

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri mengalami perkembangan dari masa ke masa yang ditandai dengan perubahan aktivitas ekonomi yang menjadi ekonomi industri. Dunia industri kini memasuki era baru revolusi industri 4.0. Dimana Revolusi 4.0 merupakan kelanjutan dari era revolusi industri 3.0 yang ditandai dengan adanya perkembangan teknologi pada dunia industri yang semakin canggih. Teknologi informasi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat setiap tahunnya, mengubah cara hidup, bekerja, berkomunikasi, bertransaksi, sampai pembelajaran manusia. Perubahan cara hidup serta sikap masyarakat, dimana hal ini bisa kita lihat dari adanya perubahan aktivitas masyarakat yang dilakukan dari manual menuju ke arah otomatisasi melalui kombinasi teknologi digital. Perubahan perilaku usaha di era revolusi industri 4.0 saat ini dapat memberikan peluang bagi para pelaku usaha tadi untuk melahirkan sebuah inovasi baru pada teknologi informasi berbasis digital salah satunya yaitu pada sektor jasa keuangan. Bank Indonesia mendukung pengembangan teknologi pembayaran digital untuk memungkinkan seamless payment dan mengurangi penggunaan uang tunai. (Wibowo dan Rimadias 2022).

Cashless society merupakan revolusi teknologi finansial (fintech) yang sejalan dengan Revolusi Industri Keempat (IR 4.0), yang mengacu pada masyarakat yang melakukan transaksi pembelian menggunakan kartu digital atau gadget elektronik. Berbeda dengan negara-negara Barat, adopsi pembayaran digital di negara-negara Asia berjalan lambat, dengan India, Singapura, dan Tiongkok memimpin. (Balakrishnan dan Shuib 2021).

Berkaitan dengan hal itu, pemerintah pun dengan penuh mendukung revolusi pembayaran elektronik. Bank Indonesia mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan Quick Response [QR] Code Indonesia Standart (QRIS) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik Quick Response [QR] Code Indonesia Standart (QRIS) merupakan standart QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik atau mobile banking, yang telah resmi diaktifkan sejak 1 januari 2020. Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran indonesia di era digital seperti sekarang. Peluncuran QRIS digadang-gadang menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh aplikasi pembayaran QR di Indonesia. (Bank Indonesia, 2019).

Pada tahun ini perkembangan QRIS di Jawa Tengah terus mengalami pertumbuhan positif baik dari sisi pengguna baru maupun volume transaksi. Pertumbuhan pengguna baru QRIS sampai dengan April 2023 tercatat sebesar 3,82 juta dengan total 776.900 pengguna baru. Untuk volume transaksi sendiri mencapai 27,98 juta kali transaksi (ytd). Nominal transaksi QRIS tumbuh mencapai Rp2,7 triliun atau sebesar 203,45% (yoy). Pada bulan Mei 2023, jumlah merchant QRIS di Jawa Tengah mencapai 2,65 juta merchant QRIS (ytd) dengan pertumbuhan 86,03% (yoy). UMKM mendominasi sebesar 98,14% dari total keseluruhan merchant QRIS di Jawa Tengah. Kategori merchant QRIS terbesar berasal dari sektor Usaha Mikro sebesar 73,50%. Perluasan QRIS terus didorong salah satunya melalui kampanye “QRISnya Satu, Menangnya Banyak” sebagai tagline untuk mengomunikasikan manfaat penggunaan QRIS baik bagi pengguna maupun merchant. (BI Jateng, 2023).

Jumlah pelaku UMKM di Kecamatan Weleri yaitu 2.690 pada tahun 2023 (kudasakti, 2023). Pra survey yang dilakukan terhadap pelaku UMKM di Kecamatan Weleri menunjukkan bahwa masih sebagian kecil pelaku UMKM yang menggunakan QRIS. Sebanyak 100 pelaku UMKM yang sudah mengadopsi sistem pembayaran digital melalui QRIS, sekitar 3,7%. Masih banyak pelaku UMKM yang belum minat dalam menggunakan QRIS, mereka lebih memilih menggunakan uang tunai dalam transaksi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS pada pelaku UMKM di Kecamatan Weleri menggunakan technology acceptance Model (TAM).

TAM adalah model yang banyak digunakan pada penelitian perihal kepercayaan dan penggunaan teknologi. pada konteks pembayaran elektronik, TAM bisa membantu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan QRIS. Faktor-faktor yang akan diteliti pada penelitian ini meliputi pengetahuan terhadap aplikasi QRIS, kepercayaan, kemudahan dalam penggunaan QRIS, manfaat dalam penggunaan QRIS, dan minat.

Fitur QRIS memungkinkan penggunaan satu kode untuk beberapa penyedia pembayaran (Mulia 2019). QRIS kemudian akan di scan oleh pelanggan dengan berbagai jenis aplikasi pembayaran dan pedagang hanya menyediakan satu QR Code di tokonya sehingga semua aplikasi pembayaran dapat scan QR Code tersebut ketika bertransaksi. Dengan adanya sistem pembayaran QRIS yang telah dikeluarkan Bank Indonesia, sebagai alternatif dalam alat sistem pembayaran untuk memudahkan segala bentuk transaksi. Berbagai UMKM telah menerapkan sistem pembayaran QR Code, salah satunya ialah sektor UMKM yang ada di Kecamatan Weleri, objek peneliti UMKM di Kecamatan Weleri sangat menarik bagi penulis untuk diteliti. Hal ini memberi perhatian bagi penulis untuk mengadakan sosialisasi dalam rangka pengimplementasian penggunaan sistem pembayaran QRIS agar pedagang UMKM tereduksi akan sangat diperlukannya suatu sistem pembayaran non tunai yang dapat digunakan untuk pembayaran secara offline maupun online, ini akan memudahkan pedagang dan konsumen dalam melakukan transaksi. Maka akan dilakukan penelitian untuk melihat bagaimana implementasi teknologi financial dari QRIS sebagai sistem pembayaran digital pada sektor UMKM di Kecamatan Weleri.

Dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu objek yang diteliti dalam penelitian ini dan penambahan atau penggantian variabel yang dilakukan peneliti serta penambahan periode waktu (Pradana dan Sagoro 2021).

Kepercayaan, Kemudahan, Manfaat, dan Persepsi menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan, sehingga penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Manfaat, dan Persepsi terhadap Minat dalam menggunakan QRIS pada pelaku UMKM di Kecamatan Weleri. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (I) Apakah Kepercayaan dapat berpengaruh terhadap Minat menggunakan QRIS? (II) Apakah Kemudahan dapat berpengaruh terhadap Minat menggunakan QRIS? (III) Apakah Manfaat dapat berpengaruh terhadap Minat menggunakan QRIS? (IV) Apakah Persepsi dapat berpengaruh terhadap Minat menggunakan QRIS?

2. Kajian pustaka

2.1. Kajian Teori

Minat (Behavioral Intention To Use)

Menurut Venkatesh & Davis (2000) Minat adalah niat calon pengadopsi untuk membuat atau mendukung keputusan adopsi pada perusahaan mereka.

menurut Davis (1989) yang dikutip pada Destiana (2012) Behavioral intention to use merupakan suatu tingkatan seseorang rencananya secara sadar untuk melakukan atau tidak melakukan suatu sikap pada waktu yang akan datang yang sudah ditentukan sebelumnya.

Jogiyanto (2008), behavioral intention to use artinya sebuah keinginan individu bertindak sesuai dengan niat individu itu sendiri.

Bagus Prasasta Sudiatmika, N., & Ayu Oka Martini, I. (2022) Minat penggunaan teknologi adalah tingkatan sejauh mana seseorang mau menggunakan teknologi sesuai dengan tujuan yang ingin mereka capai. Bisa dilihat dari Keinginan penggunaan teknologi dimasa mendatang, Keinginan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, Memiliki perencanaan untuk menggunakan teknologi setiap saat

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu jenis model yang sering digunakan untuk mengetahui minat penerimaan teknologi diseluruh dunia sejak teori ini pertama diperkenalkan tahun 1989 oleh F. Davis (1989). Davis menjelaskan bahwa TAM adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM) terdapat enam konstruk didalamnya antara lain *external variable, perceived of use, perceived usefulness, attitude toward, behavioral intention, dan actual use*. Menurut teori ini, minat seseorang untuk mengadopsi suatu sistem teknologi tertentu dipengaruhi oleh persepsi masing-masing individu terhadap teknologi tersebut. (Yaobin dan Tao 2007) telah melakukan penelitian tentang kepercayaan awal konsumen pada toko online di China. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan dan persepsi manfaat mempunyai pengaruh positif terhadap minat pembelian pada toko online.

Kepercayaan (Trust)

Menurut Jefryansyah & Muhajirin (2020) kepercayaan sebagai sikap yang menunjukkan rasa suka serta kemauan untuk tetap bertahan dalam menggunakan suatu produk atau merek tertentu.

Trust merujuk kepada kepercayaan seseorang terhadap teknologi yang akan mempengaruhi minat mereka mengadopsi teknologi tersebut. Menurut Ba dan Pavlou (2002) mendefinisikan kepercayaan sebagai penilaian hubungan seseorang dengan orang lain yang akan melakukan transaksi tertentu sesuai harapan dalam sebuah lingkungan ketidakpastian.

Gefen dkk (2003) kepercayaan berkaitan dengan keyakinan bahwa pihak yang dipercaya akan memenuhi komitmennya. Bisa dilihat dari Keandalan, Kejujuran, Kepedulian, Kredibilitas.

Variabel kepercayaan sangat penting untuk ditambahkan mengingat penggunaan sistem pembayaran melalui internet atau teknologi digital masih dirasa berisiko, mengingat banyaknya penipuan, serangan cyber, serta lain-lain. Terkait sistem pembayaran digital, kepercayaan terhadap keamanan mekanisme dan infrastruktur teknologi akan meningkatkan minat dalam mengadopsi pembayaran digital.

(Widowati dan Khusaini 2022)

Kemudahan (Perceived ease of use)

Menurut (Faizani & Indriyanti, 2021) Persepsi atau anggapan mengenai keyakinan seseorang bahwa penggunaan satu sistem mempermudah kinerja seseorang dengan sedikit usaha.

Sitinjak (2019) Ketika seseorang semakin meyakini bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah atau dengan usaha yang minim, maka minat orang tersebut untuk menggunakan teknologi juga akan semakin meningkat. Selain minat penggunaan, persepsi orang tersebut mengenai manfaat teknologi juga akan menjadi semakin baik.

F. Davis (1989) Perceived ease of use merupakan tingkatan dimana seseorang berfikir bahwa untuk menggunakan sistem itu mudah untuk digunakan. Untuk menggunakan sebuah sistem baru itu tidak membutuhkan usaha yang kompleks.

Jogiyanto (2008) persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) didefinisikan menjadi sejauh mana seorang percaya bahwa memakai suatu teknologi akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan berdasarkan pada sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem baru yang akan dipergunakan terbebas dari kesulitan. Bisa dilihat dari Jelas dan mudah dimengerti, Sedikit usaha, Mudah digunakan.

Manfaat (Perceived Usefulness)

Menurut (Sumadi et al., 2022) Manfaat adalah keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sebuah produk atau sistem dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kinerja, produktifitas dan efektifitas.

Persepsi manfaat adalah pandangan seseorang terhadap manfaat yang diberikan suatu objek atau produk atas penggunaannya yang memberikan kemudahan sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam penggunaannya. (Sibuea et al., 2021)

Davis (1989) mengartikan Perceived usefulness sebagai sejauh mana seseorang percaya jika seseorang itu menggunakan sistem tertentu maka akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dalam dunia teknologi kegunaan atau manfaat berarti memungkinkan seseorang yang menggunakan teknologi akan memperoleh suatu hasil yang diharapkan baik yang bersifat materi maupun non materi.

Jogiyanto (2008) Kegunaan persepsian didefinisikan menjadi sejauh mana seseorang percaya bahwa memakai suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Bisa dilihat dari Mampu mempercepat proses kepuasan, Mampu meningkatkan efektifitas, Mampu meningkatkan kinerja individu, Mampu memberikan manfaat bagi individu

Persepsi Lingkungan Sosial (Subjective Norm)

Menurut (Rivaldi & Dinaroe, 2022) Norma subjektif adalah persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia seharusnya atau tidak seharusnya melakukan perilaku yang dimaksudkan.

Venkatesh & Davis (2000) Subjective norm merupakan suatu persepsi seseorang yang menggunakan suatu teknologi baru berdasarkan pengaruh orang sekitar yang penting baginya.

Jogiyanto (2007) berpendapat bahwa Subjective Norm adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan orang lain yang mempengaruhi untuk

melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan.

Ajzen dalam Linan and Chen (2006) berpendapat bahwa norma subjektif merupakan ukuran tekanan sosial untuk menentukan apakah sikap individu perlu dilakukan atau tidak. norma sosial subyektif mengacu pada persepsi kelompok tertentu “reference people” yang menyetujui atau tidak menyetujui dalam memilih suatu keputusan. Bisa dilihat dari Pengaruh orang dekat, Pengaruh orang penting, Kesamaan nilai-nilai dengan lingkungan sekitar, Keyakinan dukungan untuk menggunakan teknologi dari lingkungan sekitar.

2.2. Pengembangan Hipotesis

Pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan QRIS

Menurut Maharani (2010) kepercayaan ialah keyakinan satu pihak pada reliabilitas, durabilitas, dan integritas pihak lain pada relationship dan keyakinan bahwa tindakannya merupakan kepentingan yang paling baik serta akan menghasilkan hasil positif bagi pihak yang dipercaya. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Rivaldi & Dinaroe, 2022) yang hasilnya Kepercayaan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan FinTech.

H1: Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS.

Pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS

Menurut Davis (1989) mengungkapkan Jika persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu maka akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan memberikan penekanan pada kemudahan yang akan diterima dalam penggunaan teknologi informasi tersebut. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Pradana & Sagoro, 2021) menyatakan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa semakin mudah para pelaku UKM di Yogyakarta dalam menggunakan mobile payment QRIS maka semakin tinggi minat untuk menggunakan mobile payment QRIS.

H2 : Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS.

Pengaruh manfaat terhadap minat menggunakan QRIS

Persepsi manfaat adalah pandangan seseorang terhadap manfaat yang diberikan suatu objek atau produk atas penggunaannya yang memberikan kemudahan sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam penggunaannya (Sibuea et al., 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Engko, Limba, & Achmad) menyatakan pada penelitian ini perceived usefulness dapat memediasi hubungan antara pengetahuan dan minat menggunakan layanan QRIS pada pelaku usaha UMKM Coffeeshop.

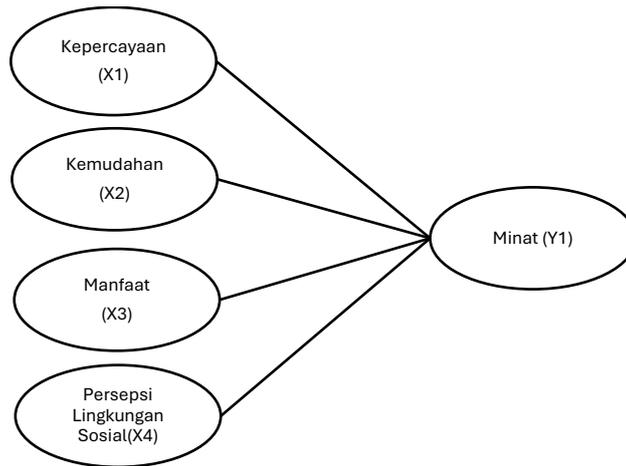
H3 : Manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS.

Pengaruh Persepsi Lingkungan Sosial terhadap minat menggunakan QRIS

Suatu tingkatan dalam mengukur sejauh mana persepsi lingkungan sosial terhadap pembayaran digital yang diinginkan (de Luna et al., 2019). Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Yoon & Lim, 2020) yang menunjukkan hasil jikalau norma subjektif berpengaruh positif terhadap minat menggunakan internet-only banks.

H4 : Subjective Norm berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS.

Model Penelitian



3. METODE PENELITIAN

3.1. Populasi

Populasi menurut Nazir (2005) adalah sekumpulan individu yang memiliki ciri-ciri khusus, kualitas dan juga karakteristik yang dibutuhkan oleh peneliti. Jadi populasi adalah sekumpulan individu yang merupakan hasil pengukuran atau perhitungan secara kualitatif atau kuantitatif mengenai ciri khas, kualitas dan karakteristik tertentu dari semua kumpulan individu yang ingin dipelajari penulis. Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM di Pasar Tradisional, dimana diketahui jumlah pelaku UMKM di Kec. Weleri berjumlah 2.690 (kudasakti, 2023).

3.2. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel menurut (Swarjana 2022) adalah bagian terpilih dari populasi melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk.

Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin, dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan

n : Sampel

N : Populasi

e² : Tingkat Kesalahan 10%

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{2.690}{1 + 2.690 \cdot (0,01)}$$

$$n = \frac{2.690}{1 + 26,9}$$

$$n = \frac{2.690}{27,9} = 96$$

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus Slovin diatas, sampel yang di

dapatkan dalam penelitian ini sebanyak 96 responden, dibulatkan menjadi 100 responden. 100 responden yaitu pelaku UMKM di Kec. Weleri dengan kriteria sebagian besar yaitu pedagang makanan dan pedagang pakaian.

Teknik sampling merupakan cara pengambilan sebagian dari populasi sedemikian rupa sehingga walau sampel namun dapat menggeneralisasi atau mewakili populasi (Sumargo 2020). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster sampling. Cluster sampling adalah proses dua langkah di mana seluruh populasi dibagi menjadi klaster atau kelompok, biasanya wilayah geografis atau distrik seperti desa, sekolah, kelurahan, blok, dll. (Acharya et al. 2013).

Dalam penelitian ini menggunakan metode penyebaran kuesioner atau angket, yang dilakukan melalui cara memberi selebaran berupa beberapa pertanyaan kepada responden untuk memberikan jawaban sesuai pertanyaan yang diajukan peneliti. Adapun skala yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini yaitu skala likert menggunakan 5 pilihan jawaban yaitu :

Skala likert	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (ST)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Pada penelitian ini kuesioner atau angket tersebut akan dibagikan kepada responden yaitu pelaku UMKM di Kabupaten Kendal secara acak dan bersedia untuk menjawab.

3.3. Variabel Penelitian

Variabel Independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kepercayaan (X1), Kemudahan (X2), Manfaat (X3), Norma Subjektif (X4) dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah Minat (Y1).

Tabel 3.1
Definisi Operasional

No.	Variabel	Indikator	Skala
1	Kepercayaan (X1) Kepercayaan adalah seseorang yang percaya terhadap kepercayaan m-pembayaran.	1. Dapat dipercaya 2. Memenuhi syarat dan ketentuan 3. Dapat diandalkan (Loh et al. 2021) diganti	1-5
2	Kemudahan (X2) Persepsi atau anggapan mengenai keyakinan seseorang bahwa penggunaan satu sistem mempermudah	1. Jelas dan dapat dimengerti 2. Lebih sedikit usaha 3. Mudah digunakan	1-5

	kinerja seseorang dengan sedikit usaha.	(Faizani & Indriyanti, 2021)	
3	<p>Manfaat (X3)</p> <p>Manfaat adalah keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sebuah produk atau sistem dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kinerja, produktivitas dan efektivitas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan efektivitas 2. Meningkatkan kenyamanan kinerja 3. Memberikan manfaat bagi individu <p>(Sumadi et al., 2022)</p>	1-5
4	<p>Persepsi Lingkungan Sosial (X4)</p> <p>Norma subjektif adalah persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia seharusnya atau tidak seharusnya melakukan perilaku yang dimaksudkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaruh orang dekat 2. Pengaruh orang yang dihormati 3. Kesamaan dengan mengikuti lingkungan sekitar 4. Keyakinan dukungan untuk menggunakan teknologi dari lingkungan sekitar <p>(Rivaldi & Dinaroe, 2022)</p>	1-5
5	<p>Minat (Y)</p> <p>Minat penggunaan teknologi adalah tingkatan sejauh mana seseorang mau menggunakan teknologi sesuai dengan tujuan yang ingin mereka capai</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keinginan penggunaan teknologi dimasa mendatang 2. Keinginan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari 3. Memiliki perencanaan untuk menggunakan teknologi setiap saat <p>Bagus Prasasta Sudiatmika, N., & Ayu Oka Martini, I. (2022)</p>	1-5

3.4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan setelah data terkumpul. Huberman dan Miles (1994) menawarkan bentuk analisis data melalui tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data, kesimpulan, dan verifikasi. Reduksi data merupakan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, abstraksi, serta mentransformasikan data dalam bentuk catatan atau transkrip. Penyajian data merupakan tahap untuk menyajikan data secara sistematis berdasarkan kategorisasi dalam tahap reduksi data. Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap untuk menemukan kejelasan dan pemahaman terhadap persoalan yang diteliti (Jogiyanto Hartono 2018).

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif oleh karena itu teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif serta metode yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Untuk membantu menyelesaikan data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan bantuan SPSS (Statistical Package For Social Science).

3.5. Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif berarti proses mengambil suatu kesimpulan yang berasal dari hal-hal yang bersifat khusus menjadi kesimpulan yang bersifat lebih spesifik (Algiffari 2015).

Menurut (Sugiyono 2014) analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

3.6. Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat ke validan atau ke aslian suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki nilai validitas tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid memiliki nilai validitas rendah.

Menurut (Sugiyono 1999) suatu instrumen dikatakan valid apabila korelasi antara skor butir dengan skor total dengan hasil korelasi r lebih besar dari 0,30, dan apabila nilai r lebih kecil dari 0,30 maka instrumen tersebut dapat dikatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Menurut (Ghozali 2007) reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Secara umum uji reliabilitas didefinisikan sebagai rangkaian uji lanjutan untuk menilai kehandalan dari pertanyaan-pertanyaan yang valid yang dilihat dari nilai *cronbach alpha* yang dihasilkan $> 0,60$.

3.7. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk melihat suatu model yang layak atau tidak layak digunakan dalam penelitian. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Uji Normalitas

Menurut (Norfai 2021) uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah variabel bebas serta variabel terikat pada penelitian ini keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Model regresi yang baik yaitu yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Uji normalitas di penelitian ini menggunakan uji

Kolmogorov-Smirnov dikatakan normal Jika nilai signifikansi lebih besar dari $>0,05$.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Pengujian heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji koefisien korelasi *spearman's rho*, uji ini memiliki kriteria jika korelasi antar variabel independen dengan residual $>0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Waspodo, Handayani, dan Paramita 2013).

Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas muncul akibat adanya korelasi antara dua variabel bebas atau lebih atau adanya kenyataan bahwa dua variabel penjelas atau lebih bersama-sama dipengaruhi oleh variabel ketiga yang berada diluar model. Variabel yang mengakibatkan multikolinearitas adalah nilai tolerance yang lebih besar daripada 0,1 (Waspodo, Handayani, dan Paramita 2013).

3.8. Analisis Regresi

Analisis regresi adalah salah suatu analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain (Firmansyah 2017). Dapat disimpulkan analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel- variabel bebas dengan variabel terikat.

3.9. Uji Hipotesis

3.9.1. Uji Hipotesis Statistik

Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji hubungan signifikan antara variabel independen dan variabel dependen secara keseluruhan. Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan angka taraf signifikan hasil perhitungan dengan taraf signifikan 0,05 (5%) dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$, hasil data ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan $F_{hitung} > F_{tabel}$, hasil data terima.

Uji T

Uji T dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji T dapat dilakukan dengan menggunakan kriteria uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan $t_{hitung} > T_{tabel}$, hasil data diterima.
- 2) Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ dan $t_{hitung} < T_{tabel}$, hasil data ditolak.

3.9.2. Uji Hipotesis Penelitian

Uji Koefisien Determinasi

Menurut (GINTING 2018) Koefisien Determinasi adalah angka yang digunakan untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen.