

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Pola pikir orang tentang transaksi keuangan telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan digital. Salah satu efeknya adalah meningkatkan inklusi keuangan, yang berarti memberi orang layanan keuangan yang sebelumnya tidak dapat diakses oleh lembaga keuangan konvensional. *Fintech* adalah hasil dari integrasi teknologi dengan layanan keuangan, seperti aplikasi perbankan digital, pembayaran elektronik, pinjaman online, asuransi digital, investasi online, dan masih banyak lagi, yang memungkinkan orang dan bisnis kecil untuk melakukan transaksi, menyimpan uang, mengakses kredit, dan mengelola keuangan mereka secara lebih mudah dan murah. Kemajuan teknologi informasi sangat membantu untuk kegiatan transaksi uang elektronik (Ningsih et al., 2021).

Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) adalah rencana strategis pemerintah Indonesia untuk menciptakan sistem pembayaran yang efektif, terintegrasi, dan inklusif. Perkembangan teknologi telah mendorong pergeseran dari transaksi tunai ke nontunai di era modern. Dengan menyediakan infrastruktur dan peraturan yang mendukung penggunaan pembayaran elektronik di seluruh sektor ekonomi, GPN berusaha membantu transformasi ini. Dalam mewujudkan Indonesia tanpa uang, BI sudah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) semenjak tahun 2014 (Wardani et al, 2022). Peraturan Bank Indonesia No.19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (*National Payment Gateway*) menjelaskan bahwa pemrosesan transaksi pembayaran ritel domestik secara interkoneksi dan interoperabilitas dalam kerangka penyelenggaraan gerbang pembayaran nasional (*national payment gateway*) merupakan pemenuhan atas kebutuhan masyarakat dalam bertransaksi secara non tunai. Dengan demikian masyarakat seperti pelaku UMKM memerlukan sistem penghubung dalam transaksi non tunai.

Penerapan *e-money* yang selama ini dipergunakan untuk pembayaran online dan offline dapat mempermudah merchant dalam bertransaksi. Kerjasama antara merchant serta penyedia *e-money* akan menaikkan inklusivitas keuangan serta mendorong perekonomian. Menurut Bank Indonesia, teknologi pembayaran non tunai terbagi menjadi dua kategori: uang elektronik dan *e-money*. *E-money* atau uang elektronik merupakan metode pembayaran berbasis chip sedangkan e wallet atau dompet digital merupakan metode pembayaran berbasis server (*online*) seperti OVO, Go-Pay, DANA, LinkAja dan i-saku. Keuntungan membayar menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan, serta keamanannya (Silaen et al, 2022).

Mobile Banking adalah satu fitur perbankan digital yang semakin berkembang. *Mobile Banking* memungkinkan pelanggan bank melakukan transaksi dengan ponsel pintar yang telah menerapkan pembayaran-pembayaran baru. Dengan demikian, pengguna hanya perlu memindai kode QR di kasir toko untuk menyelesaikan transaksi. Kode QR adalah kumpulan kode yang dapat dibaca oleh perangkat tertentu yang digunakan untuk transaksi pembayaran dan berisi informasi data, identitas pengguna/pedagang, nominal pembayaran dan/atau mata uang. Pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk membuat transaksi pembayaran domestik dengan QR-Code lebih mudah, cepat dan aman. Mulai 1 Januari 2020 semua penjual harus menggunakan QR Code yang memenuhi standar QRIS. (Silaen et al, 2022)

QRIS memungkinkan penggunaanya dapat melakukan pembayaran dengan memindai kode QR tanpa berpikir bahwasanya kode QR yang disediakan *merchant* berbeda dengan

kode QR pengguna. Selain itu, karena retailer sekarang menerima pembayaran melalui kode QR apa pun, satu manfaat bagi bisnis adalah penjualan dapat meningkat.

Dengan QRIS, banyak transaksi pembayaran elektronik dapat dicatat dan dipantau. Dengan mengolah data pembayaran, kelayakan finansial (*creditworthiness*) UMKM dan masyarakat yang tidak memiliki rekening bank dapat digambarkan. Ini membantu mengatasi hambatan dalam mengakses berbagai layanan keuangan, seperti lokasi yang jauh dan pembukuan yang tidak tersedia. Pengguna, seperti UMKM dapat melakukan pembayaran dengan menggunakan kode QR yang dibuat oleh aplikasi atau perangkat pembayaran elektronik mereka. Aplikasi pembayaran lainnya dapat memindai kode QR ini untuk melakukan transfer dana. Dikarenakan penjual menerima pembayaran melalui QR Code apa pun, salah satu keuntungan bagi UMKM adalah penjualan dapat meningkat.

Laju Pertumbuhan Ekonomi



Sumber: <https://data.semarangkota.go.id/statistiksektoral> (S. D. I. T. Semarang, n.d.)

Gambar 1.1 (Laju Pertumbuhan Ekonomi)

Jumlah UMKM di Kota Semarang



Sumber : Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kota Semarang/
data.semarangkota.go.id

Gambar 1.2 (Jumlah UMKM Kota Semarang)

Laju Pertumbuhan Ekonomi di Kota Semarang menggunakan pengukuran Produk Domestik Bruto (PDB), menunjukkan mengalami penurunan pada tahun 2019-2020 sebesar 8,66 dan ada perbedaan yang signifikan antara tahun 2020 hingga 2021 mengalami

kenaikan sebesar 7,01. Namun pada pertumbuhan UMKM di kota Semarang tidak ada penurunan pada tahun 2019-2020 malah cenderung naik. UMKM lokal juga memegang peranan dalam peningkatan ekonomi digital yang turut berkontribusi menjaga pertumbuhan dan pemulihan ekonomi di tengah pandemi. Peranan terbesar dalam pembentukan PDB Kota Semarang dihasilkan oleh industri pengolahan pada tahun 2022 mencapai 28,85 persen. Selanjutnya konstruksi mencapai 26,30 persen pada tahun 2022, disusul perdagangan (UMKM) sebesar 13,18 persen. Kemudian informasi dan komunikasi sebesar 8,61 persen serta jasa keuangan dan asuransi sebesar 4,18 persen (Metriana Jovanika, 2022). Sehingga jumlah UMKM yang terus naik dari 2019 hingga 2021 di iringi juga dengan laju pertumbuhan ekonomi yang naik dan UMKM menjadi salah satu penyumbang PDB. Sedangkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) resmi diluncurkan di Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019, hal tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat laju pertumbuhan ekonomi di Semarang naik drastis juga. Pengguna *merchant* QRIS terbanyak berasal dari para pemilik UMKM, dengan sebaran *merchant* terbanyak di Kota Semarang (18,87%), Kota Surakarta (12,07%) dan Kabupaten Banyumas (6,79%) (Redaksi, 2023). Namun tidak semua UMKM menggunakan QRIS, dikarenakan pelaku UMKM belum merasakan manfaat yang dirasakan dari penggunaan QRIS. Di Kota Semarang, banyak pelaku UMKM masih menggunakan uang tunai dalam transaksi sehari-hari. Meskipun pemerintah setempat terus mendorong digitalisasi dengan membangun portal khusus untuk UMKM, hanya sekitar 60% dari total pelaku UMKM di kota ini yang sudah mulai memanfaatkan teknologi digital, seperti pembayaran non-tunai menggunakan QRIS. Beberapa tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya akses informasi dan keterampilan digital di kalangan pelaku UMKM yang lebih tua atau yang usahanya sudah mapan secara tradisional (P. K. Semarang, 2023). Masyarakat belum merasakan manfaat signifikan dari pembayaran QRIS yang dimungkinkan oleh layanan *mobile banking* (Wardani et al., 2022). Kecamatan Pedurungan Kota Semarang adalah salah satu pusat perbelanjaan yang ada di kota Semarang, jadi dalam daerah tersebut terdapat banyak UMKM yang beroperasi sehingga dapat dijadikan objek penelitian. Tercatat pada tahun 2024 jumlah UMKM kota Semarang di daerah Kecamatan, Kecamatan Pedurungan berjumlah paling banyak (2818 unit) diantara kecamatan lain seperti Tembalang (1702 unit), Gayamsari (1109), dan Banyumanik (998 unit) (Semarangkota.go, 2024). Populasi dipilih di Kecamatan Pedurungan kota Semarang dikarenakan pelaku UMKM terbanyak berada di Kecamatan Pedurungan dan berdasar penelitian terdahulu (Khadijah et al., 2020) tetapi lebih detail dengan menggunakan Kecamatan Pedurungan, berbeda dengan penelitian terdahulu (Khadijah et al., 2020) yang meneliti di keseluruhan kota Semarang dan responden mahasiswa, dosen, dan UMKM yang dimana kurang detail dalam menentukan objek penelitian dan sampel sehingga tidak terfokus.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti ingin mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM menggunakan QRIS di kota Semarang. Penelitian ini berdasar pada penelitian sebelumnya, antara lain (Prasetya et al, 2020), (Wardani et al, 2022), (Jayanti et al, 2019), (Tam et al., 2020), (Maharani, 2021), (Indah et al, 2019), (Jayanti et al., 2019), (Nareswari et al., 2021), dan (Ningsih et al., 2021), (Khadijah et al, 2020)

Nilai harga dapat didefinisikan sebagai jumlah uang atau biaya yang harus dibayarkan oleh pelaku UMKM untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, yang berarti ketika manfaat penggunaan QRIS dirasakan lebih banyak daripada uang yang dikeluarkan

untuk menggunakan QRIS maka pelaku UMKM akan mempunyai minat untuk menggunakan QRIS. Dalam hal ini, penting untuk memperhatikan bahwa nilai harga mencakup biaya transaksi langsung serta faktor-faktor lain, seperti biaya pendaftaran, komisi yang dikenakan oleh penyedia layanan QRIS, dan penghematan waktu dan sumber daya yang dihasilkan dari adopsi QRIS.

Berdasarkan penelitian terdahulu (I Gusti Bagus Irvan Prasetya et al., 2020), (Wardani et al., 2022), (Nareswari et al., 2021) memberikan simpulan bahwa penggunaan *fintech* seperti QRIS, OVO, dan Mobile Banking mengeluarkan biaya yang lebih kecil daripada manfaat yang diterima seperti kemudahan dalam transaksi, praktis, dan hemat waktu. Pengguna merasakan manfaat yang lebih besar daripada beban biaya yang dikeluarkan. Semakin rendah biaya penggunaan maka semakin tinggi minat penggunaan. Akan tetapi, penelitian penelitian ini tidak sejalan dengan (Maharani, 2021) dan (Tam et al., 2020) memiliki hasil tidak berpengaruh signifikan. Mereka menyimpulkan bahwa pengguna lebih menyukai aplikasi yang tidak berbayar, dikarenakan responden dari penelitian ini adalah pelajar yang berusia kurang dari 25 tahun. Sehingga mengeluarkan biaya untuk menggunakan aplikasi terasa berat bagi mereka. Aplikasi gratis memungkinkan pengguna mengunduh aplikasi sesuka hati dan memeriksa apakah mereka menyukainya. Aplikasi berbayar biasanya memiliki jumlah unduhan yang lebih kecil daripada aplikasi gratis.

Ekspektasi usaha mencakup keyakinan dan harapan para pelaku UMKM tentang keuntungan yang akan mereka peroleh dari penggunaan QRIS dalam operasional bisnis mereka. Hal ini terkait erat dengan persepsi mereka tentang kemudahan penggunaan sistem pembayaran, kenyamanan konsumen, kemungkinan peningkatan pendapatan atau volume penjualan, dan keunggulan kompetitif yang akan mereka peroleh. Pelaku UMKM akan berminat untuk menggunakan metode pembayaran melalui QRIS jika menggunakannya mudah dipelajari dan digunakan. Sebaliknya, jika menggunakan QRIS sulit dipelajari dan digunakan, pelaku UMKM tidak akan berminat untuk menggunakan metode pembayaran melalui QRIS. Semakin kompleks inovasi teknologi, semakin sedikit orang yang ingin menggunakannya lagi (Venkatesh et al., 2012).

Berdasarkan pernyataan tersebut, didukung oleh penelitian (Wardani et al., 2022) dan (Tam et al., 2020) memberikan hasil positif signifikan, yang artinya ekspektasi usaha berpengaruh terhadap minat penggunaan teknologi informasi. Dalam penggunaan teknologi tidak harus membutuhkan usaha dan harus adanya kemudahan dalam menggunakannya agar dapat memengaruhi minat pengguna. Pada penelitian (Wardani et al., 2022) juga menyimpulkan karena QRIS sangat mudah digunakan dan dipelajari, responden penelitian ini merasakan kemudahan transaksi. Akan tetapi, penelitian ini tidak sejalan dengan (Khadijah et al., 2020), (Maharani, 2021), dan (Nareswari et al., 2021) penelitian ini tidak berpengaruh signifikan, yang artinya ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat pengguna menggunakan teknologi. Pada penelitian (Khadijah et al., 2020) menggunakan uji path coefficients yang menyatakan bahwa penggunaan menggunakan teknologi memerlukan upaya yang tinggi, namun dengan menggunakan path coefficients hubungan antara variabel secara keseluruhan dapat dijelaskan sehingga ekspektasi usaha beserta variabel independen lainnya tidak memengaruhi variabel dependen dalam hasil penelitian ini. Sedangkan dari penelitian (Maharani, 2021) memberikan hasil tidak berpengaruh signifikan dengan uji t, tetapi responden adalah generasi Z yang tidak awam teknologi jadi tidak memerlukan usaha untuk menggunakan, dengan uji parsial t variabel seperti

ekspektasi usaha memberikan hubungan tersendiri terhadap tidak berpengaruhnya ekspektasi usaha terhadap minat penggunaan.

Ekspektasi Kinerja adalah ketika seorang individu yakin bahwa menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerjanya maka teknologi tersebut memberikan dampak positif. Ketika pelaku UMKM menggunakan QRIS sebagai metode pembayarannya dapat mempercepat pembayaran maka minat UMKM menggunakan QRIS akan meningkat. Dikarenakan dengan menggunakan QRIS akan mempercepat transaksi maka juga akan mempercepat kinerja dalam UMKM. Namun, jika penggunaan QRIS memperlambat proses pembayaran, pelaku UMKM tidak akan tertarik untuk melakukan transaksi melaluinya (Venkatesh et al., 2012).

Berdasarkan pernyataan tersebut, didukung oleh penelitian (Wardani et al., 2022), (Nareswari et al., 2021), dan (Putri et al., 2020) menjelaskan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Namun dalam penelitian (Maharani, 2021) menyatakan ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *mobile payment*, dikarenakan responden dari penelitian ini adalah mahasiswa yang berumur kurang dari 25 tahun sehingga mereka kebanyakan belum bekerja dan menggunakan *mobile payment* hanya untuk kebutuhan sehari-hari.

Faktor sosial adalah keadaan di mana seseorang percaya bahwa teman, kerabat, dan dirinya sendiri meyakinkan dirinya untuk melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS. Jika orang di sekitarnya percaya bahwa QRIS diyakini oleh orang lain dan dirinya sendiri, maka orang tersebut akan berminat menggunakan QRIS. Sebaliknya, jika seseorang merasa bahwa QRIS tidak diyakini oleh orang lain dan dirinya sendiri, maka orang tersebut akan berminat menggunakan QRIS.

Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian (Indah et al., 2019), (Nareswari et al., 2021), dan (Khadijah et al., 2020) menyatakan bahwa penggunaan *mobile payment* dipengaruhi oleh faktor sosial seperti keluarga atau teman kerja, jadi faktor sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Namun dalam penelitian (Maharani, 2021), (Putri et al., 2020), dan (Wardani et al., 2022) menyatakan faktor sosial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan teknologi. Dikarenakan responden merasakan manfaatnya sendiri dan tidak terpengaruh oleh dorongan teman atau rekan kerja melainkan keinginan mereka sendiri untuk menggunakan.

Penelitian-penelitian yang telah dijalankan sebelumnya terdapat hasil yang belum konsisten. Peneliti bertujuan untuk mengkaji kembali pengaruh nilai harga, ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, dan faktor sosial terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. Kebaruan dari penelitian ini menggunakan pelaku UMKM dan tempat penelitian di Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang dikarenakan merupakan salah satu pusat perbelanjaan di kota Semarang dan banyak pelaku UMKM yang berjualan. Kecamatan Pedurungan sebagai wilayah yang berbatasan dengan Kabupaten Demak dan Gobogan dipilih mengingat di wilayah tersebut, penggunaan QRIS mengalami tren peningkatan dalam penggunaannya. Jumlah UMKM di Kecamatan Pedurungan sebanyak 1290 membutuhkan kecepatan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Dukungan teknologi baik dari pembeli maupun pelaku UMKM di Kecamatan Pedurungan sudah sangat memungkinkan untuk berkembangnya pemakaian QRIS. Faktor sosial terutama informasi mengenai keuntungan penggunaan QRIS sebagaimana penelitian Wardani dan Masdiantini (2022) yang menyatakan tidak ada pengaruh faktor sosial merupakan hal yang mendorong untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan fenomena dan research gap yang telah dijelaskan maka rumusan masalah penelitian ini antara lain, (i) Apakah nilai harga berpengaruh positif terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (ii) Apakah ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (iii) Apakah ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (iv) Apakah faktor sosial berpengaruh positif terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini antara lain, (i) Untuk menganalisis apakah nilai harga berpengaruh terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (ii) Untuk menganalisis apakah ekspektasi usaha berpengaruh terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (iii) Untuk menganalisis apakah ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS. (iv) Untuk menganalisis apakah faktor sosial berpengaruh terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS.

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan akademik tentang akuntansi dan teknologi informasi. Penelitian ini akan memperkaya literatur ilmiah tentang penerapan QRIS di kalangan UMKM dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan QRIS di kalangan UMKM dengan menganalisis pengaruh variabel seperti nilai harga, ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, dan faktor sosial terhadap minat pelaku UMKM untuk menggunakan QRIS. Mereka dapat meningkatkan daya saing perusahaan mereka dan mendapatkan bantuan dalam membuat keputusan strategis tentang adopsi teknologi pembayaran digital yang efektif. Semoga hasil penelitian ini memiliki konsekuensi yang signifikan bagi pembuatan kebijakan publik terkait pertumbuhan ekonomi mikro di Indonesia. Selain itu, manfaat dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model atau kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai dasar untuk studi lanjutan tentang pemanfaatan QRIS oleh pelaku UMKM. Dengan demikian, penelitian ini akan memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat terhadap pemanfaatan QRIS serta mendorong pembentukan teori tentang penerapan teknologi dalam konteks akuntansi.

2. Kajian Pustaka

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Teori Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM atau *Technology Acceptance Model* adalah sebuah teori yang pertama kali dikemukakan oleh Fred Davis pada tahun (1986). TAM menjelaskan mengapa individu menerima atau menolak suatu teknologi. TAM digunakan untuk memahami perilaku penerimaan dan adopsi teknologi dengan fokus pada persepsi pengguna terhadap teknologi dan bagaimana persepsi ini mempengaruhi niat pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi tersebut. TAM modifikasi TRA menunjukkan tingkat adopsi pengguna terhadap teknologi, terutama teknologi informasi, yang diukur dengan model penerimaan teknologi (Napitulu, 2017). Studi tersebut menunjukkan bahwa seberapa besar manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS dipengaruhi oleh keputusan untuk menggunakannya bagi pelaku UMKM. Karakteristik unik dan kemampuan untuk memprediksi penggunaan teknologi seseorang adalah daya tarik model ini (Taylor et al, 1995). Ada 2 Komponen TAM yang digunakan untuk mempengaruhi minat penggunaan:

1. Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*): mengacu pada persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi akan meningkatkan kinerja atau produktivitas mereka untuk mencapai tujuan. Jika pengguna percaya bahwa teknologi tersebut akan meningkatkan efisiensi, produktivitas, atau memberikan manfaat lain yang

berharga, maka kemungkinan mereka untuk menerima dan mengadopsi teknologi tersebut lebih tinggi.

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*): menunjukkan seberapa mudah pengguna menggunakan teknologi. Jika teknologi dianggap mudah digunakan, pengguna cenderung lebih tertarik untuk menggunakannya.
3. Niat Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*): adalah niat atau kesediaan seseorang untuk menggunakan teknologi dalam situasi nyata. Niat ini dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebergunaan.

Dalam pengembangan lebih lanjut oleh (Venkatesh et al., 2012), juga menambahkan beberapa konsep tambahan, seperti:

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*): adalah sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan teknologi akan membantu mereka mencapai kinerja yang lebih baik dalam tugas-tugas atau pekerjaan mereka.
2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*): adalah sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan teknologi akan memerlukan usaha yang rendah.
3. Faktor Sosial (*Social Influence*): adalah sejauh mana individu dipengaruhi oleh pandangan orang lain dalam memutuskan untuk menggunakan atau tidak menggunakan teknologi.
4. Nilai Harga (*Price Value*): adalah pertukaran kognitif antara manfaat yang dirasakan dari teknologi dengan biaya yang dikeluarkan.

2.1.2 Minat Menggunakan

Perilaku konsumen dipengaruhi oleh minat menggunakan, atau keinginan untuk menggunakan. Ini terkait erat dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM), termasuk *Behavioral Intention to Use*. Minat menggunakan adalah keinginan pengguna untuk menggunakan atau menggunakan kembali sesuatu. Salah satu aspek psikotik manusia adalah minat yang digunakan, yang cenderung menarik perhatian atau perasaan senang yang lebih besar terhadap sesuatu, yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Menurut Soraya (2015) Minat adalah ketertarikan perhatian yang besar terhadap sesuatu, sehingga terbentuk perasaan senang dan sikap tertarik. Minat menggunakan menunjukkan sejauh mana seseorang atau sekelompok orang tertarik untuk memanfaatkan, mengadopsi, atau menerapkan teknologi tertentu dalam aktivitas sehari-hari atau pekerjaan mereka. Ide ini membahas niat seseorang atau kelompok untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut berdasarkan persepsi, keyakinan, dan faktor lain yang mempengaruhi sikap mereka terhadap teknologi tersebut.

2.1.3 Quick Response Code Indonesian Standards (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard adalah sebuah sistem pembayaran baru yang resmikan penggunaannya oleh Bank Indonesia sejak 1 Januari 2020 (Azzahroo et al, 2021). Peresmian QRIS sebagai sebuah metode pembayaran baru berbasis QR Code menjadi salah satu bentuk penerapan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 (Sriekaningsih, 2020). QRIS merupakan sebuah standar pembayaran berupa kode QR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk mendukung dan memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia (Sriekaningsih, 2020).

Kode QR (*Quick Response*) adalah jenis kode matriks dua dimensi yang digunakan untuk menyimpan dan mengirimkan informasi dengan cepat. Polanya terdiri dari kotak persegi atau persegi panjang berwarna hitam dan putih. Selain itu, kode QR banyak digunakan dalam transaksi pembayaran digital seperti *Quick Response Code Indonesian*

Standard (QRIS). Menurut PADG No.21/18/PADG/2019 tanggal 16 Agustus 2019 tentang Implementasi *Standar Nasional Quick Response Code* untuk Pembayaran yang antara lain mengatur ruang lingkup penggunaan QR Code untuk pembayaran, implementasi QRIS sebagai standar nasional, laporan dan pengawasan. Transaksi QRIS menggunakan dompet digital seperti OVO atau Dana sebagai sumber pendanaan. Metode pembayaran QRIS menggunakan stiker yang ditempelkan pada depan kasir yang dimana dapat di scan oleh pembeli untuk proses pembayaran. Batas nominal paling banyak transaksi melalui QRIS adalah Rp10.000.000,00. Untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran bagi pelaku UMKM, pelaku UMKM harus mendaftarkan diri dengan pihak PJSP penyelenggara QRIS yang berizin Bank Indonesia. Apabila pelaku UMKM sudah bekerjasama dengan penyedia aplikasi pembayaran, pelaku UMKM tinggal menunggu instruksi / informasi selanjutnya dari pihak penyedia pembayaran untuk QRIS yang siap digunakan (Bank Indonesia, 2019).

2.1.4 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

Menurut PP 7 tahun 2021 pada pasal 35-36 menjelaskan kriteria UMKM sebagai berikut:

- Usaha mikro mempunyai modal usaha paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) , tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Memiliki hasil penjualan tahunan sampai paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).
- Usaha Kecil memiliki modal usaha lebih dari Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) sampai dengan paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah) sampai paling banyak Rp15.000.000.000,00 (lima belas miliar rupiah).
- Usaha Menengah memiliki modal usaha lebih dari Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah) sampai dengan paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp15.000.000.000,00 (lima belas miliar rupiah) sampai paling banyak Rp50.000.000.000,00 (lima puluh miliar rupiah).

2.1.5 Nilai Harga

Menurut (Venkatesh et al., 2012), nilai harga dapat didefinisikan sebagai persepsi pengguna terhadap manfaat yang mereka terima dari suatu produk atau layanan dalam kaitannya dengan biaya atau harga yang harus mereka bayar. Dalam hal ini, nilai harga tidak hanya mencakup faktor moneteris semata, tetapi juga melibatkan pertimbangan tentang kepuasan dan manfaat relatif yang diperoleh oleh pelaku UMKM dari pembelian QRIS tersebut sebagai metode pembayaran.

Dapat diartikan jika pelaku UMKM merasa bahwa manfaat yang dia peroleh dari penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran sangat melebihi biaya atau harga yang harus dibayarkannya, maka dia mungkin akan menganggap nilainya tinggi dan cenderung puas dengan pembelian tersebut. Namun, jika sebaliknya, pelaku UMKM merasa bahwa biaya atau harga tidak sebanding dengan manfaat yang didapatkan, maka dia mungkin akan menganggap nilai harganya rendah dan mungkin merasa kurang puas.

2.1.6 Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha adalah ketika seseorang yakin bahwa upaya mereka akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Ekspektasi usaha menurut (Taylor et al, 1995) adalah harapan seseorang terhadap dirinya sendiri untuk melakukan tindakan yang diperlukan

untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ekspektasi usaha dapat memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan sistem atau teknologi, termasuk penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS oleh UMKM. Selain itu, ekspektasi usaha juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat pengguna apabila kemudahan dalam penggunaan teknologi dapat dirasakan maka akan memberikan manfaat dan rasa nyaman (Putri et al, 2020). Akibatnya, ekspektasi usaha dapat dianggap sebagai motivasi internal yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

2.1.7 Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan salah satu dari empat determinan inti dari niat dan penggunaan (*intention and usage*) dalam model UTAUT2. Ekspektasi kinerja menurut (Tam et al., 2020) adalah tingkat manfaat atau keuntungan yang didapatkan oleh pengguna dalam menggunakan suatu teknologi untuk meningkatkan kinerja dalam pekerjaan atau aktivitas tertentu. Menurut (Venkatesh et al., 2012) *Performance expectancy* juga dapat dibagi menjadi tiga sub-variabel, yaitu *usefulness*, *quickness*, dan *ease of use*. *Usefulness* berarti kegunaan yang diperoleh dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, *quickness* merupakan tingkat sebuah teknologi bisa mempercepat pekerjaan yang dilakukan, dan *ease of use* adalah tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau teknologi oleh pengguna. Pengguna akan terus menggunakan teknologi apabila teknologi tersebut memberikan dampak positif dalam kinerja mereka, termasuk penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran yang dimana dapat meningkatkan kinerja pelaku UMKM.

2.1.8 Faktor Sosial

Faktor sosial menurut (Tam et al., 2020) adalah persepsi individu terhadap pengaruh sosial yang mempengaruhi niat dan penggunaan suatu sistem atau teknologi. Faktor sosial merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi niat dan penggunaan suatu sistem atau teknologi dalam model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Dalam teori Penerimaan Teknologi Informasi (*Technology Acceptance Model/TAM*) yang dikembangkan oleh Venkatesh, faktor sosial diidentifikasi sebagai salah satu variabel yang mempengaruhi minat dan niat individu untuk mengadopsi teknologi. Menurut (Venkatesh et al., 2012) Faktor sosial melibatkan berbagai aspek seperti norma kelompok, opini orang lain, dukungan dari rekan kerja atau teman sebaya, serta persepsi pengguna tentang ekspektasi mereka terhadap sistem tersebut. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi persepsi individu terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan sistem informasi. Salah satu pengaruh sosial yang dirasakan pelaku UMKM adalah PADG No.21/18/PADG/2019 tanggal 16 Agustus 2019 yang diterbitkan Bank Indonesia tentang standar pembayaran non tunai harus melalui QRIS.

2.2 Pengembangan Hipotesis

2.2.1 Nilai Harga terhadap Minat Menggunakan QRIS

Nilai harga didefinisikan melibatkan pertimbangan kognitif konsumen terkait manfaat yang dipersepsikan dari suatu produk atau layanan dibandingkan dengan biaya moneter yang harus dikeluarkan (Dodds et al., 1991). Sejalan dengan Teori TAM yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2012), menyatakan adopsi teknologi didasarkan manfaat yang diterima oleh pengguna. UMKM dapat melakukan analisis terhadap metode pembayaran QRIS dan menentukan apakah adopsi teknologi ini manfaatnya lebih besar

dibandingkan biaya moneter yang dikeluarkan untuk mengadopsi. (Maharani, 2021) menjelaskan bahwa minat menggunakan akan semakin tinggi apabila nilai harga yang diperoleh tinggi. Semakin banyak manfaat yang diterima dibanding biaya yang dikeluarkan untuk adopsi teknologi maka semakin besar minat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Maka dari itu hipotesis pertama (H1) diajukan:

H1. Nilai Harga berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan QRIS

2.2.2 Ekspektasi Usaha terhadap Minat Menggunakan QRIS

Ekspektasi usaha berhubungan baik terhadap minat menggunakan, ketika suatu usaha dalam menggunakan sebuah sistem atau aplikasi dirasa mudah maka minat untuk menggunakan sistem tersebut akan tinggi. Ekspektasi usaha diartikan sebagai kesederhanaan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas (Venkatesh et al., 2003). Berbagai penelitian yang mengangkat mengenai teknologi telah banyak memberikan hasil yang bermacam-macam seperti signifikansi dampak maupun tidak signifikansinya dampak terhadap variabel ekspektasi usaha mengenai minat penggunaan (Patil, 2020).

Namun (Sihaloho et al., 2020) memberikan pernyataan bahwa ternyata ekspektasi pada usaha akan membuat minat menggunakan QRIS terpengaruh. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Pertiwi, 2017) yang menyebutkan bahwasanya ekspektasi usaha memiliki pengaruh pada minat menggunakan pembayaran elektronik. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan untuk hipotesis sebagai berikut ini :

H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS

2.2.3 Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Menggunakan QRIS

Penggunaan sistem informasi maupun teknologi memberikan tawaran berbagai macam keuntungan kepada penggunanya saat akan melakukan aktivitas tertentu merupakan definisi dari ekspektasi kinerja. (Venkatesh et al., 2012) ketika melakukan penelitiannya menemukan bahwa ekspektasi kinerja sebagai prediktor terkuat dari keyakinan dan niat konsumen untuk menggunakan teknologi. Pada penelitian (Pertiwi, 2017) memperkuat hasil dari penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwasanya gambaran kinerja memiliki pengaruh pada keinginan ataupun minat menggunakan pembayaran secara elektronik, maka dari itu berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan untuk hipotesis sebagai berikut:

H3: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS

2.2.2 Faktor Sosial terhadap Minat Menggunakan QRIS

Pengaruh sosial yaitu kejadian yang bermula atas individu sekitar atau lingkungan yang dapat memengaruhi seseorang untuk ikut melakukan fenomena tersebut, misalnya dalam keseharian menggunakan mobile payment (Venkatesh et al., 2012). Maka dari itu, pengaruh orang sekitar dapat berpengaruh pada niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi karena kepatuhan yang dihasilkan dari potensi sosial untuk ikut terlibat menggunakannya. Namun beberapa penelitian menyarankan bahwa pengaruh sosial memiliki efek langsung pada keyakinan pribadi untuk menggunakan teknologi secara sukarela, karena internalisasi dan identifikasi yang dihasilkan dari keinginan pribadi untuk merasakan dampak menggunakan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2012).

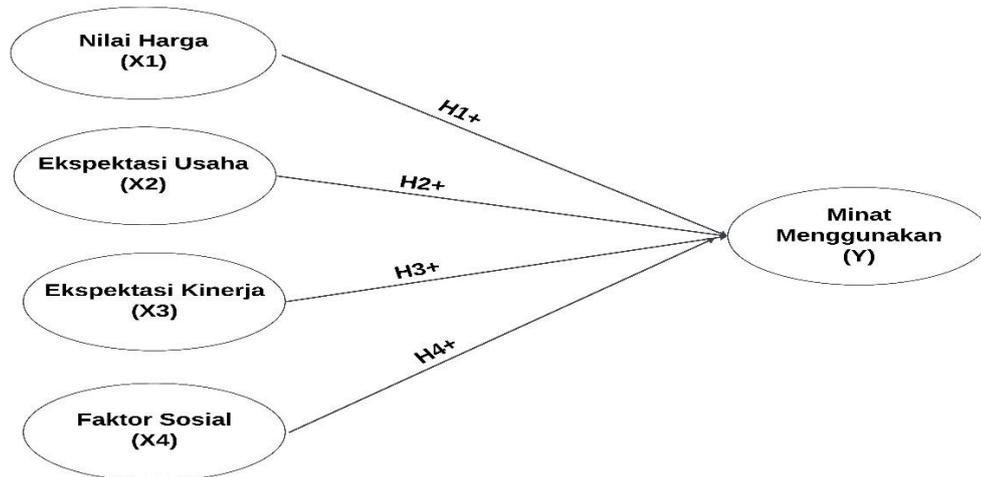
Mobile payment memiliki dampak yang relevan mengenai keinginan untuk bersikap di seluruh dunia contohnya pada Portugal, dan India (Patil, 2020). Selain itu, di Indonesia hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Halim, 2020), yang menyebutkan bahwasanya pengaruh yang memengaruhi yaitu pengaruh sosial yang sangat signifikan terhadap keinginan untuk menggunakan pembayaran secara elektronik. Dengan demikian

penguraian yang disampaikan di atas dapat menarik kesimpulan bahwasanya hipotesis yang dapat ditarik adalah:

H4: Faktor sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS

2.3 Model Penelitian

Dari hipotesis penelitian ini, model penelitian yang diperoleh sebagai berikut:



Gambar 2.1 (Kerangka Model Penelitian)

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran (Sugiyono, 2017). Informasi data yang diperoleh setelah itu diolah serta dianalisis guna memperoleh data yang diperlukan oleh peneliti. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif.

3.1. Populasi

Populasi yaitu kumpulan unit yang akan diteliti karakteristiknya, dan apabila populasinya terlalu luas, maka peneliti hanya akan mengambil sebagian untuk diteliti. Populasi bisa terdiri dari orang, badan, Lembaga, institusi, wilayah, kelompok, dan sebagainya yang akan dijadikan sumber informasi dalam penelitian yang dilakukan (Abdullah, 2015). Populasi dalam penelitian ini di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Populasi dipilih di Kecamatan Pedurungan kota Semarang dikarenakan pelaku UMKM terbanyak berada di Kecamatan Pedurungan dan berdasar penelitian terdahulu (Khadijah et al., 2020) tetapi lebih detail dengan menggunakan Kecamatan Pedurungan, berbeda dengan penelitian terdahulu (Khadijah et al., 2020) yang meneliti di keseluruhan kota Semarang dan responden mahasiswa, dosen, dan UMKM yang dimana kurang detail dalam menentukan objek penelitian dan sampel sehingga tidak terfokus.

3.2. Sampel dan Teknik Sampling

Teknik untuk pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teknik *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak dapat memberikan kesempatan serupa kepada setiap anggota populasi agar dipilih

menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Dalam menentukan ukuran sampel penelitian ini, yaitu menghitung jumlah anggota sampel minimal 10 kali variabel yang diteliti. Pada penelitian ini terdapat 5 variabel. Oleh karena itu, dapat dihitung $10 \times 5 = 50$. Dengan demikian, jumlah batas minimal sampel dalam penelitian ini, yaitu 50 sampel dari pelaku UMKM yang menggunakan QRIS dan belum menggunakan QRIS.

3.3. Variabel Penelitian

3.3.1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah nilai harga, ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, dan faktor sosial. Variabel independen ini diukur dengan menggunakan skala nominal dan skala ordinal (*Likert Scale*) 5 poin yang digunakan untuk menentukan tingkat pengaruh nilai harga, ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja dan faktor sosial terhadap minat menggunakan QRIS.

3.3.1.1. Nilai Harga (X1)

Menurut Kotler dan Keller yang dialih bahasakan oleh (Sabran, 2009), harga merupakan suatu elemen bauran pemasaran yang menghasilkan pendapatan dan suatu elemen lain yang dapat menghasilkan biaya. Harga yaitu elemen termudah dalam program pemasaran untuk disesuaikan, fitur produk, saluran, dan bahkan komunikasi membutuhkan banyak waktu. Menurut (Tjiptono, 2008) harga yaitu satu-satunya unsur bauran pemasaran yang memberikan pemasukan atau pendapatan bagi sebuah perusahaan.

3.3.1.2. Ekspektasi Usaha (X2)

Ekspektasi usaha merupakan suatu tingkat kemudahan (*ease of use*) yang terhubung dengan penggunaan suatu sistem. Jika suatu sistem mudah digunakan, maka usaha yang dilakukan tidak terlalu sulit dan sebaliknya jika suatu sistem sulit untuk digunakan, maka diperlukan usaha yang sulit dalam menggunakannya (Jogiyanto, 2007). Kemudahan penggunaan teknologi informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem itu memiliki kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman jika bekerja dengan menggunakannya (Priyo, 2016)

3.3.1.3. Ekspektasi Kinerja (X3)

Ekspektasi kinerja merupakan keyakinan seseorang dalam melakukan suatu pekerjaannya akan terbantu jika menggunakan suatu sistem. (Jogiyanto, 2007) kemudian mendefinisikan bahwa ekspektasi kinerja (*Performance expectancy*) sebagai suatu analisa dalam mengukur seberapa tinggi seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan mudah terbantu dalam mendapatkan keuntungan-keuntungan dalam kinerja pekerjaannya

3.3.1.4. Faktor Sosial (X4)

Pengaruh sosial yaitu fenomena dari orang-orang sekitar atau lingkungan yang dapat memengaruhi seseorang untuk ikut melakukan fenomena tersebut, misalnya dalam penggunaan pembayaran elektronik pada kegiatan sehari-hari (Venkatesh et al., 2012) Pertama, kepatuhan yaitu ketika orang tampaknya setuju dengan orang lain, namun sebenarnya dia tetap tidak setuju dan masih sesuai dengan pendapat mereka pribadi. Kedua, identifikasi yaitu ketika orang dipengaruhi oleh seseorang yang disukai dan dihargai, seperti seorang selebritis terkenal atau seorang pemain favorit yang berbakat. Ketiga, internalisasi yaitu ketika seseorang menerima suatu keyakinan atau perilaku

dan setuju baik secara umum ataupun pribadi. Dalam konsep ini terdapat suatu gabungan variabelvariabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan suatu teknologi.

3.3.2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat menggunakan QRIS. Variabel dependen ini diukur dengan menggunakan skala pilihan ganda-tunggal yang mempunyai lima alternative jawaban.

3.3.2.1. Minat (Y)

(Maranti, 2022) menjelaskan bahwa minat masyarakat adalah dorongan diri yang dimiliki oleh seseorang yang menimbulkan perasaan suka atau tertarik terhadap sesuatu dan mampu mempengaruhi tindakan orang tersebut.

3.4. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini, yaitu teknik *snowball sampling*. *Snowball sampling* merupakan metode yang dipakai untuk menjelaskan, menentukan, dan mengambil sampel pada suatu jaringan maupun rantai hubungan yang berkepanjangan (Nurdiani, 2014).

Kuesioner dipilih untuk pengumpulan data pada penelitian ini, dan dilakukan secara langsung dengan mendatangi pelaku UMKM. Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut (Abdullah, 2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM pengguna QRIS dan pelaku UMKM yang belum menggunakan QRIS di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Dalam menentukan ukuran sampel penelitian ini, yaitu menghitung jumlah anggota sampel minimal 10 kali variabel yang diteliti (Roscoe). Pada penelitian ini terdapat 5 variabel. Oleh karena itu, dapat dihitung $10 \times 5 = 50$. Dengan demikian, jumlah batas minimal sampel dalam penelitian ini, yaitu 50 sampel

3.5. Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

3.5.1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang telah disusun valid atau tidak, menurut (Sekaran, 2000) validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur bahwa instrumen yang digunakan benar-benar bebas dari kesalahan, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil yang konsisten (Sekaran, 2000).

3.5.2. Uji Regresi Berganda

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan regresi linier berganda. Hal ini dikarenakan penggunaan variabel yang lebih dari satu (*multivariabels*), dan dapat dirumuskan model fungsi sebagai berikut ini.

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

keterangan;

Y : Minat
a : Intersep (konstanta)
b : Koefisien regresi
X₁ : Nilai Harga

- X₂ : Ekspektasi Usaha
- X₃ : Faktor Kinerja
- X₄ : Faktor Sosial
- e : Error

Sedangkan pengujian hipotesisnya dengan kriteri-kriteria sebagai berikut:

a. Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi adalah nilai yang menunjukkan seberapa besar variabel independen dapat menjelaskan variabel dependennya. Nilai koefisien determinasi (R²) dilihat pada hasil pengujian regresi linier berganda untuk variabel independen terhadap variabel dependennya. Koefisien determinasi yang dilihat adalah nilai dari adjusted R²

Digunakan untuk mengetahui seberapa jauh variasi dari variabel bebas dapat menerangkan dengan baik variasi dari variabel terikat. Jika R² mendekati nol, maka variabel bebas tidak menerangkan dengan baik variasi dari variabel terikatnya. Jika R² mendekati 1, maka variasi dari variabel tersebut dapat menerangkan dengan baik dari variabel terikatnya

b. Uji F

Merupakan pengujian bersama-sama variabel independen yang dilakukan untuk melihat variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen. Melalui uji F (ANOVA) kita akan mengetahui apakah ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, dan kepuasan pemakai berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan sistem informasi berbasis komputer. Dalam uji F ini dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut ini:

Ho diterima apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Ho ditolak apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

c. Uji t

Merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Uji t adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial untuk mengetahui signifikansi masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Ketentuannya sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ho diterima Ha ditolak artinya koefisien regresi variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka Ho ditolak dan Ha diterima artinya koefisien regresi variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.