	4	5	17	5	4	4	5	18
116	5	4	5	5	19	4	5	5	5	19
117	5	5	4	4	18	4	5	5	4	18
118	4	5	4	4	17	4	4	4	4	16
119	1	1	3	2	7	2	1	1	1	5
120	5	5	4	5	19	4	4	5	5	18
121	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6
122	5	5	5	4	19	4	4	5	4	17
123	4	4	5	4	17	4	4	5	5	18
124	4	4	4	4	16	4	4	5	4	17
125	4	4	4	4	16	5	4	4	5	18
126	4	4	5	4	17	4	5	4	5	18
127	4	5	4	5	18	5	5	4	4	18
128	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
129	5	5	5	4	19	4	5	4	5	18
130	5	4	4	5	18	4	4	4	5	17
131	4	4	5	5	18	4	5	4	5	18
132	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
133	5	4	5	5	19	5	5	4	5	19
134	5	4	4	5	18	5	4	4	5	18

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

135	4	5	4	5	18	4	5	4	4	17
136	4	4	5	4	17	5	4	5	4	18
137	5	4	5	4	18	4	5	5	4	18
138	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
139	5	5	5	5	20	4	5	5	5	19
140	4	4	4	5	17	4	4	5	5	18
141	5	4	5	5	19	4	4	4	5	17
142	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5
143	5	4	5	4	18	5	5	5	4	19
144	4	5	4	4	17	4	5	4	4	17
145	5	4	4	4	17	4	5	4	4	17
146	4	5	5	4	18	4	4	4	5	17
147	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
148	5	4	4	4	17	5	4	5	5	19
149	5	5	5	5	20	5	4	5	4	18
150	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18
151	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
152	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
153	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
154	4	4	4	4	16	3	3	4	5	15
155	3	4	3	4	14	4	3	5	5	17
156	4	4	3	3	14	5	4	5	5	19
157	4	4	3	4	15	5	4	4	4	17
158	4	3	3	4	14	3	3	5	5	16
159	5	4	4	5	18	5	4	5	5	19
160	5	5	5	5	20	4	4	5	5	18
161	5	5	4	5	19	5	5	5	5	20
162	4	4	3	3	14	5	5	5	4	19
163	3	3	3	4	13	5	5	5	4	19
164	4	3	3	4	14	5	5	5	5	20
165	4	3	3	4	14	5	4	5	5	19
166	4	3	3	4	14	5	5	5	4	19
167	4	3	3	4	14	5	5	5	4	19
168	4	3	3	4	14	5	5	5	4	19
169	4	3	3	4	14	5	5	5	3	18
170	4	3	3	4	14	5	5	5	4	19
171	4	3	3	4	14	5	5	5	5	20
172	5	4	3	5	17	5	4	5	5	19
173	4	3	3	4	14	3	3	5	5	16
174	4	4	4	5	17	4	4	5	5	18
175	5	4	5	4	18	4	5	1	5	15
176	4	5	4	4	17	5	5	4	4	18
177	4	5	5	5	19	4	4	5	4	17
178	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16
179	5	5	4	4	18	4	4	5	4	17
180	4	5	4	4	17	5	4	5	5	19
181	2	2	2	2	8	1	2	2	2	7
182	5	4	5	4	18	5	4	4	5	18

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

183	5	4	5	4	18	4	5	5	5	19
184	5	4	4	5	18	4	4	5	4	17
185	5	4	4	4	17	4	4	4	5	17
186	5	5	4	4	18	5	4	5	4	18
187	4	5	4	5	18	4	4	5	5	18
188	5	4	5	4	18	5	1	4	5	15
189	5	4	5	4	18	5	5	4	5	19
190	5	4	5	4	18	5	5	4	4	18
191	4	5	5	5	19	5	4	5	5	19
192	4	5	4	5	18	5	5	4	5	19
193	1	3	1	2	7	1	1	1	2	5
194	4	5	4	5	18	5	5	4	1	15
195	4	5	4	5	18	5	5	4	5	19
196	4	5	5	4	18	4	5	5	5	19
197	5	5	4	4	18	4	4	4	5	17
198	5	5	4	5	19	5	5	4	4	18
199	5	4	4	4	17	4	4	5	4	17
200	2	2	1	2	7	2	1	1	1	5
201	4	4	4	5	17	4	4	5	4	17
202	4	5	5	4	18	5	4	5	5	19
203	5	4	4	4	17	5	5	4	4	18
204	5	4	4	5	18	5	5	4	5	19
205	5	5	5	4	19	5	5	5	4	19
206	5	5	4	5	19	5	5	5	4	19
207	5	4	4	4	17	4	4	5	4	17
208	4	5	4	5	18	5	4	4	4	17
209	5	4	4	4	17	5	4	4	5	18
210	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5
211	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
212	5	4	4	4	17	4	4	4	5	17
213	4	5	5	4	18	4	5	4	5	18
214	4	4	4	4	16	5	4	5	4	18
215	4	5	5	5	19	4	4	5	5	18
216	5	4	5	4	18	5	4	4	4	17
217	4	5	4	5	18	5	5	4	5	19
218	4	4	5	4	17	4	4	4	5	17
219	4	5	5	4	18	4	4	5	5	18
220	4	5	5	4	18	5	4	4	5	18
221	4	5	5	4	18	1	4	5	5	15
222	5	5	4	4	18	4	5	4	4	17
223	5	4	5	4	18	5	4	4	4	17
224	1	1	2	2	6	1	1	1	2	5
225	5	5	4	4	18	5	4	4	5	18
226	5	5	5	4	19	4	5	4	4	17
227	4	5	5	4	18	5	4	5	5	19
228	5	4	5	5	19	5	4	4	5	18
229	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
230	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

231	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18
232	4	4	5	1	14	4	4	5	4	17
233	5	4	5	5	19	4	4	4	5	17
234	4	5	4	5	18	4	5	4	5	18
235	1	4	4	4	13	4	4	5	4	17
236	4	4	5	5	18	4	4	5	4	17
237	5	4	4	4	17	4	4	5	4	17
238	4	4	5	4	17	5	4	5	5	19
239	5	4	5	4	18	4	5	5	4	18
240	4	5	4	4	17	5	4	5	4	18
241	4	4	4	4	16	5	4	5	5	19
242	4	5	4	5	18	4	5	4	4	17
243	1	1	2	2	6	1	1	1	2	5
244	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18
245	5	4	4	5	18	5	4	4	4	17
246	1	1	2	2	6	1	1	1	2	5
247	4	4	4	4	16	4	5	4	4	17
248	4	5	4	4	17	5	4	4	4	17
249	1	1	2	2	6	1	1	1	2	5
250	5	4	5	4	18	5	4	4	5	18
251	5	5	5	4	19	4	4	5	5	18
252	4	4	4	4	16	5	4	4	5	18
253	2	2	1	1	6	1	2	2	1	6
254	1	1	1	2	5	2	1	1	2	6
255	4	5	4	4	17	5	5	4	4	18
256	5	5	4	4	18	5	4	5	4	18
257	2	2	1	2	7	2	1	1	1	5
258	4	4	5	4	17	4	5	5	4	18
259	4	5	5	4	18	5	5	5	5	20
260	4	4	5	4	17	4	4	5	5	18
261	5	4	5	4	18	4	4	5	4	17
262	4	5	4	4	17	4	5	5	4	18
263	2	2	1	2	7	2	1	1	1	5



## Lampiran 3: Output SPSS

### 1. Descriptive Statistics

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Deviation Statistic	Skewness		Kurtosis	
Perceived Usefulness	263	4	20	17.12	3.854	-2.161	.150	3.699	.299
Perceived Ease of Use	263	6	25	21.02	4.650	-2.124	.150	3.804	.299
Habit	263	4	20	16.11	4.039	-1.668	.150	2.074	.299
Hedonic Motivation	263	5	20	16.11	3.629	-1.673	.150	2.205	.299
Social Influence	263	4	20	15.97	4.035	-1.661	.150	1.819	.299
Intention to Use	263	5	20	16.11	3.684	-1.753	.150	2.532	.299
Valid N (listwise)	263								

#### 1) Perceived Usefulness (X1)

Statistics						
		PU.1	PU.2	PU.3	PU.4	TotalX1
N	Valid	263	263	263	263	263
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4.28	4.34	4.30	4.20	17.12
Std. Error of Mean		.071	.068	.063	.064	.238
Median		5.00	5.00	5.00	4.00	18.00
Mode		5	5	5	5	18 <sup>a</sup>
Std. Deviation		1.151	1.107	1.021	1.031	3.854
Variance		1.325	1.225	1.041	1.062	14.852
Range		4	4	4	4	16
Minimum		1	1	1	1	4
Maximum		5	5	5	5	20
Sum		1126	1141	1130	1105	4502

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

#### 2) Perceived Ease of Use (X2)

Statistics							
		PEOU.1	PEOU.2	PEOU.3	PEOU.4	PEOU.5	TotalX2
N	Valid	263	263	263	263	263	263
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		4.22	4.20	4.20	4.24	4.17	21.02
Std. Error of Mean		.062	.063	.063	.066	.069	.287
Median		4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	22.00
Mode		5	5	5	5	5	22
Std. Deviation		1.005	1.023	1.022	1.069	1.120	4.650
Variance		1.010	1.047	1.045	1.143	1.254	21.622
Range		4	4	4	4	4	19
Minimum		1	1	1	1	1	6
Maximum		5	5	5	5	5	25
Sum		1109	1105	1104	1114	1096	5528

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3) *Habit (X3)*

		Statistics				
		H.1	H.2	H.3	H.4	TotalX3
N	Valid	263	263	263	263	263
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4.05	4.03	3.90	4.13	16.11
Std. Error of Mean		.069	.069	.072	.066	.249
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	18.00
Mode		5	5	4	5	18
Std. Deviation		1.119	1.113	1.170	1.072	4.039
Variance		1.253	1.240	1.369	1.148	16.317
Range		4	4	4	4	16
Minimum		1	1	1	1	4
Maximum		5	5	5	5	20
Sum		1065	1059	1027	1085	4236

### 4) *Hedonic Motivation (X4)*

		Statistics				
		HM.1	HM.2	HM.3	HM.4	TotalX4
N	Valid	263	263	263	263	263
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4.13	4.07	3.91	4.00	16.11
Std. Error of Mean		.063	.063	.065	.061	.224
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	17.00
Mode		4	4	4	4	18
Std. Deviation		1.017	1.017	1.061	.983	3.629
Variance		1.034	1.033	1.126	.966	13.167
Range		4	4	4	4	15
Minimum		1	1	1	1	5
Maximum		5	5	5	5	20
Sum		1085	1070	1029	1053	4237

### 5) *Social Influence (X5)*

		Statistics				
		SI.1	SI.2	SI.3	SI.4	TotalX5
N	Valid	263	263	263	263	263
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4.01	3.90	3.95	4.11	15.97
Std. Error of Mean		.067	.070	.075	.069	.249
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	17.00
Mode		4	4	4	5	18
Std. Deviation		1.084	1.137	1.213	1.114	4.035
Variance		1.176	1.292	1.471	1.241	16.278
Range		4	4	4	4	16
Minimum		1	1	1	1	4
Maximum		5	5	5	5	20
Sum		1054	1027	1040	1080	4201

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6) *Intention to Use (Y)*

Statistics						
N	Valid	ITU.1	ITU.2	ITU.3	ITU.4	TotalY
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		3.92	4.19	3.92	4.08	16.11
Std. Error of Mean		.065	.060	.069	.065	.227
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	17.00
Mode		4	4	4	4	18
Std. Deviation		1.049	.980	1.120	1.054	3.684
Variance		1.101	.961	1.254	1.112	13.575
Range		4	4	4	4	15
Minimum		1	1	1	1	5
Maximum		5	5	5	5	20
Sum		1032	1101	1032	1073	4238

## 2. Uji Kualitas Data

### a. Uji Validitas

#### 1) *Perceived Usefulness (X1)*

Correlations						
		PU.1	PU.2	PU.3	PU.4	TOTAL X1
PU.1	Pearson Correlation	1	.770**	.728**	.727**	.907**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
PU.2	Pearson Correlation	.770**	1	.742**	.703**	.902**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
PU.3	Pearson Correlation	.728**	.742**	1	.723**	.889**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
PU.4	Pearson Correlation	.727**	.703**	.723**	1	.878**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	263	263	263	263	263
TOTAL X1	Pearson Correlation	.907**	.902**	.889**	.878**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	263	263	263	263	263

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

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) *Perceived Ease of Use (X2)*

		Correlations					
		PEOU.1	PEOU.2	PEOU.3	PEOU.4	PEOU.5	TOTAL X2
PEOU.1	Pearson Correlation	1	.726**	.735**	.734**	.741**	.884**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263	263
PEOU.2	Pearson Correlation	.726**	1	.721**	.766**	.750**	.892**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263	263
PEOU.3	Pearson Correlation	.735**	.721**	1	.708**	.755**	.882**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263	263
PEOU.4	Pearson Correlation	.734**	.766**	.708**	1	.710**	.884**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263	263
PEOU.5	Pearson Correlation	.741**	.750**	.755**	.710**	1	.895**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	263	263	263	263	263	263
TOTAL X2	Pearson Correlation	.884**	.892**	.882**	.884**	.895**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	263	263	263	263	263	263

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

## 3) *Habit (X3)*

		Correlations				
		H.1	H.2	H.3	H.4	TOTAL X3
H.1	Pearson Correlation	1	.761**	.735**	.800**	.912**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
H.2	Pearson Correlation	.761**	1	.767**	.743**	.906**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
H.3	Pearson Correlation	.735**	.767**	1	.716**	.895**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
H.4	Pearson Correlation	.800**	.743**	.716**	1	.899**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	263	263	263	263	263
TOTAL X3	Pearson Correlation	.912**	.906**	.895**	.899**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	263	263	263	263	263

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



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4) Hedonic Motivation (X4)**

		Correlations				
		HM.1	HM.2	HM.3	HM.4	TOTAL X4
HM.1	Pearson Correlation	1	.752**	.721**	.679**	.886**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001	<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
HM.2	Pearson Correlation	.752**	1	.734**	.722**	.901**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
HM.3	Pearson Correlation	.721**	.734**	1	.725**	.897**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
HM.4	Pearson Correlation	.679**	.722**	.725**	1	.875**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	263	263	263	263	263
TOTAL X4	Pearson Correlation	.886**	.901**	.897**	.875**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	263	263	263	263	263

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

**5) Social Influence (X5)**

		Correlations				
		SI.1	SI.2	SI.3	SI.4	TOTAL X5
SI.1	Pearson Correlation	1	.744**	.740**	.657**	.882**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001	<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
SI.2	Pearson Correlation	.744**	1	.736**	.695**	.895**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
SI.3	Pearson Correlation	.740**	.736**	1	.718**	.905**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	263	263	263	263	263
SI.4	Pearson Correlation	.657**	.695**	.718**	1	.864**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	263	263	263	263	263
TOTAL X5	Pearson Correlation	.882**	.895**	.905**	.864**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	263	263	263	263	263

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

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6) *Intention to Use (Y)*

		Correlations				
		ITU.1	ITU.2	ITU.3	ITU.4	TOTAL Y
ITU.1	Pearson Correlation	1	.678**	.713**	.685**	.878**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
ITU.2	Pearson Correlation	.678**	1	.646**	.717**	.860**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
ITU.3	Pearson Correlation	.713**	.646**	1	.703**	.880**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	263	263	263	263	263
ITU.4	Pearson Correlation	.685**	.717**	.703**	1	.886**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	263	263	263	263	263
TOTAL Y	Pearson Correlation	.878**	.860**	.880**	.886**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	263	263	263	263	263

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

### b. Reliabilitas

#### 1) *Perceived Usefulness (X1)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.916	4

#### 2) *Perceived Ease of Use (X2)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.932	5

#### 3) *Habit (X3)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	4

#### 4) *Hedonic Motivation (X4)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	4

#### 5) *Social Influence (X5)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.909	4

#### 6) *Intention to Use (Y)*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.898	4

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 3. Uji Asumsi Klasik

### a. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			263
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0	
	Std. Deviation	1	
Most Extreme Differences	Absolute	.068	
	Positive	.054	
	Negative	-.068	
Kolmogorov-Smirnov Z			1.103
Asymp. Sig. (2-tailed)			.176
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.167 <sup>c</sup>	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.157
		Upper Bound	.177

a. Test distribution is Normal.  
b. User-Specified  
c. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

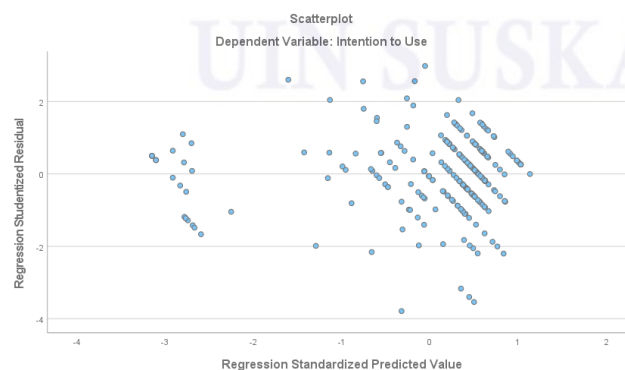
### b. Uji Multikolinieritas

Coefficients <sup>a</sup>								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.927	.410		2.258	.025		
	Perceived Usefulness	-.022	.047	-.023	-.473	.636	.214	4.670
	Perceived Ease of Use	.210	.046	.266	4.575	<.001	.157	6.380
	Habit	.255	.048	.280	5.281	<.001	.188	5.319
	Hedonic Motivation	.075	.057	.074	1.327	.186	.170	5.886
	Social Influence	.365	.042	.400	8.632	<.001	.246	4.061

a. Dependent Variable: Intention to Use

### c. Uji Heterokedstisitas

#### 1) Analisis Grafik (Scatterplot)



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2) Uji Glejser

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	1.228	.272		<.001
	Perceived Usefulness	.039	.031	.166	.215
	Perceived Ease of Use	.002	.030	.010	.947
	Habit	-.007	.032	-.032	.823
	Hedonic Motivation	-.026	.038	-.105	.482
	Social Influence	-.025	.028	-.109	.382

a. Dependent Variable: Abs\_Res

## d. Uji Autokorelasi

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.930 <sup>a</sup>	.864	.862	1.370	1.953

a. Predictors: (Constant), Social Influence, Perceived Usefulness, Habit, Hedonic Motivation, Perceived Ease of Use

b. Dependent Variable: Intention to Use

## 4. Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	.927	.410		.025
	Perceived Usefulness	-.022	.047	-.023	.636
	Perceived Ease of Use	.210	.046	.266	<.001
	Habit	.255	.048	.280	<.001
	Hedonic Motivation	.075	.057	.074	.186
	Social Influence	.365	.042	.400	<.001

a. Dependent Variable: Intention to Use



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 5. Uji Hipotesis

### a. Uji Parsial (Uji t)

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	.927	.410		2.258
	Perceived Usefulness	-.022	.047	-.023	.636
	Perceived Ease of Use	.210	.046	.266	4.575
	Habit	.255	.048	.280	5.281
	Hedonic Motivation	.075	.057	.074	1.327
	Social Influence	.365	.042	.400	8.632

a. Dependent Variable: Intention to Use

### b. Uji Simultan (Uji F)

ANOVA <sup>a</sup>					
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F
1	Regression	3074.135	5	614.827	327.521
	Residual	482.443	257	1.877	
	Total	3556.578	262		

a. Dependent Variable: Intention to Use

b. Predictors: (Constant), Social Influence, Perceived Usefulness, Habit, Hedonic Motivation, Perceived Ease of Use

### c. Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.930 <sup>a</sup>	.864	.862	1.370

a. Predictors: (Constant), Social Influence, Perceived Usefulness, Habit, Hedonic Motivation, Perceived Ease of Use



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



## BIOGRAFI PENULIS

Skripsi ini disusun oleh Yuanisa Fahdini Putri, lahir di Pekanbaru pada tanggal 23 Mei 2003. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Supian Hadi dan Ibu Sumiyati Sinaga.

Penulis adalah Mahasiswa Program Studi S1 Manajemen dengan konsentrasi Manajemen Keuangan, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis diterima sebagai mahasiswa pada tahun 2021 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selama menempuh pendidikan, penulis aktif dalam kegiatan akademik dan organisasi kemahasiswaan, khususnya dalam Himpunan Mahasiswa Program Studi (HIMAPRO) S1 Manajemen. Pada tahun 2024, penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru serta mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mekar Jaya, Kecamatan Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan, Provinsi Riau.

Skripsi ini berjudul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Use* QRIS pada Generasi Z dan Milenial di Kota Pekanbaru”** dan disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M.) pada Program Studi S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.