

**PENGARUH PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP
MINAT OJEK ONLINE DALAM BERTRANSAKSI
MENGUNAKAN LAYANAN QRIS
(STUDI PADA PENGEMUDI MAXIM KOTA PALU)**



SKRIPSI

*Skripsi Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ekonomi (S.E) Pada Jurusan Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI)
Universitas Islam Negeri Datokarama
UIN Palu*

Oleh :

**RIKI RIVANDI T MORAD
NIM. 20.5.15.0107**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi pada pengemudi Maxim Kota Palu ” benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Palu, 08 Januari 2025
08 Rajab 1446 H

Penyusun
METRYN
TEMPE
E00170AMX177519250

RIKI RIVANDI T. MORAD
20.5.15.0107

PERSETUJUAN PEMBIMBING

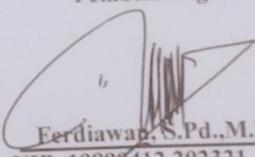
Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu ” oleh RIKI RIVANDI T. MORAD NIM: 20.5.15.0107, mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Negeri Islam (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan. Maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 08 Januari 2025
08 Rajab 1446 H

Pembimbing I


Dr. Sitti Aisya, S.E.I., M.M.I
NIP. 19791024 201101 2 007

Pembimbing II


Erdiawan, S.Pd., M.Pd
NIP. 19890412 202321 1 039

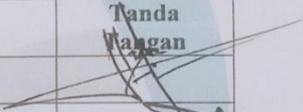
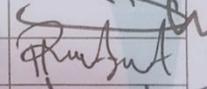
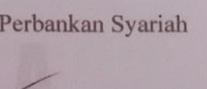
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi atas nama Riki Rivandi T. Morad, NIM : 20.5.15.0107 dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu”** yang telah diujikan di hadapan Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 23 Januari 2025 dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah yang dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah dengan beberapa perbaikan.

Palu, 23 Januari 2025 M

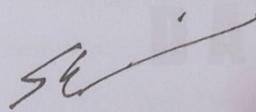
Palu, 23 Rajab 1446 H

DEWAN PENGUJI

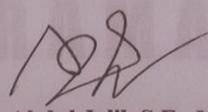
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dewi Salmita, S.Ak., M.Ak	
Munaqisy 1	Nursyamsu, S.H.I., M.S.I	
Munaqisy 2	Noor Riefma Hidayah, SE., Ak., M.Sc	
Pembimbing 1	Dr. Sitti Aisyah, S.E.I., M.E.I	
Pembimbing 2	Ferdiawan, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui :

Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam


Dr. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.
NIP. 19650612 199203 1 004

Ketua
Program Studi Perbankan Syariah


Abdul Jalil, S.E., M.M
NIP. 19871110 201903 1 006

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, dengan memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya, sehingga dengan izinnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat beriringan salam juga dipersembahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan kabar tentang pentingnya ilmu bagi kehidupan dunia dan akhirat.

Adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengaruh Pengetahuan Dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu”

Adapun maksud dan tujuan penulis menyusun skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir dan melengkapi salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program Studi Perbankan Syariah. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis berusaha menyajikan yang terbaik dengan segala kemampuan yang ada pada penulis. Namun demikian, penulis menyadari adanya keterbatasan waktu, pengetahuan, dan biaya, sehingga tanpa dukungan, bantuan dan bimbingan dari semua pihak tidak akan mungkin terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Ibunda tercinta Karsum M. Bandanga dan Ayahanda Tamrin A. Morad, yang telah senantiasa mendoakan, memberikan motivasi, nasehat serta bantuan moril dan materil kepada penulis.

Kemudian penulis dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati ingin menyampaikan terimah kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Lukman S. Thahir., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan penulis dalam segala hal.

2. Bapak Dr. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Dr. Syaakir Sofyan, S.E.I.,ME., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam (UIN) Datokarama Palu, Ibu Dr. Sitti Aisyah, S.E.I.,M.E.I., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi, Perencanaan, dan Keuangan, Bapak Dr. Malkan, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama dan Ibu Raodhah, S.Ag., M.Pd.I., selaku Kabag Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Bapak Abdul Jalil, SE.,M.M., selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah, dan Ahmad Haekal, S.Hum.M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Perbankan Syariah yang terus memberikan perhatian dan pengarahan kepada penulis selama perkuliahan.
4. Ibu Dr. Sitti Aisyah, S.E.I.,M.E.I., selaku Pembimbing I dan Bapak Ferdiawan, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing II yang senantiasa ikhlas dalam memberikan masukan atau saran demi untuk baiknya penulisan skripsi ini.
5. Bapak Ferdiawan, S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik yang sangat ikhlas dan sabar dalam membimbing penulis dalam bidang akademik.
6. Bapak/Ibu Dosen UIN Datokarama Palu yang telah memberikan seluruh ilmu pengetahuannya kepada penulis selama proses studi akademik berlangsung, baik secara teori maupun praktek.
7. Kepada Bapak Rifai, S.E.,M.M., Kepala Perpustakaan dan seluruh staf yang terkait karena telah memberikan buku-buku yang relevan dan sangat membantu penyusunan pada skripsi yang penulis buat dari awal hingga menjadi karya ilmiah.
8. Teman-teman Perbankan Syariah 3 Angkatan X 2020 yang terus setia membersamai perjuangan hingga pada penulisan skripsi ini.

9. Saudara dan saudari saya Ekanovita Sari, S.Pd.I., Devi Hernika, dan Sri Selvika, S.E., dan Istri saya Miranti A. Hadu yang selalu memberikan nasehat dan support terhadap saya dalam menyusun skripsi ini
10. Teman-teman Pengemudi Maxim yang telah mengizinkan penulis dalam melakukan penelitian.
11. Seluruh pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa dituliskan satu persatu.

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala yang telah diberikan mendapat balasan yang tiada terhingga dari Allah SWT. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada, dan apabila terdapat kesalahan dalam penulisan ini, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita dan dapat berguna bagi perkembangan Ilmu Pengetahuan, khususnya dibidang Perbankan Syariah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	14
B. Rumusan Masalah	21
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	21
D. Garis-garis Besar Isi	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	24
B. Kajian Teori TAM.....	26
1. Pengetahuan	28
a. Pengertian Pengetahuan	28
b. Jenis-jenis Pengetahuan	30
c. Pengetahuan dalam Perspektif Islam	31
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan.....	32
2. Teknologi Informasi.....	33
a. Pengertian Teknologi Informasi.....	33
b. Ruang Lingkup Teknologi Informasi.....	35
c. Peranan Teknologi Informasi	36
d. Indikator Teknologi Informasi	37
3. Minat	38
a. Pengertian Minat	38
b. Faktor Yang Menimbulkan Minat.....	39
c. Indikator Minat.....	40
4. Layanan QRIS (<i>Quick Response Indonesian Standard</i>) ...	40
a. Sejarah QRIS.....	40
b. Pengertian QRIS	42
c. Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS	44
d. Manfaat QRIS	45
e. Indikator QRIS	46
f. Pembayaran Non tunai dalam Perspektif Islam	47
5. Ojek Online	49
a. Pengertian Ojek Online	49
b. Sistem Ojek Online	50
C. Kerangka Pemikiran.....	53
D. Hipotesis.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	55
B. Populasi dan Sampel Penelitian	55
C. Variable Penelitian	57

D. Defenisi Operasional.....	58
E. Instrument Penelitian.....	61
F. Teknik Pengumpulan Data.....	62
G. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum.....	69
B. Hasil Penelitian.....	74
1. Deskripsi Hasil Responde dan sampel Penelitian.....	74
2. Deskripsi Variabel Pernyataan Responden.....	77
3. Deskripsi Hasil Analisis Data Penelitian.....	84
4. Uji Teknik Analisis Data.....	84
a. Uji Validitas.....	84
b. Uji Realibilitas.....	86
c. Uji Asumsi Klasik.....	87
d. Analisis Regresi Berganda.....	91
e. Uji Hipotesis.....	93
f. Uji Determinan (R^2).....	96
C. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

1.	Penelitian Terdahulu	24
2.	Defenisi Operasional Variabel	59
3.	Skala Likert	62
4.	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	74
5.	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	75
6.	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan	76
7.	Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja.....	77
8.	Deskripsi Hasil X1	79
9.	Deskripsi Hasil X2	81
10.	Deskripsi Hasil Y	83
11.	Uji Validitas Data	85
12.	Uji Realibilitas Data.....	87
13.	Uji Normalitas.....	88
14.	Uji Multikolonearitas	90
15.	Uji Heteroskedasitas	91
16.	Analisis Linear Berganda.....	92
17.	Uji Persial (T)	94
18.	Uji Simultan (F)	95
19.	Uji Deteminan (R^2).....	96

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Pemikiran.....	53
2. Logo Maxim.....	72
3. Struktur Organisasi	73
4. Hasil Uji Normalitas Grafik P-plot	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Kuesioner Penelitian
Lampiran II	: Tabulasi Kuesioner
Lampiran III	: Hasil Uji Validitas dan Realibilitas
Lampiran IV	: Hasil Uji Asumsi Klasik
Lampiran V	: Hasil Uji Regresi Linear Berganda, Uji Hipotesis, dan Koefisien Determinasi (R^2)
Lampiran VI	: Lembar Pengajuan Judul
Lampiran VII	: SK Pembimbing
Lampiran VIII	: Surat Izin Penelitian
Lampiran IX	: Dokumentasi
Lampiran X	: Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama Penulis : Riki Rivandi T. Morad
: 205150107
NIM : Pengaruh Pengetahuan Dan Informasi Terhadap Minat
Judul Skripsi : Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan
QRIS (Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu. Pengetahuan adalah penginderaan seseorang untuk memahami manfaat dan penggunaan suatu teknologi. Teknologi informasi merupakan memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Dan minat merupakan Sikap kecenderungan seseorang atau individu dari dalam diri terhadap suatu objek sehingga menimbulkan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi pada penelitian ini merupakan Pengemudi Maxim Kota Palu dengan total sampel diperoleh sebanyak 88 orang dengan Teknik sampling menggunakan Non Probability Sampling dengan pendekatan purposive sampling dan kriteria pengguna yang telah ditetapkan yaitu pengemudi maxim yang telah menggunakan QRIS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pembagian angket/kuesioner yang diisi oleh 88 responden.

Hasil penelitian menggunakan olahan statistik yang dibantu dengan program *SPSS versi 30 for windows*, menunjukkan bahwa Pengetahuan secara persial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini mengartikan bahwa Pengetahuan dipercaya dapat menimbulkan minat penggunaan konsumen dan berakhir pada penggunaan QRIS. Teknologi Informasi secara persial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian harapan pengemudi Maxim dengan apa yang diperoleh setelah menggunakan QRIS.

Berdasarkan perhitungan dengan Koefisien Determinasi diperoleh nilai R^2 sebesar 0.650 menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan dan variabel Teknologi Informasi mempunyai pengaruh yang cukup erat sebesar 0.650 atau 65% terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan sisanya 35% dipengaruhi oleh variabel independen yang lain yang tidak teliti dalam penelitian ini.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pada sektor transportasi. Salah satu inovasi yang lahir dari kemajuan teknologi adalah layanan transportasi berbasis aplikasi atau yang sering disebut sebagai transportasi online. Dalam transportasi online, pengemudi merupakan SDM atau pekerja utama karena merekalah yang secara langsung berinteraksi dengan aplikasi dan pengguna¹.

Transportasi merupakan sarana yang umum digunakan untuk mengangkut barang atau manusia dari satu tempat ke tempat lain. Munculnya internet menyebabkan perkembangan dibidang teknologi informasi meningkat, hal ini dimanfaatkan oleh pelaku penyedia jasa transportasi untuk mengembangkan bisnisnya atau saat ini sering disebut transportasi online.² Transportasi online adalah salah satu contoh pengembangan teknologi berbasis aplikasi disambut cukup baik di awal kemunculannya karena dianggap sebagai salah satu inovasi terbaik saat ini.³

Salah satu penyedia layanan transportasi online yang cukup populer di Indonesia adalah ojek online. Ojek online sama dengan ojek pada umumnya, ojek online menggunakan sepeda motor sebagai sarana pengangkutan yang

¹ Maylya, "Pola-Pola Komunikasi Dalam Komunitas Virtual Pengemudi Transportasi Online"*E-Komun.* 6.2 (2018): 1–10.

² Apriliani, A., Budhiluhoer, M., Jamaludin, A., and Prihandani, K. "Systematic Literature Review Kepuasan Pelanggan terhadap Jasa Transportasi Online". *Systematics* 2.1 (2020): 12.

³ Setyawati, E. *Dilema pengaturan transportasi online*, (April). 2017

dapat di pesan menggunakan internet dengan memanfaatkan aplikasi pada telepon genggam. Tidak hanya mengantar orang, ojek online dapat mengantar jemput barang sesuai pesanan ataupun membeli makan kemudian diantar pada pelanggan ojek online tersebut. sehingga telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses transportasi secara lebih mudah dan efisien.⁴

Saat ini sudah banyak penyedia aplikasi yang berbasis jasa ojek online yang kita kenal dengan nama seperti Maxim, Gojek, Uber, Grab, dan lain sebagainya. Semua itu memberikan pelayanan yang hampir sama dari mulai mengantarkan orang, barang, dan makanan. Salah satu jasa transportasi online yang sudah ada di berbagai kota Besar di Indonesia yakni Maxim yang merupakan perusahaan Transportasi online asal rusia. Maxim berdiri pada tahun 2003 dan di tahun 2014 telah memulai perluasan bisnis di luar Federasi Rusia dengan membuka cabang baru di Ukraina, Kazakhastan, Georgia, Bulgaria, Tajikistan, Belarusia, Azerbaijan hingga Italia dan Indonesia..⁵

Pada tahun 2018 Maxim membuka cabang di Indonesia, Kemunculan Maxim di Indonesia terkenal dengan harga yang murah di banding dengan transportasi online lainnya. Walaupun sempat pro dan kontra dengan pesaingnya karena menetapkan harga setelah dari harga pesaingnya, namun masyarakat tetap tertarik dengan kemunculan aplikasi Maxim.⁶

⁴Jumhadi and Ana Susi Mulyani, "Perkembangan Industri Transportasi Ojek Online Di Era 5.0 Dari Pt. Gojek Indonesia", *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2.6 (2023): 2393–2402.

⁵S Arifin, "Pengaruh Harga Dan Kualitas Pelayanan Keputusan Konsumen Dalam Memilih Sebagai Jasa Transportasi Online Studi Mahasiswa/I Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Pakuan", November, 2022.

⁶Waldi, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Aplikasi Maxim Terhadap Kepuasan Pelanggan Studi pada Mahasiswa FEBI UIN DATOKARAMA PALU." SKRIPSI, Program Studi Ekonomi Syariah FEBI UIN DATOKARAMA PALU, (2022): 1–12.

Sejalan dengan perkembangan ojek online, layanan pembayaran digital juga turut mengalami kemajuan yang signifikan. Salah satunya yaitu inovasi dalam pembayaran digital. Berdasarkan data dari Bank Indonesia, hingga Januari 2022 nilai transaksi uang elektronik naik hingga 66,65%. Hal ini menunjukkan minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik sangat besar menjadikan pengguna uang elektronik mengalami peningkatan yang pesat dalam 2 tahun terakhir. Peningkatan tersebut didukung dengan tersedianya berbagai macam bentuk jasa pembayaran non tunai salah satunya QRIS.⁷

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), yang dikembangkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2019. *Quick Response 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 sekarang⁸. Peluncuran QRIS digadang-gadang menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh aplikasi pembayaran QR di Indonesia (Bank Indonesia, 2019).

Pengguna QRIS di Indonesia mencapai 26,7 juta pada penjual, dan pada Juni 2023, 91,4% nya pengguna UMKM. Sejalan dengan perkembangan itu, transaksi di QRIS selama tahun 2022 sudah mencapai sebesar 1,03 miliar transaksi atau setara dengan 86% (Nugroho, 2023). QRIS berfungsi agar satu kode bisa dipakai melalui layanan pembayaran yang berbeda. Tujuan dari

⁷Novianti Indah Putri, Zen Munawar, and Rita Komalasari, 'Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi', *Sisfotek*, 6.1 (2022): 155–60.

⁸Ana Sriekaningsih, *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*, (Yogyakarta: ANDI, 2020): 19.

penerapan QRIS adalah untuk mempermudah transaksi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet digital, dan layanan mobile banking.⁹

Minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan, perasaan suka atau tidak suka, serta ketertarikan yang dimiliki oleh individu terhadap suatu objek tertentu, sebagaimana disampaikan oleh Rahmawati dalam penelitian yang dikutip oleh (Syarifuddin & Rahman, 2022). Menurut Prakosa & Wintaka dalam (Syarifuddin & Rahman, 2022) menyatakan bahwa minat individu dalam proses pengambilan keputusan bisa dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk tingkat pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, serta pertimbangan mengenai manfaat dan risiko. Faktor-faktor ini dapat mendorong minat individu untuk membeli dan menggunakan suatu produk. Minat Ojek online untuk menggunakan QRIS muncul karena menyajikan berbagai keuntungan dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan Ojek online, khususnya terkait transaksi keuangan dan akses informasi. Sejumlah Ojek online menyatakan bahwa QRIS memfasilitasi transaksi keuangan dengan mudah dan cepat, memungkinkan mereka untuk melakukan pembelian makanan atau transaksi di tempat lain hanya dengan memindai kode QR. QRIS juga mendukung transaksi non-tunai, yang meningkatkan tingkat keamanan dan kenyamanan. Ojek online tidak perlu membawa uang tunai secara fisik dan dapat melakukan pembayaran melalui aplikasi pembayaran berbasis QR.¹⁰

⁹Wanda Intan Aghitsni and Nur Busyra, "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna QRIS Pada Masyarakat Kota Bandung", *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 6.3 (2022): 38–51.

¹⁰Dea Adilla Elsa and Isra Hayati, "Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Program Studi Manajemen Bisnis Syariah Umsu", *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7 (2024): 5031–37.

Pengemudi ojek online merupakan salah satu kelompok masyarakat yang dapat memanfaatkan layanan QRIS dalam bertransaksi langsung dengan pengguna. Dengan adanya QRIS pengemudi dapat melakukan pembayaran secara digital kepada penjual tanpa memikirkan uang pas dan kembalian. Layanan QRIS dapat diakses pengemudi melalui Dompot Digital dan Mobile Banking yang sudah mendukung fitur pembayaran QRIS. Sehingga pengguna maupun pengemudi dalam melakukan transaksi menjadi lebih mudah dan cepat karena pengguna dapat melakukan perjalanan Maxim tanpa harus menyediakan uang tunai (*cash*). Selain itu pengemudi tidak harus membuang waktu untuk mencari uang kembalian.

Namun, untuk dapat memanfaatkan layanan QRIS, Pemahaman dan pengetahuan pengemudi ojek online mengenai teknologi informasi dan sistem pembayaran digital, termasuk QRIS, sangat penting untuk memastikan efisiensi dalam transaksi dan mengurangi risiko kesalahan. Pengetahuan yang baik tentang penggunaan QRIS memungkinkan pengemudi untuk memproses pembayaran dengan cepat dan akurat, yang pada gilirannya meningkatkan kepuasan bagi penjual dan efisiensi operasional. peningkatan pengetahuan dan adopsi teknologi informasi dapat membantu pengemudi ojek online untuk lebih mudah mengelola transaksi, mendapatkan keuntungan dari sistem pembayaran yang lebih terintegrasi, dan memperbaiki layanan yang diberikan kepada pelanggan. Oleh karena itu, penting bagi pengemudi untuk mendapatkan pelatihan dan dukungan yang memadai mengenai penggunaan QRIS dan teknologi pembayaran digital lainnya.

Berdasarkan pada Penelitian yang dilakukan Dwi Puspitasari yang membahas seputar “Pengaruh Presepsi Kemudahan Teknologi Informasi, Resiko dan *Handling Of Complaints* terhadap minat nasabah menggunakan

digital transaksi (Studi Pada Nasabah Bank Syariah Indonesia KCP Sribhawono Lampung Timur)” Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan teknologi berpengaruh signifikan terhadap minat nasabah menggunakan digital transaksi¹¹

Selanjutnya dalam penelitian lain yang dilakukan Sekar rahayu Zulkarnaen, Nelsi Wisna, dan Asniar, yang membahas seputar “Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Penggunaan QRIS Pada Masyarakat Di Kota Bandung ” Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi informasi berdampak signifikan terhadap kepuasan penggunaan QRIS.¹²

Dari hasil uraian diatas, dapat diketahui bahwa ada beberapa penelitian yang menyatakan bahwa variabel pengetahuan dan teknologi informasi dapat mempengaruhi signifikan terhadap minat menggunakan QRIS

Sebagaimana pada saat peneliti melakukan observasi awal dan melakukan wawancara sehubungan dengan penggunaan QRIS terhadap beberapa pengemudi Maxim di kota Palu, menunjukkan permasalahan bahwasannya yang sering terjadi terhadap QRIS adalah pengetahuan mereka terhadap aplikasi. UMKM yang bekerja sama dengan Maxim sudah menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran Namun pengemudi masih belum paham mengenai QRIS bahkan cara penggunaanya.

¹¹DWI Puspitasari and others, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Teknologi Informasi, Resiko Dan Handling Of Complaints Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Digital Transaksi Studi Pada Nasabah Bank Syariah Indonesia KCP Sribhawono Lampung Timur" SKRIPSI, Program Studi Perbankan Syariah FEBI UIN RADEN INTAN LAMPUNG (2023): 121

¹²Sekar Rahayu Zulkarnaen, Nelsi Wisna, and Asniar, "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna QRIS Pada Masyarakat Kota Bandung", *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 6.3 (2022): 38–51.

Selanjutnya permasalahan yang berhubungan dengan teknologi informasi masih kerap terjadi yang membuat pengemudi Maxim tidak puas dengan sistem QRIS yang kadang mengalami gangguan. Yang menimbulkan kesusahan bagi pengemudi dalam menggunakan layanan Qris. Sehingga pengemudi enggan untuk beralih dari metode pembayaran tunai yang selama ini mereka gunakan.

Peneliti memilih Kota Palu sebagai lokasi penelitian karena merupakan kota berkembang dengan potensi besar dalam ekonomi digital dan sedang giat mendorong inklusi keuangan, terutama melalui adopsi layanan pembayaran QRIS yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia. Dengan pertumbuhan penggunaan layanan transportasi berbasis aplikasi, pengemudi ojek online di Palu menjadi kelompok potensial dalam penerapan teknologi pembayaran digital. Namun, meskipun QRIS menawarkan kemudahan dan keamanan, banyak pengemudi Maxim di Palu yang belum memahami sepenuhnya cara penggunaannya atau masih ragu beralih ke sistem nontunai.

Berdasarkan Isu dan permasalahan yang ada pada latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS (Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pengetahuan berpengaruh terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS ?
2. Apakah teknologi informasi berpengaruh terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS ?
3. Apakah pengetahuan dan teknologi informasi berpengaruh secara simultan terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS.
- b. Untuk mengetahui pengaruh teknologi informasi terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS.
- c. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan dan teknologi informasi secara simultan terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS.

2. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman teori yang didapat dengan membandingkan konsep dan realitas yang ada.

b. Bagi Perusahaan

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan masukan mengenai persepsi-persepsi konsumen tentang hal ini.

c. Bagi Dunia Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi tambahan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang hal serupa.

D. Garis-Garis Besar Isi

Sistematika Penulisan Agar lebih tersusun dan terarah, penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga bab dengan sub judul masing-masing sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulisan menjelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Serta Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang kajian pustaka yang berhubungan dengan variabel-variabel penelitian. Bab ini terdiri dari empat sub bab, diantaranya penelitian terdahulu, kajian teori, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Pendekatan dan Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Defenisi Operasional Variabel, Instrument Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang profil penelitian, pengujian dan hasil analisis data, pembuktian hipotesis dan pembahasan hasil analisis data.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil analisis data pada bab-bab sebelumnya yang dapat dijadikan masukan bagi berbagai pihak yang berkempetingan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi penelitian-penelitian yang relevan, maka peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat persamaan dalam pembahasan, namun penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

NO	Peneliti	Ringkasan Hasil Penelitian
1.	I Nina Rizky (2018)	<p>Judul Penelitian : “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan E-Banking Dalam Bertransaksi Pada UMKM Di Kecamatan Buleleng.</p> <p>Hasil Penelitian : Hasil penelitian menyatakan persepsi kemudahan, kepercayaan, dan pengetahuan secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan E-banking dalam bertransaksi pada UMKM.</p> <p>Persamaan : Kesamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan variabel (X) pengetahuan. Metode dalam penelitian ini sama-sama menggunakan kuantitatif.</p>

		Perbedaan : Namun terdapat perbedaan dalam jumlah variabel, topik penelitian, subjek dan tempat penelitian. ¹³
2.	Rissa Aulia, Adi Indradi Wazdi (2022)	<p>Judul Penelitian : Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Risiko dan Handling Complaint terhadap Minat Nasabah dalam Menggunakan Internet Banking Di BSI KC Suniaraja Bandung</p> <p>Hasil Penelitian : Pada penelitiannya menunjukkan bahwa variabel teknologi informasi secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat nasabah dalam menggunakan internet banking. Hal ini dapat dilihat dengan nilai t_{hitung} sebesar $19,498 > 0,256$ dengan nilai signifikan $0,012 < 0,1$.</p> <p>Persamaan : sama-sama meneliti tentang variabel (X) teknologi informasi dengan menggunakan Metode penelitian kuantitatif.</p> <p>perbedaan : Namun terdapat perbedaan dalam jumlah variabel, topik penelitian, subjek dan tempat penelitian.¹⁴</p>

¹³I Rizky, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan E-Banking Dalam Bertransaksi Pada Umkm Di Kecamatan Buleleng." *Jurnal Komunikasi*, 2.1 (2019), 108

¹⁴Rissa Aulia, Adi Indradi Wazdi. "Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Risiko dan Handling Complaint terhadap Minat Nasabah dalam Menggunakan Internet Banking di Bank BSI KC Suniaraja Bandung." *Jurnal dimamu*, 1.3 (2022): 286-292.

3	Sekar Rahayu Zulkarnae, Nelsi Wisna, Asniar. (2022)	<p>Judul Penelitian : Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Penggunaan QRIS Pada Masyarakat Di Kota Bandung</p> <p>Hasil Penelitian : Hasil penelitian ini adalah bahwa Teknologi informasi berdampak baik signifikan kepada kepuasan pengguna QRIS</p> <p>Persamaan : sama-sama meneliti tentang variabel (X) teknologi informasi dengan menggunakan Metode penelitian kuantitatif.</p> <p>Perbedaan : Namun terdapat perbedaan dalam jumlah variabel, topik penelitian, subjek dan tempat penelitian¹⁵</p>
---	---	--

B. Kajian Teori Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model yang dikembangkan oleh Davis yang menjelaskan mengenai penerimaan teknologi yang sedang atau akan digunakan oleh pengguna. Teori ini merupakan adopsi dari beberapa model yang telah dibangun untuk melakukan analisa serta memahami faktor- faktor apa saja yang mempengaruhi diterima atau tidaknya penggunaan teknologi baru, dan yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi (TI) diantaranya adalah *theory of reasoned action* (TRA) dan *theory of planned behavior* (TPB).¹⁶

¹⁵Sekar Rahayu Zulkarnaen, Nelsi Wisna, dan Asniar, "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna QRIS Pada Masyarakat Kota Bandung", *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 6.3 (2022): 38–51.

¹⁶M Ikhsan, "Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Menganalisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Uin Sunan Gunung Djati Bandung," *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 1.1 (2019): 644

Sikap dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. *technology acceptance model* (TAM) menganggap bahwa persepsi teknologi inovatif (yaitu, manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan) yang mempengaruhi perkembangan sikap terhadap teknologi yang diberikan akhirnya mengarah kepada pemahaman tentang perilaku penggunaan sistem teknologi yang ada saat ini.¹⁷

Technology Acceptance Model (TAM) memperlihatkan bahwa ketika pengguna (user) disajikan dengan teknologi baru, ada beberapa variabel yang mempengaruhi keputusan pengguna tersebut mengenai bagaimana dan kapan mereka akan menggunakannya. Terdapat dua variabel spesifik yang berkaitan dengan *technology acceptance model* (TAM), yaitu persepsi manfaat yang dirasakan dan persepsi kemudahan penggunaan, keduanya diyakini menjadi faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi.

Hubungan teori ini dengan penelitian adalah penerimaan masyarakat terhadap kemajuan teknologi yang diterapkan pada penggunaan aplikasi QRIS sebagai alat pembayaran elektronik. Hal ini tentunya suatu perkembangan teknologi yang harus diterima karena manfaat yang diberikan juga memiliki nilai tinggi.

1. Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan

¹⁷Fran Sayekti dan Pulasna Putarta, "Penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah," *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 9. 3 (2016): 196

sampai menghasilkan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek tersebut.

Menurut Notoatmodjo pengetahuan adalah seseorang memiliki dua faktor yaitu eksternal dan internal. Faktor internal menyangkut pendidikan, pekerjaan, dan umur. Faktor eksternal yaitu lingkungan dan sosial budaya. Artinya pengetahuan akan terus berkembang berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam kehidupan, sehingga akan mengikuti juga perkembangan jaman yang ada sesuai dengan lingkungan.¹⁸

Menurut Bagus, pengetahuan memiliki beberapa pengertian yaitu :

- 1) Pengenalan akan sesuatu
- 2) Perkenalan dengan sesuatu dari pengalaman actual
- 3) Persepsi yang jelas akan apa saja yang dipandang sebagai fakta kebenaran atau informasi dan/atau yang ada dalam kesadaran yang dibenarkan dengan cara tertentu.¹⁹

Ada 6 (enam) tingkatan pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif, yaitu:

- 1) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari keseluruhan bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

¹⁸ Notoatmodjo, *Metodologi penelitian kesehatan*, (Jakarta :PT Rajagrafindo, 2017), 57.

¹⁹ Malkan, M., Kurniawan, I., Nurdin, N., & Noval, N. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Pasar Modal Syariah Terhadap Minat Investasi Saham di Pasar Modal Syariah". *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 3.1 (2021): 57-73.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.²⁰

Pengetahuan dapat diartikan sebagai hasil keingintahuan, segala perbuatan atau usaha manusia untuk memahami obyek yang dihadapinya. Pengetahuan dapat berwujud barang- barang fisik yang pemahamannya dilakukan dengan cara persepsi, baik melalui panca

²⁰Azizah Khoirun Nisa, "*Pengaruh Pengetahuan, Kepercayaan, Dan Kemudahan Penggunaan E-Banking Minat Bertransaksi Ulang Secara Online Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Pada Nasabah Bank BNI Syariah KC Tanjungkarang)*", (2018).

indera maupun akal. Pengetahuan pada hakikatnya meliputi semua semua yang diketahui seseorang terhadap objek tertentu.

b. Jenis-jenis Pengetahuan

Menurut Saefuddin Ansari Dikutip dalam Muhammad Nurdin, pengetahuan dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Pengetahuan biasa adalah pengetahuan tentang hal-hal biasa, kejadian sehari-hari, yang selanjutnya disebut pengetahuan.
- 2) Pengetahuan ilmiah adalah pengetahuan yang mempunyai sistem dan metode tertentu, yang selanjutnya disebut ilmu pengetahuan.
- 3) Pengetahuan filosofis adalah semacam ilmu istimewa yang mencoba menjawab istilah-istilah yang tidak terjawab oleh ilmu biasa, yang sering disebut sebagai filsafat.
- 4) Pengetahuan teologis adalah pengetahuan tentang keagamaan, pengetahuan tentang pemberitahuan dari Tuhan.²¹

Kesimpulan yang dapat diambil ialah pengetahuan merupakan suatu hal yang diketahui oleh setiap individu baik itu mengenai hal yang diperlukan sebagai makhluk hidup atau konsumen yang diperoleh melalui hasil analisis yang dilakukan oleh panca indra yang dimiliki oleh setiap individu sehingga diperoleh sebuah informasi yang membuat seseorang mengetahui suatu hal yang baru.

c. Pengetahuan dalam Perspektif Islam

Pengetahuan merupakan hal yang paling mendasar dari dalam diri seseorang dalam mengambil keputusan. Sama halnya dengan nasabah yang

²¹Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, and Rusli Rusli, "*Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*", 2.2 (2020).

ingin mengambil suatu keputusan terhadap pilihan-pilihan produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan, nasabah harus mengetahui terlebih dahulu fungsi-fungsi dan manfaat dari suatu produk dan jasa termasuk kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Selain itu, dalam islam dijelaskan tentang pentingnya pengetahuan seperti Firman Allah dan Al- Qur'an surah Al-Mujadah ayat 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ

اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”(QS Al-Mujadalah : 11)

Dari ayat diatas dapat dipahami bahwa islam sangat mementingkan pengetahuan, dan Allah memuliakan orang-orang yang memiliki pengetahuan yaitu dengan cara meninggikan derajatnya di sisi Allah.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan cukup beragam, adapun faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

- 1) Usia, usia Mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.
- 2) Intelegensi, intelegensi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir secara abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang

mempengaruhi hasil dari proses belajar seseorang. Sehingga perbedaan intelegensi akan berpengaruh pula terhadap tingkat pengetahuan.

- 3) Pengalaman, pengalaman dapat diperoleh dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan.
- 4) Pendidikan, pendidikan dapat membawa wawasan atau pengetahuan seseorang. Secara umum orang yang berpendidikan tinggi akan mempunyai pengetahuan yang lebih luas dibandingkan seseorang yang tingkat pendidikannya rendah.
- 5) Lingkungan, lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.²²

Menurut Alba dan Hutchinson di dalam penelitian Roslina ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:²³

- a) *Subjective knowledge*, yaitu menilai produk/layanan dengan berdasarkan pengetahuan sendiri.
- b) *Objective knowledge*, yaitu pengetahuan yang tersimpan dalam memori konsumen atau disebut juga sebagai pengetahuan aktual.

²²Natoadmodjo, *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 23

²³Roslina, "Pengaruh Pengetahuan Produk dan Citra Merek Terhadap Pembelian Produk", *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 1. 2 (2009): 200-215

- c) *Experience-based*, yaitu pengetahuan berdasarkan pengalaman sebelumnya yang berasal dari pembelian atau penggunaan produk sebelumnya.

2. *Teknologi Informasi*

a. **Pengertian Teknologi Informasi**

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Menurut Oxford teknologi informasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi dalam bentuk apapun termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar. Sedangkan menurut Alter teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data.²⁴

Martin mendefinisikan teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga

²⁴ Oxford, Allen & Hamilton, "Booz- Allen's Worldwide Survey Revealed A Huge Perception Gap Between Japanese and American/European Banks Regarding Internet Banking, (1995)

mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Secara lebih umum, Lucas menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.²⁵

TI adalah bidang pengelolaan teknologi dan mencakup berbagai bidang yang termasuk tetapi tidak terbatas pada hal-hal seperti proses, perangkat lunak komputer, sistem informasi, perangkat keras komputer, bahasa program, dan data konstruksi. Singkatnya, apa yang membuat data, informasi atau pengetahuan yang dirasakan dalam format visual apapun, melalui setiap mekanisme distribusi multimedia, dianggap bagian dari TI. TI menyediakan bisnis dengan empat set layanan inti untuk membantu menjalankan strategi bisnis: proses bisnis otomatisasi, memberikan informasi, menghubungkan dengan pelanggan, dan alat-alat produktivitas.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk sebuah pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat computer untuk mengelola data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu computer ke computer lain yang sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar dapat digunakan dan disebarluaskan secara global.

²⁵Lucas, H.C., Jr. *Information Technology and the Productivity Paradox: Assessing the Value of Investing in IT*. (New York: Oxford University Press, 1999). 117

b. Ruang Lingkup Teknologi Informasi

Teknologi informasi dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat keras menyangkut peralatan-peralatan yang bersifat fisik, seperti memori, printer dan keyboard. Adapun perangkat lunak meliputi : instruksi-instruksi untuk mengatur perangkat keras agar bekerja sesuai dengan tujuan instruksi tersebut. Kemudian, Haag membagi teknologi informasi menjadi 6 kelompok antara lain:

1) Teknologi masukan (*input*).

Segala perangkat yang digunakan untuk menangkap data/informasi dari sumber asalnya.

2) Teknologi keluaran (*output*).

Supaya informasi dapat diterima oleh pemakai yang membutuhkan, informasi perlu disajikan dalam berbagai bentuk baik kertas dengan menggunakan printer maupun melalui media penyimpanan seperti hardisk, dsb.

3) Teknologi perangkat lunak (*software*).

Untuk menciptakan informasi diperlukan perangkat lunak atau program. Program adalah sekumpulan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan perangkat keras komputer.

4) Teknologi penyimpanan (*storage*)

Teknologi penyimpan menyangkut segala peralatan yang digunakan untuk menyimpan data.

5) Teknologi telekomunikasi (*telecommunication*).

Teknologi telekomunikasi merupakan teknologi yang memungkinkan hubungan jarak jauh. Internet dan ATM merupakan contoh teknologi yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi.

6) Teknologi pemroses (*process*).

Mesin pemroses adalah bagian penting dalam teknologi informasi yang berfungsi untuk mengingat data/program berupa komponen memori dan mengeksekusi program berupa komponen CPU.²⁶

c. Peranan Teknologi Informasi

Teknologi informasi memainkan peranan penting dalam perekayasaan ulang dalam proses bisnis. Kecepatan, kemampuan pemrosesan informasi dan konektivitas komputer serta teknologi internet dapat secara mendasar meningkatkan efisiensi para bisnis, seperti juga meningkatkan komunikasi dan kerjasama. Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini sangat besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil besar terhadap perubahan mendasar pada struktur, operasi dan manajemen organisasi. Berkat teknologi ini, berbagai kemudahan dapat dirasakan manusia. Menurut Kadir, peranan teknologi informasi meliputi :

- 1) Teknologi informasi menggantikan peran manusia. Dalam tugas ini, teknologi informasi melakukan otomatisasi terhadap suatu tugas dan proses.
- 2) Teknologi informasi memperkuat peran manusia, yakni dengan menyampaikan informasi terhadap suatu tugas atau proses.

²⁶Fadhilatul Fitri, "Pengaruh Pengetahuan Nasabah, Teknologi Informasi, Kepercayaan Dan Mutu E-Banking Terhadap Minat Bertransaksi Online (Studi Kasus Nasabah BNI Syariah Medan)", *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019): 1689–99.

- 3) Teknologi informasi berperan dalam restrukturisasi terhadap peran manusia. Dalam hal ini, teknologi berperan dalam melakukan perubahan-perubahan terhadap sekumpulan tugas atau proses²⁷

d. Indikator Teknologi Informasi

Davis memberikan beberapa indicator terhadap suatu sistem teknologi informasi yang meliputi :²⁸

- 1) Mudah dipelajari (*easy to learn*) Artinya seseorang dapat dengan mudah mempelajari penggunaan layanan digital transaksi perbankan tanpa harus memerlukan banyak tenaga atau pikiran.
- 2) Mudah digunakan (*easy to use*) Artinya dengan menggunakan layanan digital transaksi perbankan amat mudah untuk digunakan atau tidak memerlukan usaha yang berat saat menggunakannya.
- 3) Lebih efektif (*effectivene*) Penggunaan digital transaksi sangat mudah dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kita.
- 4) Mudah untuk menjadi terampil/mahir (*easy to become skillful*) Seseorang dapat dengan mudah menjadi terampil menggunakan digital transaksi.

3. Minat Bertransaksi

a. Pengertian Minat

Minat merupakan kecenderungan yang menetap dalam subyek agar merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Sehingga minat mengandung unsur keinginan untuk mengetahui dan mempelajari obyek yang diinginkan itu sebagai wawasan

²⁷Abdul Kadir, *Pengetahuan Sistem Informasi*, (Yogyakarta:Andi, 2003): 3.

²⁸Leoni Joana dan Tony Sitinja. "Pengaruh persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital Go- Pay." *Jurnal Manajemen*, 8.2, (2019): 30.

pengetahuan bagi dirinya, orang tersebut akan melakukan tindakan yang nyata untuk mengetahui dan mempelajari dari sesuatu yang diinginkannya itu sebagai kebutuhannya. Oleh sebab itu, minat atau disebut juga keinginan seseorang terhadap sesuatu yang ia cita-citakan, merupakan hasil kesesuaian antara kondisi dan situasi dengan kebutuhan yang ia harapkan.

Menurut Slameto (2013: 180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

b. Faktor-faktor yang menimbulkan minat

Faktor yang mempengaruhi minat seseorang akan berbeda-beda dari mulai perbedaan pekerjaan, social ekonomi, hobi/kegemaran, jenis kelamin serta usia.²⁹ Minat pada seseorang hamper semua tidak sama tergantung pada kebutuhan yang diperlukan yang pada dasarnya membentuk seseorang agar dapat mengambil kepusan, melalui tahap tertentu, dalam mencari keputusan konsumen mempunyai beberapa proses yang dapat dilihat dari berbagai macam faktor, diantaranya mencari kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternative, pengambilan keputusan.³⁰

Menurut (Mori Saputra & Mariana, 2022) Ada tiga faktor yang menimbulkan minat “Faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya

²⁹Niken Savitri Primasari, & Mohammad Ghofirin, “Sosialisasi Kesiapan Masyarakat Menuju Transaksi Digital di Era New Normal Life”, *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1) (2021): 5–6.

³⁰Kotler. *Pemasaran di Indonesia analisa perencanaan implementasi dan pengendalian*. (Jakarta: salemba empat 2002): 35.

minat”, faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1) Faktor kebutuhan dari dalam

Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2) Faktor motif sosial

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan agar mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.

3) Faktor emosional

Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan maupun objek tertentu.³¹

c. Indikator Minat Bertransaksi

Minat merupakan kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu hal. Secara sederhana minat itu dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian pada orang dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat yaitu dengan disertai perasaan senang.³²

Minat juga merupakan sebuah motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sebuah tindakan dengan tujuan memuaskan kebutuhan. Indikator pengukuran minat bertransaksi yang dapat digunakan antaranya yaitu:

1) Rasa ingin Menggunakan.

³¹Deka Ismi Mori Saputra, and Rina Mariana. “Modifikasi Bola Karet Untuk Meningkatkan Minat Pada Materi Bola Voli Siswa Kelas V Sd.” *Jurnal Muara Pendidikan*, 7.1, (2022): 139-140.

³²Yusuf Fitra Mulyana. “Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Risiko dan Keamanan Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Toko Online”. Skripsi, FE UNDIP, Semarang. (2016).

- 2) Selalu menggunakan.
- 3) Berlanjut menggunakan di masa yang akan datang.

4. *Layanan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

a. Sejarah QRIS

QR Code atau yang sering disebut Kode QR adalah perubahan dari kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi. Menurut Denso Wave dalam Widayanti bahwasannya kode QR biasa digunakan di Jepang hal tersebut, dikarenakan kode QR ini memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih besar dari pada kode batang sehingga dapat membaca informasi dalam bahasa Jepang. Kode QR Code lahir dari keprihatinan perusahaan ritel untuk menemukan cara yang sederhana dan efisien untuk memeriksa barang. Pada tahun 1932, Wallace Flint menciptakan sistem kontrol inventaris di perusahaan ritel, dan kemudian teknologi barcode tersebut diadopsi untuk pertama kali sebelum kemudian diikuti oleh perusahaan industri.

QR Code merupakan suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave,³³ yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara horizontal dan vertikal. QR Code merupakan kode yang berisi data atau informasi yang mengidentifikasi pengguna, nominal pembayaran, atau mata uang yang dibaca oleh alat tertentu terkait dengan transaksi pembayaran. Kode QR adalah jenis kode batang dua dimensi yang berisi lebih banyak informasi dan dapat dibaca dari segala sisi baik horizontal maupun vertikal.³⁴

³³Yohana Tri Widayati, "Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Relevan". *Jurnal Komputaki*, 11.1 (2017): 92–105.

³⁴Ibid 68

QR menampilkan kotak putih kecil dengan bentuk geometris hitam. Informasi yang ditampilkan dalam kode QR dapat berupa URL, nomor telepon, pesan SMS, ataupun teks apapun. Penggunaan kode QR hanya dimanfaatkan sebagai alat pengecekan kendaraan divisi manufaktur, tetapi dengan perkembangan yang ada kode QR kini meluas untuk kepentingan komersial. kode QR adalah jenis kode matriks atau barcode dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari Denso Corporation Jepang, dan diterbitkan pada tahun 1994 dengan fungsi dasar pemindai QR yang dimanfaatkan dalam pemberian informasi dan respon yang cepat.

Kode QR menjamin pemberian informasi dengan respon tanggapan yang cepat. Tidak seperti kode batang yang hanya terbatas pada penyimpanan informasi dari sisi horizontal dan vertikal. Dimana hal ini memungkinkan kode QR secara otomatis dalam penyimpanan lebih banyak informasi dari barcode biasa.

b. Pengertian QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

Menurut peraturan bank indonesia No. 23/8/2021 tentang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai penyelenggaraan jasa sistem pembayaran (PJPS) menggunakan QR Code.³⁵Sebelum diberlakukannya QRIS, merchant harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant. Namun, dengan diberlakukannya QRIS merchant tidak perlu mempersiapkan banyak

³⁵Risma Arum Azzahroo and Sri Dwi Estiningrum, "Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran", *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17.1 (2021): 10.

aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di toko dan QR Code dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di smartphone (Sihaloho, 2020).

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking.³⁶

Pada tanggal 1 Januari 2020 Bank Indonesia (BI) mewajibkan seluruh seluruh penyedia layanan pembayaran QR yang beroperasi di Tanah Air menggunakan sistem QRIS. QRIS dirancang sebagai pemersatu untuk semua aplikasi pembayaran yang menggunakan QR. Maka QRIS bisa digunakan di semua merchant yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Karena sistem QR Code ini menggunakan Merchant Presented Mode (MPM). Pengguna tinggal scan QR Code pada QRIS yang ada di berbagai merchant yang menyediakan transaksi QR. Merchant yang bekerja sama dengan LinkAja, Gopay, OVO, DANA, Bukalapak, dan sebagainya. Cukup memakai satu QR Code yang terintegrasi. Sehingga apapun aplikasi pembayaran QR yang digunakan konsumen, transaksi dapat dilakukan.

Dalam aturan pelaksanaan QRIS, batas nominal transaksi yang bisa dilakukan maksimal Rp 2.000.000 per transaksi. Akan tetapi, penerbit (PJSP) bisa menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/ atau bulanan atas transaksi QRIS yang dilakukan oleh masing-masing pengguna QRIS.

³⁶<https://www.bi.go.id>, Diakses pada tanggal 7 November 2024 pukul 20.05 WITA.

Penetapan batas nominal kumulatif itu dengan syarat penerbit punya pertimbangan manajemen resiko yang baik. Penerapan QRIS sendiri merupakan salah satu perwujudan visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025. Dengan adanya QRIS, diharapkan transaksi pembayaran bisa lebih efisien atau mudah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa lebih maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi³⁷

c. Jenis mekanisme transaksi menggunakan QRIS

Bank Indonesia menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis mekanisme transaksi menggunakan QRIS yang dapat digubakan oleh pelaku usaha sesuai dengan kebutuhan bisnisnya, yaitu:

1) *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Pada metode ini, merchant / pedagang cukup menjaga satu stiker atau *print out* QRIS, sehingga penggunaan dapat dengan mudah melakukan transaksi pembayaran melalui ponsel pribadi masing-masing dengan cara men-scan QR Code lalu mengetikkan nominal transaksi dan bayar, keuntungan bagi pedagang adalah seluruh transaksi dan bayar, keuntungan bagi pedagang adalah seluruh transaksi dapat tercatat dengan baik, dan tidak membutuhkan pengecekan transaksi dari penggunaan banyak aplikasi pembayaran. Metode ini cocok digunakan untuk pedagang skala usaha mikro dan kecil.

2) *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

Pada metode ini, merchant . pedagang dapat mengeluarkan QR Code melalui suatu device seperti mesin EDC (*electronic data capture*) atau pun ponsel. Cara penggunaannya adalah pedagang harus memasukkan nominal terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan scan QRIS

³⁷Bank Indonesia, “*Setelah Bunga Acuan Turun, Masih Ribet dengan Banyak QR Code,*” dalam majalah Bank Indonesia Bicara (2019), h. 3.

yang tampil atau tercetak, lalu pelanggan dapat melakukan pembayaran. Metode ini cocok digunakan pedagang skala usaha menengah dan besar atau pada volume transaksi tinggi.

3) *Customer Presented Mode* (CPM)

Pada metode ini, pelanggan cukup menunjukkan QR Code yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk di-scan oleh merchant, sehingga pembayaran akan otomatis terbayarkan.³⁸

d. Manfaat QRIS

Ada beberapa manfaat QRIS (Quick Response Indonesian Standard) bagi merchant:³⁹

- 1) Mengikuti trend pembayaran secara non tunai digital (OVO, Gopay, LinkAja, DANA, Paytren, CIMB GoMobile, PertamaX, MoBRI, Bank Bali dan sebagainya). Potensi perluasan penjualan karena alternatif pembayaran selain kas.
- 2) Peningkatan *traffic* penjualan
- 3) Penurunan biaya pengelolaan uang tunai atau kecil:
 - a) Tidak memerlukan uang kembalian.
 - b) Sebagian uang penjualan tersimpan di bank dan bisa dilihat setiap saat.
 - c) Risiko uang tunai hilang atau dicuri menurun.
- 4) Penurunan risiko rugi karena menerima pembayaran dengan uang palsu
- 5) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat history transaksi

³⁸Josef Evan Sihaloho, “Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan”, *Jurnal Manajemen Bisnis*. 17.2, April (2020): 291.

³⁹<https://www.bi.go.id>, Diakses pada tanggal 8 April 2024 pukul 21.00 WITA.

- 6) Building credit profile bagi bank, peluang untuk mendapat modal kerja menjadi lebih besar.
- 7) Kemudahan pembayaran tagihan, retribusi, pembelian barang secara non tunai tanpa meninggalkan toko.
- 8) Mengikuti program pemerintah (BI, Kementerian dan Pemda).

e. Indikator QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*)

QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) memiliki karakteristik yang di sebut UNGGUL, yang dimana karakteristik QRIS ini dijadikan oleh peneliti sebagai indikator. Adapun 4 karakteristik QRIS yang merupakan kepanjangan dari UNGGUL sebagai berikut:

1) Universal

QRIS dapat menerima pembayaran dengan aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan QR Code, jadi masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran.

2) Gampang

Masyarakat : mudah , hanya cukup scan dan klik, layar.

Merchant : mudah ,tidak perlu memajang banyak QR Code, cukup satu QRIS yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pembayaran QR manapun.

3) Untung

Pengguna: dapat menggunakan akun pembayaran QR apapun untuk membayar.

Merchant : cukup punya 1 akun untuk menampung semua pembayaran QR Code.

4) Langsung

Pembayaran menggunakan QRIS langsung diproses seketika. Pengguna dan merchant langsung mendapatkan notifikasi transaksi.

f. Pembayaran Non Tunai Dalam Perspektif Islam

Pandangan Ekonomi Islam Tentang Sistem Pembayaran Non Tunai QRIS pada dasarnya sama hukumnya seperti menggunakan uang kertas biasa karena keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli barang atau jasa yang dilakukan oleh para konsumen dalam maksud pemenuhan akan kebutuhannya.

Menurut perspektif ekonomi islam, hukum atas penerapan non tunai QRIS adalah halal. Kehalalan ini berlandaskan kaidah; “setiap transaksi dalam muamalah pada dasarnya diperbolehkan kecuali jika ada dalil yang jelas mengharamkannya”, maka dari itu setiap *chip* atau *server e-money* yang dikeluarkan haruslah memenuhi ketentuan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah agar penggunaan tidak menjadi haram. Faktor lain yang mendukung halalnya non tunai QRIS adalah tuntutan akan kebutuhan manusia akan pembayaran non tunai *e-money* itu sendiri, dan ditambah pertimbangan banyaknya kemaslahatan yang ada didalamnya, sehingga menjadikan non tunai QRIS sah digunakan baik secara agama maupun dalam pengaturan negara.⁴⁰

Lebih lanjut dalam penjelasan dan peraturan Bank Indonesia No.7/46/PBI/2005, tentang akad penghimpunan dan penyaluran dana yang melaksanakan usaha berdasarkan prinsip syariah, pasal 2 ayat 3 menjelaskan bahwa prinsip transaksi dalam Islam adalah:⁴¹

⁴⁰“Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia NO: 54/DSNMUI/X/2006 Tentang Syariah Card”, 2006.

⁴¹M Rizky dan Rachmat Rizky, “Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam”, *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 6.1 (2018).

1) Tidak Mengandung Maysir

Maysir yaitu transaksi yang di dalamnya mengandung unsur perjudian, untung-untungan atau. Spekulatif yang tinggi. Penyelenggaraan uang elektronik harus didasarkan oleh kebutuhan pembayaran retail yang menuntut pada transaksi yang lebih cepat dan efisien, tidak untuk kebutuhan transaksi yang mengandung maysir.

2) Tidak Mendorong Israf

Uang elektronik pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran retail atau mikro, agar terhindar dari Israf (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi maka dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik dan batas maksimal total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu.

3) Tidak Menimbulkan Riba

Riba adalah transaksi dengan pengambilan tambahan, baik dalam transaksi jual-beli maupun pinjam-meminjam dan pengalihan harta secara batil atau bertentangan dengan ajaran Islam.

4) Tidak digunakan untuk Transaksi Objek Haram dan Maksiat

Uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek haram dan maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan dan digunakan menurut peraturan dalam bertransaksi sesuai dengan syariat Islam, (Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia NO. 28/DSN-MUI/II/2002 pasal 2 ayat 3).

5. *Ojek Online*

a. **Pengertian Ojek Online**

Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Pasal 1 angka 10 menyatakan bahwa Kendaraan Bermotor Umum adalah setiap kendaraan yang digunakan untuk angkutan barang dan/atau orang dengan dipungut biaya. Sedangkan berdasarkan Pasal 1 angka 20 Undang-undang Lalu Lintas Aangkutan Jalan menyatakan bahwa “Sepeda motor adalah kendaraan bermotor beroda dua dengan atau tanpa rumah-rumah dan dengan atau tanpa kereta samping atau kendaraan bermotor beroda tiga tanpa rumah-rumah”.⁴²

Ojek online merupakan angkutan umum dan angkutan orang yang sama dengan ojek pada umumnya, yang menggunakan sepeda motor sebagai sarana pengangkutan namun ojek online dapat dikatakan lebih maju karena telah terintegrasi dengan kemajuan teknologi. Ojek online merupakan ojek sepeda motor yang menggunakan teknologi dengan memanfaatkan aplikasi pada smartphone yang memudahkan pengguna jasa untuk memanggil pengemudi ojek tidak hanya dalam hal sebagai sarana pengangkutan orang dan/atau barang namun juga dapat dimanfaatkan untuk membeli barang bahkan memesan makanan sehingga dalam masyarakat global terutama di kota-kota besar dengan kegiatan yang sangat padat dan tidak dapat dipungkiri masalah kemacetan selalu menjadi polemik, ojek online ini hadir untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari dengan mengedepankan teknologi yang semakin maju.

b. **Sistem Ojek Online**

⁴²Republik Indonesia, “Undang-undang RI Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Pasal 1 angka 10”, dalam UU LLAJ 2009 (Jakarta: Dharma Bakti).

Seluruh identitas pengendara sudah diketahui secara pasti karena perusahaan pengelola telah melakukan proses verifikasi terlebih dahulu sebelum melakukan kerjasama kemitraan. Terdapat beberapa hal yang bisa diketahui oleh pelanggan saat memesan ojek yaitu: Identitas Pelanggan, Mudah menemukan tukang ojek, Tidak perlu tawar menawar, Bisa menemukan pengendara yang tahu lokasi tujuan, Mengetahui harga secara pasti sebelum berangkat.

Dari pihak driver atau pengendara, terdapat beberapa kelebihan yang bisa diperoleh yaitu:⁴³

1) Pelayanan yang lebih professional

Ojek online menyediakan helm, masker dan penutup rambut bagi pengendara dan penumpang, ojek online juga melengkapi supir-supirnya dengan perangkat yang menunjang keselamatan atas penumpang tersebut.

2) Layanan pesan antar

Selain mengantar penumpang, konsumen juga diberikan layanan *delivery service* untuk memesan makanan dan jasa kurir. Jadi kita bisa memesan makanan dari manapun, termasuk dari warung yang tidak memiliki *delivery service*⁴⁴.

3) Diskon dan harga promosi

Semua orang menyukai diskon. Begitu juga yang dilakukan oleh ojek online untuk menarik massa atau penumpang. Mulai dari potongan

⁴³Virzayenny Prafitia, Dampak Ojek Online (PT Gojek Indonesia) di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Terhadap Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat (Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1999 Tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat), Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2018).
4.

⁴⁴Ibid, 5

harga untuk pengguna pertama hingga promosi jelang hari libur nasional.

4) Tidak perlu kepangkalan

Aplikasi ojek online memungkinkan pengguna untuk memesan ojek tanpa harus ke pangkalan. Mereka bisa mendapatkan ojek di manapun dan kapanpun.

5) Potensi kerja paruh waktu

Perusahan ojek online memberikan keleluasaan bagi pengemudi dalam bekerja. Artinya, siapapun dan apapun pekerjaannya asalkan mempunyai SIM dan STNK bisa jadi supir ojek online tanpa harus mangkal. Maka tidak heran, banyak yang lebih memilih jasa angkutan ojek online dari pada ojek konvensional. Banyak kelebihan yang diberikan atau ditawarkan oleh jasa ojek online ini, khususnya melalui sistem teknologi. Melalui sebuah aplikasi mobile, para konsumen ojek online dimudahkan untuk menggunakan jasa transportasi alternatif ini. Mulai dari menentukan tujuan, transparansi tarif, kemudahan dalam menghubungi rider, pelayanan yang nyaman, hingga layanan untuk pengiriman paket ataupun makanan.

Sedangkan dari sisi rider (tukang ojek), pihak penyedia jasa ojek profesional umumnya mendekati dengan penawaran bagi hasil yang atraktif dan perlindungan kecelakaan serta jiwa. Melihat hal ini, wajar jika kini masyarakat banyak yang menggunakan jasa ojek online. Namun, bukan berarti ojek online tidak memiliki kekurangan. Berikut adalah beberapa kekurangan atau keluhan dari pengguna media sosial yang memakai jasa ojek online⁴⁵ :

⁴⁵ Ibid, 6-7

1) Jaringan sering bermasalah

Karena ini berupa aplikasi online maka besar kemungkinan akan ada gangguan dari sistem jaringan. Jadi, jika sedang ada masalah di sistem jaringan, baik konsumen maupun bagi driver tidak bisa berbuat banyak hingga jaringannya benar-benar telah bagus.

2) Kurangnya pemahaman masyarakat pada Aplikasi ojek Online

Sebagaimana kita ketahui bahwa aplikasi ojek online ini masih tergolong baru di tengah-tengah masyarakat, sehingga belum merata pemahamannya maupun kepemilikannya. Perangkat yang dapat mendukung aplikasi ojek online dimaksud hanya kalangan tertentu saja yang bisa mengakses aplikasi ojek online, sehingga secara langsung mempunyai pengaruh pada penguasaan dan pemakaian aplikasi ojek online tersebut

3) Tersebarnya data pribadi

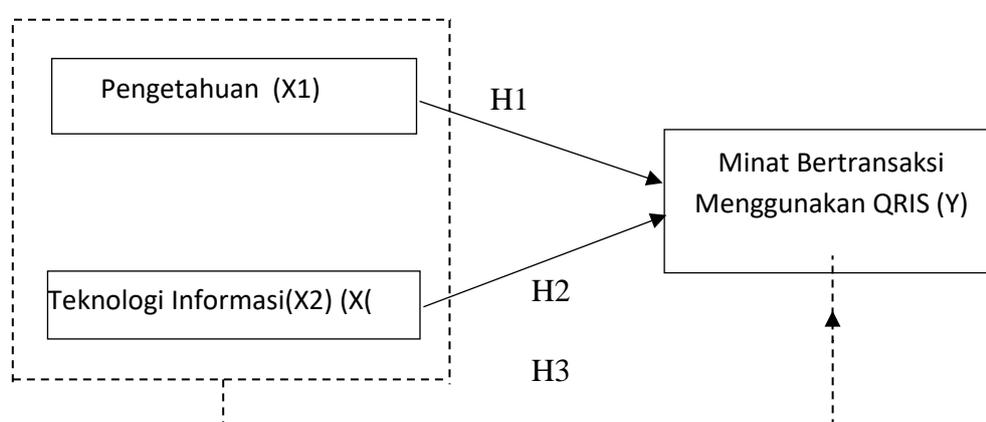
Saat masyarakat akan menggunakan atau memakai aplikasi online tentu harus mendaftarkan diri dalam aplikasi jasa transportasi online yang mewajibkan mengisi berbagai data diri termasuk nomor telepon. Data ini yang akan dipakai oleh pengelola aplikasi online maupun driver ojek online untuk berkomunikasi dengan pelanggan dimaksud jika suatu saat ada insiden baik pada waktu menggunakan jasa maupun setelahnya. Dan hal ini sudah pernah terjadi, seperti kasus yang menggunakan data pelanggan untuk hal yang tidak kita ingin.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan, selanjutnya dianalisis secara kritis dan

sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti.⁴⁶

Berikut ini kerangka pikir dari penelitian dengan judul skripsi “Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS (Studi Kasus Pengemudi Maxim Kota Palu)” sebagai berikut:



Keterangan :

Secara Parsial : —————>

Secara Simultan : - - - - ->

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji. Hipotesis juga merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.⁴⁷ Berdasarkan kerangka pemikiran diatas serta rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat

⁴⁶Poltak Sinambala Lijan, *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 55

⁴⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, edisi revisi 2 (Cet V. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada (2016): 67.

dirumuskan suatu hipotesis yang merupakan jawaban sementara dalam menguji penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut :

H₁ : Pengetahuan berpengaruh secara parsial terhadap minat bertransaksi ojek online menggunakan QRIS.

H₂ : Teknologi Informasi berpengaruh secara parsial terhadap minat bertransaksi ojek online menggunakan QRIS.

H₃ : Pengetahuan dan Teknologi Informasi berpengaruh secara simultan terhadap minat bertransaksi ojek online menggunakan QRIS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana peneliti menggunakan angket/kuesioner yang akan dibagikan ke responden yaitu pengemudi Maxim kota palu. Data kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis menerangkan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan menggunakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian tersebut berupa angka-angka yang dapat ditafsirkan atau dianalisis menggunakan statistik.⁴⁸ Desain penelitian ini adalah penelitian asosiatif. Menurut Sugiyono (2012) penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh atau hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap objek yang diteliti lebih bersifat sebab akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen.⁴⁹

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup atas objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (sugiyono, 2012).⁵⁰ Populasi

⁴⁸S Arifin, "Pengaruh Harga Dan Kualitas Pelayanan Keputusan Konsumen Dalam Memilih Sebagai Jasa Transportasi Online (Studi Mahasiswa/I Fakultas Ekonomi Bisnis Universitas Pakuan)", November, 2022.

⁴⁹Resti Fadhilah Nurrohmah Dan Radia Purbayati, "Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan Syariah Dan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Minat Menabung Di Bank Syariah," *Jurnal Manajemen Perbankan Syariah*, t.t., 143.

⁵⁰Lidya Namira, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM Di Kota Padang Menggunakan e-Payment Sebagai Metode Pembayaran", *Owner*, 6.1 (2022): 212–24

dalam penelitian ini mengacu pada Pengemudi Maxim di kota palu yang berjumlah sebesar 720 pengemudi

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai wakil dari keseluruhan populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik *Non Probability sampling* merupakan teknik dengan tidak memberikan kesempatan yang sama terhadap populasi untuk dijadikan sampel. Teknik *Non Probability sampling* yang digunakan adalah *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan kriteria yang ditentukan sesuai dengan arah penelitian.⁵¹ Dalam penelitian ini, peneliti memberikan kriteria tertentu untuk dijadikan sampel yaitu pengemudi maxim kota palu yang sudah pernah menggunakan QRIS. Dengan menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kesalahan 10%

Kemudian Dalam penarikan penentuan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus *Slovin* yaitu:

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

Keterangan :

n : Ukuran sampel

N : Ukuran populasi

e : Batas toleransi kesalahan

⁵¹Hikmatul Husna, “Pengaruh Pengetahuan, Kualitas Layanan Dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada PT.Bank Aceh Syariah Studi Kasus Pada Pedagang Pasar Pereulak Aceh Timur” (Skripsi Jurusan Perbankan Syariah, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2023), 56-57

Dengan demikian besar sample dalam penelitian ini, penjabarannya sebagai penjabaran sebagai berikut :

Diketahui N : 720 pengemudi Maxim di kota palu, dengan tingkat kesalahan pengambilan sampel $e=10\%=0,1$ maka :

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

$$n = \frac{720}{1 + 720 \cdot (0,1)^2} = \frac{720}{1 + 720 \times 0,01} = \frac{720}{1 + 7,2} = \frac{720}{8,2} \approx 87,8$$

Berdasarkan hasil dari rumus tersebut maka diperoleh sampel untuk penelitian ini sebanyak 87,8 (dibulatkan) menjadi 88 responden Pengemudi maxim dikota palu.

C. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain. Jadi variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.⁵²

Berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lainnya dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen variabel) dan variabel terikat (dependen variabel). Penjelasannya sebagai berikut:

1. Variabel Independen atau variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab terpengaruhnya variabel dependen.⁵³ Variabel ini biasanya

⁵² Ibid 58

⁵³ Ibid 59.

disimbolkan dengan variabel X. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu Pengetahuan (X1), dan Teknologi Informasi (X2).

2. Variabel dependen atau variable tidak bebas yaitu variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel independen.⁵⁴ Variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini yaitu, Minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS (Y).

D. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Definisi operasional variabel ditemukan item-item yang dituangkan dalam instrumen penelitian⁵⁵ Berikut merupakan operasional variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	No. Butir
1.	Pengetahuan (X1) ⁵⁶	Pengetahuan (knowledge) adalah kemampuan individu untuk mengingat kembali (recall) atau mengenali kembali nama,	1. Subjective knowledge 2. Objective knowledge 3. Experience-based	

⁵⁴ Ibid 60.

⁵⁵Sumardi suryabrata, *Metode Penelitian*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), 29.

⁵⁶Ahmad, R., Santoso, B., & Rerung, R. R. (2018). *E-Commerce Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.

		kata, inspirasi, rumus, dan sebagainya. Berdasarkan pendapat jurnal dari Ahmad pengetahuan adalah tingkat pemahaman yang dimiliki oleh pengemudi ojek online mengenai penggunaan layanan QRIS dalam transaksi		
2.	Teknologi Informasi (X2) ⁵⁷	Teknologi Informasi meliputi perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem komunikasi yang memungkinkan pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, serta distribusi informasi secara efisien. Menurut pendapat Kurniasih & Setiawan, teknologi memainkan	1. Mudah dan cepat digunakan 2. Efektivitas Penggunaannya 3. Tidak memiliki resiko yang tinggi 4. Menjamin keamanan transaksi ⁵⁸	

⁵⁷Kurniasih, T., & Setiawan, W, "Digital transformation in transportation services: A case study on QRIS adoption". *Journal of Transportation and Technology*, 9.3 (2021): 45-60.

⁵⁸Muhammad Iqbal, Asyari Hasan, and Eva Laili, "Layanan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Internet Banking (Studi Kasus Pada Nasabah Bank BNI Syariah Kota Tangerang Selatan)", 7.30 (2022): 333–56.

		<p>peran penting dalam meningkatkan minat pengemudi ojek online untuk bertransaksi menggunakan metode pembayaran digital. Teknologi ini tidak hanya memperkenalkan cara yang lebih efisien dalam bertransaksi, tetapi juga memberikan rasa aman, kenyamanan, dan manfaat tambahan yang mendorong pengemudi untuk lebih sering menggunakan QRIS.</p>		
3.	<p>Minat Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)⁵⁹</p>	<p>Tingkat Keinginan dan kecenderungan pengemudi ojek online untuk menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari. Menurut minat merupakan keinginan yang diinginkan oleh suatu</p>	<p>1. Minat Transaksional 2. Minat Refrensial 3. Minat Prefensial</p>	

⁵⁹Handayani, F., & Supriyadi, D, "The Impact of QRIS on Consumer Payment Behavior", *Journal of Marketing and Technology*, 12.4 (2021): 88-100.

		keinginan setelah melihat, mengamati, dan membandingkan serta mempertimbangkan kebutuhan yang diinginkannya.	4. Minat Eksploratif ⁶⁰	
--	--	--	------------------------------------	--

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Skala dalam pengukuran yang digunakan adalah skala likert 1-5. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang terhadap suatu objek. Skala likert psikometrik dituangkan dalam bentuk responden tertulis (angket) dan digunakan dalam metode *survey*.⁶¹ Dengan demikian pengguna instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner sebagai daftar pernyataan yang diberikan kepada pengemudi ojek online maxim. Responden akan memilih jawaban yang telah disediakan dengan pemberian skor sebagai berikut:

⁶⁰Silvira Chairunnisa, 'Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus Pada GenBI Komisariat Universitas Medan Area)', (2023): 1–74.

⁶¹Haryadi Sarjono, *SPSS vs Likert Sebuah Pengantar Aplikasi Untuk Riset*. Cet.III, (Jakarta: Salemba empat, 2011), 6.

Tabel 3.2
Skala Lisert

Jenis Jawaban	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS
Tidak Setuju	TS
Kurang Setuju	KS
Setuju	S
Sangat Setuju	SS

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁶² Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi yaitu pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Adapun objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengemudi Maxim di Kota Palu.
2. Kuesioner yaitu pengumpulan data menggunakan daftar pertanyaan/angket yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan diberikan kepada responden.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Muhadjir dalam Rijali (2018) mengemukakan pengertian analisis data adalah sebagai suatu upaya untuk mencari dan menata secara sistematis catatan

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung:ALFABET) 224.

hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai permasalahan yang akan diteliti dan kemudian menyajikannya sebagai sebuah sumber bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan upaya mencari makna. Adapun teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis persamaan regresi linier berganda, uji t, uji F, uji asumsi klasik dan koefisien determinasi. Adapun tahap-tahapnya adalah sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah dalam pernyataan atau pertanyaan yang harus dieliminasi atau dibuang dan diganti karena dianggap tidak relevan. Menurut Gozhali⁶³ suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Uji Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas Product Moment Pearson Correlation. Uji yang dilakukan adalah dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel dengan kriteria yaitu:⁶⁴

- 1) Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item soal tersebut dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai r hitung $<$ r tabel maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji data yang diperoleh sebagai misal hasil dari jawaban kuesioner yang telah dibagikan. Suatu pernyataan atau pertanyaan dalam kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila responden konsisten dalam memilih

⁶³Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), 52.

⁶⁴Siti Amamilah, Dedi Mulyadi, and Santi Pertiwi Hari Sandi, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang", *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7.2 (2024): 2992–3001.

jawaban dari waktu ke waktu. Teknik statistik ini di gunakan untuk pengujian dengan koefisien Combach's Alpha dengan bantuan software SPSS. Suatu variabel dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,6.⁶⁵

3. Uji Asumsi Klasik

Menurut Ghozali, untuk membuktikan bahwa analisis regresi yang telah terpakai sangat akurat untuk mrnunjukkan hubungan signifikan dan memperoleh nilai pemeriksaan yang tidak bias maka dari ini menggunkan asumsi klasik. Uji ini dilakukan dengan menguji Normalitas, Multikolinearitas dan Heteroskedastisitas.⁶⁶

a. Uji Normalitas

Digunakan untuk mengetahui apakah dalam suatu model regresi variabel terikat dan variabel bebas memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik adalah data yang berdistribusi normal atau mendekati normal. Dalam pengujian data berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan melihat nilai *kolmogrov-smirnov* dengan membandingkannilai asymp. Sig, jika nilai asymp. Sig $\geq 0,05$ maka distribusi normal, jika nilai $\leq 0,05$ maka distribusi tidak normal.⁶⁷

b. Uji Multikolinieritas

⁶⁵Irham Pakawaru. “ Pengaruh Sikap Keuangan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa Dan Lingkungan Social Sebagai Variabel Moderating”. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 4.2 (2022) : 199.

⁶⁶Sakinah Pokhrel, ‘Pengaruh Presepsi Manfaat, Kemudahan, Resiko, Keamanan, Dan Word Of Mounth Terhadap Minat Menggunakan Quick Responce Code Indonesia Standar (QRIS) Pada Pelaku UMKM Kabupaten Sleman’, *Ayan*, 15.1 (2024), 37–48.

⁶⁷Sholihah Kembarsari, "Pengaruh Kualitas Layanan, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Nasabah Bertransaksi Menggunakan Quick Response Code Standard (Qris) Bank Syariah Indonesia", 19.5 (2024): 1–23.

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Untuk mengetahui ada atau tidaknya gejala tersebut dapat dilakukan dengan melihat nilai tolerance dan variance inflation factor (VIF). yaitu apabila nilai tolerance $<0,10$ atau VIF $>0,10$ maka terdapat multikolinieritas. Atau sebaliknya jika nilai tolerance $>0,10$ dan VIF <10 maka dapat menunjukkan tidak terjadi multikolinieritas.⁶⁸

c. Uji heteroskedastisitas

Dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. ⁶⁹ Apabila model regresi dari residual tetap antara satu pengamatan dengan lainnya maka disebut homokedastisitas, uji yang baik ialah tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dikatakan signifikan apabila memiliki tingkat signifikan > 0.05 .

4. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis linier berganda ialah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X1, X2, X3) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan positif antara variabel independen dengan variabel dependen.⁷⁰ Dalam penelitian ini model persamaan regresi berganda ialah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1.X_1 + \beta_2.X_2 + e$$

⁶⁸ Sugiono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung:ALFABET) 2013.

⁶⁹*Ibid*, 134

⁷⁰Namira. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM di Kota Padang Menggunakan e-Payment sebagai Metode Pembayaran", SKRIPSI Program Studi Ekonomi Syariah FEBI UIN DATOKARAM Palu (2022): 212-224

Keterangan:

Y	: Minat Ojek Online Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS
a	: Konstanta
$\beta_1 \beta_2$: Koefesien Regresi
e	: Faktor Kesalahan
X1	: Pengetahuan
X2	: Teknologi Informasi

5. Uji Hipotesis

a. Uji t (Parsial)

Uji ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen secara individual. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:⁷¹

- 1) Dengan membandingkan nilai t tabel dengan t hitung. Apabila $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Apabila $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi. Apabila probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Ghozali, 2012)

b. Uji F (Simultan)

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara bersama sama antara variabel independen terhadap variabel dependen. Adapaun

⁷¹Dea Adilla Elsa and Isra Hayati, 'Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Program Studi Manajemen Bisnis Syariah Umsu', *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7 (2024): 5031–37.

prosedur dalam uji F ini ialah membandingkan F hitung dengan F tabel dan nilai signifikan $< 0,05$, adapun kriteria penentuannya adalah sebagai berikut:⁷²

- 1) Dengan membandingkan nilai F tabel dengan F hitung. Apabila F tabel $>$ F hitung, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Apabila F tabel $<$ F hitung, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Dengan menggunakan angka probabilitas signifikansi. Apabila probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Ghozali, 2012)

c. Uji Koefisien Determinan (R^2)

Menurut Ghozali (2012) uji koefisien determinasi digunakan untuk melihat kontribusi semua variabel X terhadap variabel Y dan kontribusi variabel lain yang tidak diteliti (e). Dalam penelitian ini, uji koefisien determinasi yang digunakan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh variabel X1 (pengetahuan), X2 (teknologi informasi) dan terhadap Y (minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS) dan dinyatakan dalam bentuk persentase (%).⁷³

Nilai Koefisien Determinasi (Adjusted R2) adalah antara nol sampai satu. Nilai R2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independent dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independent memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen, maka model dikatakan baik.⁷⁴

⁷²Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)', *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3.2 (2021): 157–73.

⁷³V. Wiratna Sujarwei, metode penelitian (Lengkap Praktis, dan mudah dipahami).

⁷⁴Dwi priyanto, analisis korelasi, regresi, dan multikoloneritas dengan SPSS (cet. 1 yogyakarta: penerbit gaya media,2013) 48.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Umum berdirinya Maxim

Maxim adalah perusahaan aplikasi dan tidak menentukan tarif dan kendaraan. Maxim sendiri berawal dari layanan taksi kecil di kota Chadrinsk, Kurgan, Rusia yang terletak di Pegunungan Ural. Perusahaan ini didirikan oleh Maxim Azibarov pada tahun 2003 di kota Chadrinsk, Pegunungan Ural. Para pendiri Maxim adalah para insinyur muda dari kota Kurgan yang memiliki kompetensi di bidang teknologi produksi dan pengerjaannya dapat dilakukan secara otomatis.

Pada tahun 2003, Maxim menciptakan teknologi barunya yaitu aplikasi layanan ride hailing untuk melakukan sesuatu atau memesan kendaraan untuk bepergian, mengirim barang menggunakan kendaraan besar, membeli dan mengantarkan bantuan saat bepergian. Seiring berjalannya waktu, perusahaan Maxim mulai menciptakan kreasi teknologi baru dan melakukan inovasi pemesanan menggunakan jasa sehingga pemesanan menjadi modern, aman dan mudah digunakan. Dengan terobosan modern ini, Maxim hadir dan membuka cabang di Rusia berupa perusahaan jasa transportasi online. Perusahaan transportasi online Maxim berkembang tidak berfokus pada taksi, tetapi juga jenis layanan lain seperti ojek atau mobil pada umumnya.

Tahun 2014, perusahaan Maxim memulai mengembangkan usahanya dengan membuka cabang di beberapa negara, misalnya Ukraina, Kazakhstan, Georgia, Bulgaria, Tajikistan, Belarusia, Azerbaijan, dan Italia. Maxim beroperasi di Indonesia pada tahun 2018. Memulai operasinya di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, Maxim menawarkan tarif kompetitif sebagai keunggulan utamanya. Strategi ini berhasil menarik perhatian pengguna dan pengemudi di tengah persaingan ketat dengan platform lain seperti Gojek dan Grab. Setelah sukses di kota besar, Maxim terus memperluas jangkauan ke berbagai wilayah di Indonesia, termasuk Sulawesi.

Maxim hadir di Kota Palu pada bulan Februari tahun 2020, saat kebutuhan akan transportasi online meningkat. Kehadirannya memberikan alternatif transportasi yang lebih terjangkau bagi masyarakat dan peluang penghasilan tambahan bagi para pengemudi lokal. Didukung oleh kemajuan teknologi dan minat masyarakat terhadap layanan berbasis aplikasi, Maxim juga memberikan berbagai kemudahan dan tarif yang terjangkau jika dibandingkan kompetitor lainnya, seperti Grab atau Gojek. Kemudian, dengan harga yang ramah di kantong, hal ini dapat menjadi nilai tambah dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat kota palu dalam menggunakan layanan transportasi online Maxim. Maxim mampu berkembang pesat di Palu dan wilayah sekitarnya, bersaing dengan layanan serupa lainnya.

2. Visi Dan Misi Perusahaan Maxim

a. Visi

Visi perusahaan Maxim ialah menjadi layanan transportasi online terbaik di Indonesia dengan memperkenalkan inovasi baru dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

b. Misi

Misi perusahaan Maxim ialah terus meningkatkan interaksi antara pengguna dan membantu banyak orang untuk melakukan perjalanan ke tujuan masing-masing.

3. Macam – Macam Jasa Layanan di Aplikasi Maxim

- a. *Bike*, ialah ojek atau jasa antar jemput roda dua siap pakai untuk mengantarkan pelanggan ke lokasi yang diinginkan pelanggan. Pengemudi akan menjemput pelanggan di tempat yang telah ditentukan oleh pelanggan atau pengguna melalui aplikasi Maxim.
- b. *Car*, ialah layanan dengan menggunakan kendaraan roda empat atau mobil yang siap mengantar pelanggan ke lokasi yang diinginkan pengguna. *Driver* akan menjemput pelanggan di tempat yang telah ditentukan oleh pelanggan menggunakan aplikasi Maxim.
- c. *Food and goods*, ialah layanan pesan antar makanan dengan menggunakan kendaraan roda dua yang siap melakukan pemesanan makanan sesuai dengan pilihan menu restoran atau kedai makanan yang terdapat di aplikasi Maxim. Pengantaran makanan sampai ke pelanggan sesuai dan tujuan pengiriman makanan tersebut.
- d. *Delivery*, ialah layanan pesan antar makanan dan barang yang telah dipilih oleh pengguna sesuai pilihan menu dari restoran atau kedai serta toko barang sesuai pilihan di aplikasi Maxim. Ada beberapa

layanan dalam kategori pesan antar yaitu, *food and shop, delivery*, dan *car delivery*.

- e. *Cargo*, ialah layanan angkutan dengan muatan barang baik dalam kota atau antar kota diharapkan memesan terlebih dahulu sebelumnya.
- f. *Life*, ialah penyedia jasa ahli yang akan siap datang ke lokasi pelanggan yang menggunakan layanan ini. Ada beberapa layanan pada kategori Maxim life yaitu *cleaning* dan *message&spa*.

4. Cara Mendaftar Pengemudi (*draiver*) Maxim

Adapun beberapa syarat untuk menjadi calon mitra *driver* Maxim yang harus dipenuhi dalam pendaftaran yang dilakukan secara online antara lain:

- a. Nama lengkap calon *driver*
- b. Nomor E-mail yang masih aktif
- c. Foto diri
- d. Kartu tanda pengenal (KTP)
- e. Surat izin mengemudi (SIM)
- f. Surat tanda nomor kendaraan (STNK)
- g. Foto kendaraan (foto depan dan belakang)

Gambar 4.1

Logo Maxim



Gambar 4.2
Struktur Organisasi Maxim Cabang palu



Sumber : Kantor cabang Maxim Palu

B. Hasil penelitian

1. Deskripsi Responden dan Sampel Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah Pengemudi Maxim Kota Palu. Dengan demikian untuk mendapatkan data dari responden penelitian menggunakan instrumen angket/kuesioner untuk mengetahui data dari responden yang kemudian diolah menggunakan data statistik dengan bantuan SPSS versi 30. Deskripsi responden dalam penelitian ini meliputi Jenis Kelamin, Usia 20-40 tahun, pendidikan terakhir, dan pekerjaan. Peneliti memperoleh data responden dengan membagikan angket atau kuesioner kepada pengemudi maxim kota palu. Adapun kuesioner yang dibagikan berjumlah 95 responden. Untuk lebih memperjelas karakteristik responden, maka dapat dilihat tabel data responden sebagai berikut:

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentasi %
Laki-laki	83	94%
Perempuan	5	6%
Total	88	10%

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa jumlah responden laki-laki dalam penelitian ini yaitu 83 orang dan memiliki presentasi sebesar (94%). Sedangkan Responden perempuan sebanyak 5 dengan presentasi sebesar (5%).

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Presentasi %
1	<20	9	10%
2	20-30	43	49%
3	31-40	30	34%
4	40>	6	7%
Total		88	100%

Sumber : Hasil Penelitian,2024

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa jumlah responden berdasarkan Usia, dimana responden terbanyak berusia 20-30 tahun sebanyak 43 orang dengan presentasi sebesar (49%). Kemudian responden yang berusia 31-40 tahun sebanyak 30 orang dengan presentasi sebesar (34%) dan usia dibawah <20 tahun sebanyak 9 orang dengan presentasi sebesar (10%). Sedangkan Usia responden diatas 40> tahun sebanyak 6 orang dengan memiliki presentasi sebesar (7%).

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Presentasi %
1	SD	3	4%
2	SMP	10	11%
3	SMA/SMK	66	75%
4	DIPLOMA/SARJANA	9	10%
Total		88	100%

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa responden pendidikan terakhir tingkat SD sebanyak 3 orang dan memiliki presentasi sebesar (4%), kemudian responden pendidikan terakhir tingkat SMP sebanyak 10 orang dengan presentasi sebesar (11%), selanjutnya responden pendidikan terakhir tingkat SMA/SMK sebanyak 66 orang dengan presentasi sebesar (75%). Sedangkan responden dengan pendidikan terakhir tingkat Diploma/Sarjana sebanyak 9 orang dan memiliki presentasi sebesar (10%).

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja Sebagai
Pengemudi Maxim

No	Tahun	Frekuensi	Presentasi
1	<1	6	7%
2	1-3	60	68%
3	3>	22	25%
Total		88	100%

Sumber : Hasil Penelitian,2024

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, menunjukkan bahwa responden yang bekerja sebagai pengemudi Maxim dibawah <1 tahun sebanyak 6 orang dan memiliki presentasi sebesar (7%), selanjutnya responden yang bekerja selama 1-3 tahun sebanyak 60 orang dan memiliki presentasi sebesar (68%). Sedangkan responden yang bekerja sebagai pengemudi Maxim diatas 3> tahun sebanyak 22 orang dengan presentasi sebesar (25%).

2. Deskripsi Variabel Pernyataan Responden

Statistik deskriptif dalam penelitian ini menggambarkan variasi jawaban dari setiap item pertanyaan terhadap variabel yang telah di isi oleh 88 responden pada kuisioner yang telah dibagikan dengan skala likert. Variabel dalam penelitian yaitu: Pengetahuan dan Teknologi Informasi (variabel independen), Minat (variabel dependen). Kemudian Setiap kategori disusun berdasarkan interval nilai seperti yang diuraikan oleh Azwar (2012), yaitu dengan membagi rentang skor secara merata. Hal ini dilakukan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor, sehingga setiap kategori mampu merepresentasikan kecenderungan

jawaban responden. Rentang nilai untuk setiap kategori dihitung berdasarkan rumus:

$$\text{Rentang kategori} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimum}}{\text{Skor Kategori}}$$

Penjelasannya:

Skor Maksimal : Nilai tertinggi pada skala

Skor Minima : Nilai terendah pada skala

Jumlah Kategori : Banyaknya kelompok interpretasi yang diinginkan

Perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$RK = \frac{5-1}{5}$$

$$RK = \frac{4}{5}$$

$$RK = 0,8$$

Maka pembagian kategori adalah:

1.00 – 1.80 = Sangat Tidak Setuju

1.81 – 2.60 = Tidak Setuju

2.61 – 3.40 = Kurang setuju

3.41 – 4.20 = Setuju

4.21 – 5.00 = Sangat Setuju

Deskripsi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

1. Deskripsi Jawaban sample terhadap variabel Pengetahuan (X1)

Tabel 4.5
Pengukuran Skala Sampel Variabel X1

PENGETAHUAN (X1)

Butir Soal	SS		S		KS		TD		STS		N	Skor	Mean	TCR	Keterangan
	5		4		3		2		1						
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%					
X1.P1	46	52,27	35	39,77	7	7,95	0	0,00	0	0	88	391	4,44	88,86	Sangat setuju
X1.P2	41	46,59	40	45,45	7	7,95	0	0,00	0	0	88	386	4,39	87,73	Sangat setuju
X1.P3	47	53,41	32	36,36	9	10,23	0	0,00	0	0	88	390	4,43	88,64	Sangat setuju
X1.P4	47	53,41	33	37,50	8	9,09	0	0,00	0	0	88	391	4,44	88,86	Sangat setuju
X1.P5	37	42,05	42	47,73	7	7,95	2	2,27	0	0	88	378	4,30	85,91	Sangat setuju
X1.P6	43	48,86	32	36,36	13	14,77	0	0,00	0	0	88	382	4,34	86,82	Sangat setuju
X1.P7	46	52,27	31	35,23	11	12,50	0	0,00	0	0	88	387	4,40	87,95	Sangat Setuju

X1.P8	42	47,73	34	38,64	12	13,64	0	0,00	0	0	88	382	4,34	86,82	Sangat setuju
X1.P9	45	51,14	31	35,23	11	12,50	1	1,14	0	0	88	384	4,36	87,27	Sangat setuju
X1.P10	47	53,41	30	34,09	11	12,50	0	0,00	0	0	88	388	4,41	88,18	Sangat setuju
Total	441	50,11	340	38,64	96	10,91	3	0,34	0	0	880	3859	4,39	87,70	Sangat setuju

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan akumulasi perhitungan data tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terhadap setiap item pertanyaan untuk variabel pengetahuan (X1) yaitu 4,39 yang berarti rata-rata jawaban responden adalah sangat setuju.

2. Deskripsi Jawaban Sampel Terhadap Variabel Teknologi Informasi (X2)

Tabel 4.6
Pengukuran Skala Sampel Variabel X2

TEKNOLOGI INFORMASI (X2)

Butir Soal	SS		S		KS		TD		STS		N	Skor	Mean	TCR	Keterangan
	5		4		3		2		1						
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%					
X2.P1	47	53,41	32	36,36	9	10,23	0	0,00	0	0	88	390	4,43	88,64	Sangat setuju
X2.P2	48	54,55	32	36,36	6	6,82	2	2,27	0	0	88	390	4,43	88,64	Sangat setuju
X2.P3	49	55,68	28	31,82	9	10,23	2	2,27	0	0	88	388	4,41	88,18	Sangat setuju
X2.P4	49	55,68	26	29,55	12	13,64	1	1,14	0	0	88	387	4,40	87,95	Sangat setuju

X2.P5	44	50,00	31	35,23	13	14,77	0	0,00	0	0	88	383	4,35	87,05	Sangat setuju
X2.P6	48	54,55	24	27,27	14	15,91	2	2,27	0	0	88	382	4,34	86,82	Sangat setuju
X2.P7	45	51,14	25	28,41	15	17,05	3	3,41	0	0	88	376	4,27	85,45	Sangat Setuju
X2.P8	47	53,41	19	21,59	12	13,64	10	11,36	0	0	88	367	4,17	83,41	Setuju
Total	377	53,55	217	30,82	90	12,78	20	2,84	0	0	704	3063	4,35	87,02	Sangat setuju

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan akumulasi perhitungan data tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terhadap setiap item pertanyaan untuk variabel Teknologi informasi (X2) yaitu 4,35 yang berarti rata-rata jawaban responden adalah sangat setuju.

3. Deskripsi Jawaban Sampel Terhadap Variabel Minat Bertransaksi (Y)

Tabel 4.7
Pengukuran Skala Sampel Variabel Y

MINAT BERTRANSAKSI (Y)

Butir Soal	SS		S		KS		TD		STS		N	Skor	Mean	TCR	Keterangan
	5		4		3		2		1						
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%					
Y.P1	49	55,68	31	35,23	8	9,09	0	0	0	0	88	393	4,47	89,32	Sangat setuju
Y.P2	48	54,55	33	37,50	7	7,95	0	0	0	0	88	393	4,47	89,32	Sangat setuju
Y.P3	48	54,55	33	37,50	7	7,95	0	0	0	0	88	393	4,47	89,32	Sangat setuju
Y.P4	46	52,27	35	39,77	7	7,95	0	0	0	0	88	391	4,44	88,86	Sangat setuju
Y.P5	43	48,86	38	43,18	7	7,95	0	0	0	0	88	388	4,41	88,18	Sangat setuju
Y.P6	46	52,27	37	42,05	5	5,68	0	0	0	0	88	393	4,47	89,32	Sangat setuju
Y.P7	48	54,55	33	37,50	7	7,95	0	0	0	0	88	393	4,47	89,32	Setuju
Y.P8	50	56,82	30	34,09	8	9,09	0	0	0	0	88	394	4,48	89,55	Sangat setuju
Total	378	53,69	270	38,35	56	7,95	0	0	0	0	704	3138	4,46	89,15	Sangat setuju

Sumber: Hasil Penelitian, 2024

Berdasarkan akumulasi perhitungan data tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden terhadap setiap item pertanyaan untuk variabel Minat Bertransaksi (Y) yaitu 4,46 yang berarti rata-rata jawaban responden adalah sangat setuju.

3. Deskripsi Hasil Analisis Data Penelitian

Analisis data yaitu proses analisis yang terdapat data-data berbentuk angka dengan cara perhitungan secara statistik untuk menganalisis Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu.

4. Uji Teknik Analisis Data

1) Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat pengukur yang valid terhadap suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dapat dikatakan valid apabila terdapat didalamnya pertanyaan yang dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas Product Moment Pearson Correlation. Uji yang dilakukan adalah dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r table dengan kriteria yaitu jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya jika nilai r hitung $<$ r tabel maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Rumus mencari r tabel dengan taraf signifikan 5% yaitu, df (derajat kebebasan) = $n-2 = 88 - 2 = 86$.⁷⁵ Berdasarkan distribusi r tabel product moment, maka r tabel pada penelitian ini yaitu 0,209. Adapun hasil uji validitas kuesioner ini sebagai berikut:

Tabel 4.8

⁷⁵ Lidya Namira, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM Di Kota Padang Menggunakan e-Payment Sebagai Metode Pembayaran', *Owner*, 6.1 (2022), 212–24.

Hasil Uji Validitas Data

Item Variabel	r-Hitung	r-Tabel	Sig (5%)	Keterangan
Pengetahuan 1	0,707	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 2	0,740	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 3	0,706	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 4	0,766	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 5	0,779	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 6	0,772	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 7	0,822	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 8	0,837	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 9	0,824	0,209	0,05	Valid
Pengetahuan 10	0,772	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 1	0,587	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 2	0,779	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 3	0,815	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 4	0,795	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 5	0,814	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 6	0,759	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 7	0,764	0,209	0,05	Valid
Teknologi Informasi 8	0,749	0,209	0,05	Valid
Minat 1	0,876	0,209	0,05	Valid
Minat 2	0,828	0,209	0,05	Valid

Tabel 4.8-Lanjutan

Minat 3	0,841	0,209	0,05	Valid
Minat 4	0,777	0,209	0,05	Valid
Minat 5	0,833	0,209	0,05	Valid
Minat 6	0,847	0,209	005	Valid
Minat 7	0,790	0,209	0,05	Valid
Minat 8	0,844	0,209	0,05	Valid

Sumber : Data Output SPSS, 30

Berdasarkan tabel 4.6 diatas nilai r hitung dari masing-masing variabel pengetahuan (X1), teknologi Informasi (X2), dan minat bertransaksi menggunakan Qris (Y) memiliki nilai yang lebih besar dari nilai r tabel (0,209) sehingga semua item pernyataan kuesioner penelitian ini dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reabilitas merupakan sebagai alat pengukur suatu kuisioner untuk melihat apakah kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali responden yang sama. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Adapun hasil uji reabilitas item pertanyaan kuesioner penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Reliabilitas Data

Variabel	<i>Cronbac 'h</i> <i>Alpha</i>	Batas Reabilitas	Keterangan
Pengetahuan (X1)	0,925	0,60	<i>Reliable</i>
Teknologi Informasi (2)	0,893	0,60	<i>Reliable</i>
Minat (Y)	0,935	0,60	<i>Reliable</i>

Sumber, Data Output SPSS, 30

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's* Alpha pada masing-masing variabel bervariasi dan melebihi dari batas nilai reliabilitasnya (0,60) sehingga dapat disimpulkan variabel dalam penelitian ini reliabel.

3) Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Hasil pengujian jika signifikan ($Asymp.sig \geq 0,05$) maka data residual berdistribusi normal dan jika tidak signifikan ($Asymp.sig \leq 0,05$) maka data residual tidak berdistribusi normal. Adapun penelitian menggunakan uji normalitas Kolmogorov-smirnov. Berikut ini adalah hasil pengujiannya:

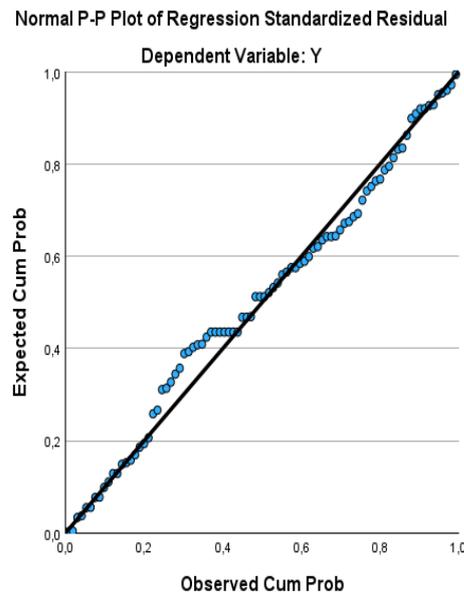
Tabel 4.10
Hasik Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		88
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	2,48832164
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	0,092
	<i>Positive</i>	0,055
	<i>Negative</i>	-0,092
<i>Test Statistic</i>		0,92
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)^c</i>		0,63

Sumber : Data Output SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,63 dapat dikatakan lebih besar dari 0,05 yang artinya bahwa data berdistribusi normal.

Gambar 4.3
Hasil Uji Grafik P-plot



Sumber : IBM SPSS Statistik versi 30, 2024

Hasil uji normalitas pada penelitian ini didukung atau diperkuat oleh diagram P-Plot diatas. Dapat disimpulkan bahwa titik-titik pada diagram mengikuti garis diagonalnya dan tidak menyebar menjauh dari garis normal sehingga dapat disimpulkan data penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah adanya hubungan antar variabel independent (bebas) saling berkorelasi atau tidak. Hasil uji ini dapat dilihat pada tabel Tolerance & Variance Inflation Factor (VIF). Jika nilai Tolerance lebih dari 0,10 dan VIF kurang dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinearitas. Berikut ini adalah hasil uji multikonearitas:

Tabel 4.11
Hasil Uji Multikolinearitas

<i>Coefficients^a</i>				
Model		<i>Collinearity Statistics</i>		Keterangan
		<i>Tolerance</i>	VIF	
1	X1 (Pengetahuan)	0,913	1,096	Tidak terjadi multikolinearitas
	X2 (Teknologi Informasi)	0,913	1,096	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber : Data Output SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, menunjukkan nilai Tolerance lebih dari 0,10 dan untuk VIF kurang dari 10,00 sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas.

3. Uji Heterokedastistas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui perbedaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Nilai heteroskedastis dapat dilihat dari signifikansi (probabilitas) dari variabel independent. Apabila lebih dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastis. Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Heterokedastisitas

<i>Coefficients^a</i>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
1	(Constant)	5,295	1,639			,
	X1 (Pengetahuan)	-,058	,033	-,193	-1,742	,085
	X2 (Teknologi Infomrasi)	-,025	,036	-,075	,680	,498

Sumber, Data Output SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, nilai signifikansi variabel Pengetahuan adalah 0,85 dan nilai signifikansi variabel Teknologi informasi adalah 0,498. Artinya bahwa data residual tidak terjadi heteroskedastisitas karena lebih dari 0,05.

4) Analisis Linier Regresi Berganda

Analisis linier regresi berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan positif antara variabel independen dengan variabel dependen. Analisis regresi linier berganda pada penelitian ini adalah menganalisis variabel Pengetahuan (X1), dan Teknologi Informasi dengan Minat Ojek Online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS pada Pengemudi Maxim Kota Palu. Dari hasil analisis yang didapat dijelaskan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.13
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

<i>Coefficients^a</i>						
<i>Model</i>		Unstandardized		Standardized	t	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,974	2,585		1,150	,253
	Pengetahuan (X1)	,395	,053	,496	7,469	<,001
	Teknologi Informasi (X2)	,443	,057	,512	7,715	<,001

Sumber : Data Output SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.13, hasil uji regresi linear berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 \cdot x_1 + b_2 \cdot x_2$$

$$Y = 2,974 + 0,395 + 0,443$$

Dari persamaan diatas menunjukkan bahwa dari kedua variabel independen yaitu X1 (Pengetahuan) dan variabel X2 (Teknologi informasi) memiliki arah positif terhadap variabel dependen yaitu (Minat Bertransaksi). Hasil ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai a atau konstanta sebesar 2,974 merupakan keadaan saat variabel minat dalam bertransaksi menggunakan QRIS belum dipengaruhi oleh variabel lainnya yaitu variabel Pengetahuan (X1), Teknologi informasi (X2). Nilai konstanta memiliki arti bahwa jika semua variabel independent memiliki skor 0 maka variabel minat dalam bertransaksi menggunakan QRIS memiliki nilai sebesar 2,974.

- b. Pada Koefisien regresi variabel Pengetahuan (X1) sebesar 0,207 menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan mempunyai pengaruh yang positif terhadap Minat dalam bertransaksi Menggunakan QRIS yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan variabel pengetahuan, maka akan mempengaruhi Minat dalam bertransaksi Menggunakan QRIS sebesar 0,207, semakin naik (X1) maka semakin naik nilai (Y) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan/tetap dalam penelitian ini.
- c. Pada Koefisien regresi variabel Teknologi informasi (X2) sebesar 0,443 menunjukkan bahwa apabila variabel Teknologi informasi mempunyai pengaruh yang positif terhadap Minat dalam bertransaksi Menggunakan QRIS yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan variabel pengetahuan, maka akan mempengaruhi Minat dalam bertransaksi Menggunakan QRIS sebesar 0,443, semakin naik (X1) maka semakin naik nilai (Y) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan/tetap dalam penelitian ini.

5) Uji Hipotesis

1. Uji T

Uji statistik t digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh satu variabel independent secara parsial dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Adapun hasil pengujiannya diperoleh berdasarkan output melalui analisis regresi berganda yang dilakukan melalui SPSS.30. Maka hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.14
Uji Persial (T)

<i>Coefficients^a</i>						
<i>Model</i>		Unstandardized		Standardize	T	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,974	2,585		1,150	,253
	Pengetahuan (X1)	,395	,053	,496	7,469	,000
	Teknologi Informasi (X2)	,443	,057	,512	7,715	,000

Sumber : Data Output SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, maka hasil pengujian variabel pengetahuan dan teknologi informasi melalui uji T adalah sebagai berikut :

- a. Diketahui Variabel pengetahuan menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{hitung} ($7,469 > 1,988$) dan nilai sig $< \alpha$ ($0,001 < 0,05$). Maka dari itu H1 diterima dan HO ditolak, Artinya variabel pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sehingga hipotesis pertama diterima.
- b. Diketahui Variabel Teknologi Informasi menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($7,715 > 1,988$) dan nilai sig $< \alpha$ ($0,001 < 0,05$). Maka dari itu H2 di dan HO ditolak, Artinya variabel Teknologi Informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sehingga hipotesis kedua diterima.

2. Uji F

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara bersama sama antara variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujiannya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.15

Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1037,091	2	518,545	81,823	,000 ^b
Residual	538,682	85	6,337		
Total	1575,773	87			
a. Dependent Variable: Minat Bertransaksi					
b. Predictors: (Constant), Teknologi Informasi, Pengetahuan					

Sumber : Data Outpu SPSS versi 30, 2024

Berdasarkan tabel 4.15 diatas, uji anova atau uji F didapat nilai F_{hitung} sebesar 81,823. Nilai ini lebih besar dari nilai F_{tabel} yaitu sebesar 3,10 (F_{hitung} 81,823 > F_{tabel} 3,10) dengan nilai signifikansi probabilitas 0,01. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan variabel pengetahuan, dan teknologi informasi secara Bersama-sama atau simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam bertransaksi menggunakan QRIS sehingga dapat dikatakan hipotesis ketiga diterima.

6) Uji Determinan (R^2)

koefisien determinasi digunakan untuk melihat kontribusi semua variabel X terhadap variabel Y dan kontribusi variabel lain yang tidak diteliti. Dalam penelitian ini, uji koefisien determinasi yang digunakan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh variabel X1 (pengetahuan), dan X2 (teknologi informasi) terhadap variabel Y (minat dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS) dan dinyatakan dalam bentuk persentase (%). Hasil pengujiannya berdasarkan perhitungan menggunakan Statistik SPSS versi 30 menunjukkan presentase keberpengaruhan variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) sebagai berikut:

Tabel 4.16

Hasil Uji Determinan (R^2)

<i>Model Summary^b</i>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,811 ^a	,658	,650	2,517
a. Predictors: (Constant), Teknologi informasi, Pengetahuan				
b. Dependent Variable: Minat				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *Adjusted R Square* (R^2) sebesar 0,650, ini artinya sebagai presentase atau variasi kontribusi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) sebesar 65%. Sedangkan sisanya yaitu 35% merupakan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS, yang mana tidak diteliti pada penelitian ini.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Di kota Palu

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel Pengetahuan secara persial memiliki pengaruh terhadap minat Ojek online Dalam Bertransaksi Menggunakan layanan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji T dengan bantuan menggunakan SPSS 30 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($7,469 > 1,988$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel pengetahuan secara persial berpengaruh positif dan Signifikan terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Berdasarkan hasil pernyataan dengan rata rata paling tinggi yaitu menyatakan bahwa responden setuju bahwa QRIS merupakan metode pembayaran alternatif yang memiliki banyak manfaat. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa para responden yang telah mengetahui dan mengenal metode pembayaran QRIS lebih memilih untuk beralih untuk menggunakan layanan tersebut.

Pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman. Pengetahuan masyarakat meliputi informasi yang tersimpan di dalam ingatan masyarakat. Informasi yang dipegang oleh masyarakat akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu sistem tersebut. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan produk/teknologi maka akan semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan terhadap produk/teknologi tersebut.⁷⁶ . Dalam

⁷⁶Sitti Raihan dan Riza Aulia, "Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Lokasi, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menabung Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat

Islam ilmu pengetahuan dipandang sebagai kebutuhan manusia dalam mencapai kesejahteraan hidup di dunia dan memberi kemudahan dalam mengenal Tuhan. Oleh karena itu, Islam memandang bahwa ilmu pengetahuan merupakan bagian dari pelaksanaan kewajiban manusia sebagai makhluk Allah SWT. yang berakal. Sehingga pengetahuan sangat penting dalam menentukan suatu keputusan sebelum mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

Menurut Notoatmodjo pengetahuan adalah seseorang memiliki dua faktor yaitu eksternal dan internal. Faktor internal menyangkut pendidikan, pekerjaan, dan umur. Faktor eksternal yaitu lingkungan dan sosial budaya. Artinya pengetahuan akan terus berkembang berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam kehidupan, sehingga akan mengikuti juga perkembangan jaman yang ada sesuai dengan lingkungan.⁷⁷

Hubungan Pengetahuan dengan *teori technology acceptance model* terhadap minat dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS adalah seseorang yang memiliki pengetahuan terhadap perkembangan teknologi akan terus mengikutinya dan mempercayai bahwa kemajuan juga dapat didukung oleh keseimbangan teknologi yang ada. Seseorang yang memiliki pengetahuan terhadap teknologi akan dapat menerima dan ikut menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Penerimaan adanya kemajuan teknologi akan di ikuti dengan penggunaan secara langsung.

Pengetahuan menyangkut spesifikasi teknologi QRIS, penggunaan aplikasi QRIS, fitur-fitur dan layanan yang ada pada QRIS serta kegunaan,

Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya),” *JIHBIZ :Global Journal of Islamic Banking and Finance*. 2.2 (2020): 190

⁷⁷ Notoatmodjo, *Metodologi penelitian kesehatan*, (Jakarta :PT Rajagrafindo, 2017), 57.

kekurangan dan kelebihan yang ada pada QRIS. Hal ini dapat diketahui dengan adanya pengetahuan sehingga pengetahuan yang banyak mengenai QRIS akan menambah minat pengemudi di kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Nina Rizky yang menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Dan penelitian Eko Prasetyo yang berjudul “Pengaruh Pengetahuan *E-Money* dan Lingkungan Keluarga terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Pada Mahasiswa”. Hasil menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *E-Money* di lingkungan mahasiswa. Artinya seseorang yang memiliki pengetahuan tinggi akan memiliki minat yang semakin tinggi juga terhadap penggunaan QRIS.

2. Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Minat Ojek Online dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel Teknologi Informasi secara parsial memiliki pengaruh terhadap minat Ojek online Dalam Bertransaksi Menggunakan layanan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji T dengan bantuan menggunakan SPSS 30 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($7,715 > 1,988$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel Teknologi informasi secara parsial berpengaruh positif dan Signifikan terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Berdasarkan hasil pernyataan dengan rata-rata paling tinggi yaitu menyatakan bahwa responden setuju bahwa QRIS merupakan metode pembayaran yang canggih, mudah, cepat,

dan aman dalam bertransaksi. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa para responden yang telah menggunakan metode pembayaran QRIS lebih memilih untuk beralih untuk menggunakan layanan tersebut karena kemudahan serta keamanan dalam bertransaksi.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Menurut Oxford teknologi informasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi dalam bentuk apapun termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar.⁷⁸ Sedangkan menurut Alter teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data.⁷⁹

Martin mendefinisikan teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Secara lebih umum, Lucas menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala

⁷⁸ Oxford, Allen & Hamilton, "Booz- Allen's Worldwide Survey Revealed A Huge Perception Gap Between Japanese and American/European Banks Regarding Internet Banking. (9995)

⁷⁹Alter, Steven., 1992. Information systems : A Management Perspective. Benjamin/Cummings, California.

bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.⁸⁰

Penggunaan Teknologi informasi dalam sistem layanan QRIS bertujuan untuk menarik minat pengemudi ojek online untuk bertransaksi menggunakan QRIS. Dengan Kemajuan teknologi informasi mempermudah akses ke aplikasi pendukung QRIS melalui fitur yang intuitif dan koneksi internet yang stabil, sehingga meningkatkan kenyamanan dalam penggunaannya. Selain itu, efisiensi dan kecepatan transaksi yang ditawarkan QRIS, didukung oleh teknologi informasi, menjadi nilai tambah bagi pengemudi dalam memenuhi kebutuhan pelanggan secara cepat dan praktis. Kepercayaan terhadap keamanan data dan transaksi yang terjamin juga menjadi faktor penting yang diperkuat oleh keandalan teknologi informasi.⁸¹

Teknologi informasi juga menjadi pendukung utama dalam menawarkan layanan QRIS secara online. Ketika layanan QRIS terdapat pada aplikasi seperti mobile banking dan e-wallet, namun tidak didukung oleh teknologi informasi maka layanan QRIS tersebut tidak akan memiliki arti apa-apa.⁸²

Hubungan teknologi informasi dengan *teori technology acceptance model* adalah mengenai penerimaan seseorang terhadap teknologi yang

⁸⁰ Lucas, H.C., Jr. *Information Technology and the Productivity Paradox: Assessing the Value of Investing in IT*. (New York: Oxford University Press, 1999). 117

⁸¹ Sekar Rahayu Zulkarnaen, Nelsi Wisna, and Asniar, "Pengaruh Teknologi Informasi Dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna QRIS Pada Masyarakat Kota Bandung", *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 6.3 (2022): 38–51.

⁸² Fadhilatul Fitri, 'Pengaruh Pengetahuan Nasabah, Teknologi Informasi, Kepercayaan Dan Mutu E-Banking Terhadap Minat Bertransaksi Online (Studi Kasus Nasabah BNI Syariah Medan)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019): 1689–99.

apabila dalam menggunakan teknologi tidak mengalami kesulitan dan merasa aman maka akan semakin menerima keberadaan teknologi tersebut.

Teknologi informasi menyangkut layanan QRIS, keamanan pengguna, ketersediaan jaringan, dan perangkat yang mendukung QRIS. Hal ini dapat mempengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* pengemudi terhadap QRIS. Jika pengemudi maxim merasa QRIS lebih aman dan mudah digunakan, mereka akan menggunakannya untuk melakukan transaksi sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Fadhilatul Fitri menunjukkan bahwa Variabel teknologi informasi secara parsial memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi online dengan nilai perolehan $t_{hitung} 3,042 > t_{tabel} 1,984$ dengan tingkat signifikansi 0,007.

3. Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi informasi terhadap Minat Ojek online dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu

Berdasarkan uji F didapat nilai F_{hitung} sebesar 81,823. Nilai ini lebih besar dari nilai F_{tabel} yaitu sebesar 3,10 ($F_{hitung} 81,823 > F_{tabel} 3,10$) dengan nilai signifikansi probabilitas 0,01. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan variabel pengetahuan, dan teknologi informasi secara Bersama-sama atau simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Jika dilihat berdasarkan nilai R Square (R^2) pada penelitian ini menunjukkan hasil sebesar 0,650. Hal ini menunjukkan bahwa minat Ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS

dipengaruhi oleh variansi variabel pengetahuan, dan Teknologi informasi adalah sebesar 65%.

Pengetahuan dan teknologi informasi adalah variabel yang dapat mempengaruhi minat menggunakan QRIS.⁸³ Karena dengan semakin tingginya pengetahuan dan kecepatan suatu teknologi informasi terhadap penggunaan QRIS akan meningkatkan minat seseorang untuk menggunakan QRIS.⁸⁴

Pengetahuan tinggi yang dimiliki seseorang dalam hal teknologi akan dapat mempengaruhi minat seseorang tersebut dalam menggunakan teknologi. Selanjutnya keamanan dan ketersediaan jaringan yang baik akan mempengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* pengemudi Maxim terhadap QRIS. Sehingga meningkat minat pengemudi maxim untuk menggunakan QRIS.

Kedua variabel memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan minat pengemudi maxim dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Disaat seseorang memiliki pengetahuan tinggi, menganggap dalam menggunakan QRIS aman, cepat, dan dan mudah . Maka akan berpengaruh dalam peningkatan minat. Pengetahuan dan teknologi informasi merupakan indikator yang mendukung teori *technology acceptance model* untuk seseorang menerima kehadiran teknologi. Karena tidak semua orang dapat menerima adanya perkembangan teknologi tanpa didasari pengetahuan

⁸³ Asmawaw Alemayehu shelemo, "Analisis Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi Quick Responce Standart Indonesian (QRIS) Dengan Presepsi Resiko Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Masyarakat Kabupaten Lampung Utara)", *Nucl. Phys.*, 13.1 (2023): 104–16.

⁸⁴ Aghitsni and Busyra. "Pengaruh Teknologi Informasi dan Keamanan Aplikasi Terhadap Kepuasan Pengguna QRIS Pada Masyarakat Di Kota Bandung". *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi)*, 8.2 (2022)

yang luas, dan keamanan serta kecepatan suatu teknologi informasi yang baik terhadap penggunaan QRIS.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Pengetahuan, dan Teknologi informasi Terhadap Minat Ojek online dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu dengan jumlah sebanyak 88 responden, dengan hasil yang didapatkan bahwa Pengetahuan, dan Teknologi informasi berpengaruh Terhadap Minat Ojek online dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu dibuktikan dengan hasil kuisioner yang telah di isi oleh setiap responden. Maka hasil yang telah didapatkan berdasarkan data yang diolah dengan bantuan metode statistic SPSS versi 30 adalah sebagai berikut :

1. Untuk variabel pengetahuan (X1), berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan maka dinyatakan variabel ini secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu.
2. Untuk variabel teknologi informasi (X2), berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan maka dinyatakan variabel ini secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan produk QRIS Pada Pengemudi Maxim Kota Palu.
3. Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan untuk variabel pengetahuan (X1), dan teknologi informasi (X2) bahwasanya kedua duanya secara simultan berpengaruh positif terhadap minat ojek

online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS pada Pengemudi Maxim Kota Palu.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengenai pengetahuan, berdasarkan hasil penelitian rata-rata pengemudi masih minim pengetahuan terhadap QRIS sehingga mereka belum memiliki minat untuk menggunakannya, oleh karena itu, disarankan kepada Maxim untuk lebih gencar melakukan promosi serta kualitas layanan yang baik sehingga membuat para pengemudi merasa tertarik dengan layanan yang disediakan.
2. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan untuk menggunakan atau menambah variabel lain, seperti lokasi, religiusitas dan faktor-faktor lainnya dengan cakupan yang lebih luas dan tentunya dapat memberikan kritik serta saran yang membangun terhadap objek yang diteliti agar mendapatkan hasil yang terperinci.

LAMPIRAN I

KUESIONER

ANGKET

Perihal : Permohonan Pengisian Kuesioner
Lampiran : Satu Berkas

Kepada Yth.
Saudara/i
Ditempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi warahmatullahi wabarakaatuh

Sehubung dalam rangka penyelesaian karya ilmiah (Skripsi) pada Jurusan Perbankan Syariah di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.

Dengan ini saya sebagai peneliti:

Nama : Riki Rivandi T. Morad
Nim : 20.5.15.2107
Prodi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam

Sedang melakukan penelitian dengan judul:

“ PENGARUH PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT OJEK ONLINE DALAM BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN LAYANAN QRIS STUDI PADA PENGEMUDI MAXIM KOTA PALU

Untuk membantu penelitian ini, peneliti memohon dengan hormat kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner penelitian ini. Peran dari saudara/i akan sangat berguna bagi penyempurnaan data yang kami butuhkan dalam penyusunan penelitian ini. Adapun data-data yang anda berikan semata-mata untuk penelitian, kami akan menjaga kerahasiaan data saudara/i.

Atas bantuan saudara/i dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner ini diucapkan terimah kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh.

KUESIONER PENELITIAN

A. IDENTITAS

Berikan tanda checklist/centang (√) pada pilihan dibawah ini yang sesuai dengan identitas anda:

1. Nama :
2. Jenis Kelamin:
 Perempuan Laki-laki
3. Usia:
 < 20 tahun 20-30 tahun 31-40 tahun 40 tahun
4. Pendidikan Terakhir:
 SD SMP SMA/SMK Diploma/sarjana
5. Lama Bekerja Sebagai Pengemudi Ojek Online Di Maxim:
 < 1 tahun 1-3 tahun > 3 tahun
6. Seberapa Sering anda menggunakan QRIS dalam bertransaksi
 Selalu Kadang-kadang Tidak pernah

B. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

1. Berikan tanda (√) pada pernyataan berikut ini, isilah sesuai dengan pendapat saudara(i) rasakan pada kolom yang telah disediakan. Setiap pernyataan hanya mengharapkan satu jawaban.
2. Ada lima pilihan jawaban yang tersedia untuk masing-masing pernyataan dan akan mewakili tingkat kesesuaian dengan pendapat saudara(i), yaitu :
 - Skor 5 (SS) : Sangat Setuju
 - Skor 4 (S) : Setuju
 - Skor 3 (KS) : Kurang Setuju
 - Skor 2 (TS) : Tidak Setuju
 - Skor 1 (STS) : Sangat Tidak Setuju

1. PENGETAHUAN (X1)

No	PERNYATAAN	STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
1	QRIS adalah sistem pembayaran berbasis kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia.					
2	saya tahu bagaimana cara menggunakan QRIS untuk melakukan atau menerima pembayaran.					
3	Menggunakan sistem pembayaran berbasis QRIS dapat mempermudah dalam bertransaksi					
4	Produk QRIS sudah sangat familiar digunakan dan menjadi media transaksi yang canggih dengan akses yang mudah dan cepat					
5	Saya percaya dengan adanya QRIS pengemudi tidak lagi ketergantungan dengan uang kembalian					
6	Pengemudi dapat menggunakan QRIS untuk menerima pembayaran dari pelanggan yang menggunakan dompet digital.					
7	Saya sudah mengetahui manfaat dari penggunaan QRIS dan sering menggunakannya dalam kegiatan transaksi					
8	Berdasarkan pengalaman, QRIS dirasa lebih praktis dibandingkan metode pembayaran lain					

9	Pengalaman saya dengan adanya pembayaran QRIS mempermudah saya saat melakukan pengisian saldo maxim					
10	Berdasarkan pengalaman, QRIS dianggap sebagai solusi pembayaran digital yang andal.					

2. TEKNOLOGI INFORMASI (X2)

11	Pengemudi dapat dengan mudah melakukan top up saldo tanpa harus pergi ke kantor maxim cukup dengan memindahkan barcode QR dengan memanfaatkan aplikasi kaspro dengan aplikasi agen pulsa.					
12	Fitur yang sederhana membuat layanan QRIS melalui ponsel sangat mudah dimengerti					
13	Teknologi QRIS membantu saya mengurangi ketergantungan pada uang tunai saat bertransaksi					
14	Teknologi QRIS dirancang untuk mengurangi kesalahan dalam proses pembayaran					
15	Sistem QRIS dilengkapi dengan perlindungan yang meminimalkan risiko kebocoran data					
16	QRIS					
17	Saya percaya bahwa QRIS dilengkapi dengan sistem yang mencegah akses yang tidak sah terhadap data transaksi					

18	Saya merasa aman karena setiap transaksi dengan QRIS dilindungi oleh teknologi enkripsi yang kuat					
----	---	--	--	--	--	--

3. MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS

19	Saya merasa ingin mencoba QRIS karena ingin lebih mengikuti perkembangan teknologi pembayaran digital					
20	Saya sangat tertarik untuk bertransaksi menggunakan QRIS karena ini adalah cara yang lebih modern dan praktis					
21	Saya lebih sering memilih QRIS daripada metode pembayaran lainnya dalam transaksi sehari-hari					
22	Dalam setiap kesempatan, saya lebih suka menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran, dibandingkan dengan cara lain					
23	Saya berencana untuk terus menggunakan QRIS dalam transaksi saya di masa yang akan datang					
24	Saya akan tetap memilih QRIS untuk pembayaran di masa depan karena manfaat dan kemudahan yang saya rasakan					
25	Keunggulan QRIS dibandingkan sistem transaksi lain membuat saya memutuskan menggunakan QRIS dimasa akan datang					

26	<p>Saya akan menggunakan QRIS lagi dimasa akan datang, kerana QRIS memberikan solusi transaksi pembayaran yang cepat dan efisien sesuai kebutuhan saya</p>					
----	--	--	--	--	--	--

KETERANGAN :

XI = 5 INDIKATOR = 10 PERTANYAAN

X2 = 4 INDIKATOR = 8 PERTANYAAN

Y = 4 INDIKATOR = 8 PERTANYAAN

TOTAL = 26 PERNYATAAN

LAMPIRAN II

TABULASI KUESIONER

PENGETAHUAN (X1)

No Responden	Pernyataan Variabel Pengetahuan (X1)										Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	5	3	5	3	4	3	3	3	3	3	35
6	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
13	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	42
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41
15	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
19	3	5	5	4	4	3	4	3	3	4	38

81	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48
82	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	43
83	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
85	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	44
86	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
87	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	42
88	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48

TEKNOLOGI INFORMASI (X2)

No Responden	Pernyataan Variabel Teknologi Informasi (X2)								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	4	4	4	4	4	5	5	5	35
2	4	4	4	5	5	4	3	3	32
3	5	5	5	5	5	5	5	5	40
4	4	4	5	5	5	5	5	5	38
5	3	3	3	3	3	4	4	2	25
6	3	5	5	5	5	5	5	5	38
7	4	4	4	4	4	4	2	2	28
8	5	2	2	4	4	4	4	4	29
9	4	5	4	5	5	5	5	5	38
10	5	5	4	4	4	4	3	3	32
11	3	3	3	3	3	2	4	4	25
12	5	5	4	4	4	4	3	3	32
13	4	4	5	5	5	5	2	2	32

14	5	5	5	5	5	5	5	5	40
15	5	5	5	4	5	4	5	5	38
16	5	5	5	5	5	5	5	5	40
17	5	5	5	5	5	5	5	5	40
18	4	4	5	5	5	5	5	5	38
19	4	4	3	3	3	3	3	2	25
20	4	4	4	4	4	4	4	2	30
21	5	5	3	3	3	3	3	5	30
22	4	4	4	4	3	3	3	5	30
23	4	4	4	4	4	4	4	4	32
24	5	5	5	5	4	5	5	4	38
25	3	3	3	3	3	4	4	2	25
26	4	4	4	4	4	3	3	5	31
27	5	5	5	5	5	5	3	4	37
28	5	5	5	5	4	5	5	4	38
29	5	5	5	5	5	5	5	5	40
30	4	4	4	4	4	4	4	4	32
31	5	5	5	4	4	4	4	4	35
32	4	4	4	4	4	4	3	3	30
33	5	5	5	5	5	3	3	3	34
34	4	4	4	5	4	5	4	5	35
35	5	5	5	5	5	5	5	5	40
36	5	5	5	5	5	5	5	5	40
37	5	4	4	5	5	5	5	5	38
38	4	4	4	4	4	4	4	2	30
39	5	4	5	4	4	3	3	2	30

40	4	4	4	3	3	3	4	4	29
41	4	4	2	3	3	3	3	2	24
42	4	4	4	4	3	3	4	4	30
43	3	3	3	3	4	3	4	2	25
44	5	5	5	5	4	4	5	5	38
45	4	2	3	3	3	3	2	3	23
46	5	5	5	5	5	5	5	5	40
47	5	4	3	3	4	4	4	3	30
48	4	4	4	4	4	5	5	5	35
49	4	4	4	4	4	4	4	4	32
50	5	5	5	5	5	5	5	5	40
51	5	5	5	5	5	5	4	5	39
52	5	5	5	4	5	5	5	3	37
53	4	4	4	3	4	4	3	4	30
54	4	4	4	4	3	3	3	3	28
55	5	5	5	5	4	5	5	5	39
56	3	5	4	5	5	5	5	5	37
57	5	5	5	5	5	5	5	5	40
58	5	5	5	4	5	5	4	5	38
59	5	5	5	5	5	5	5	5	40
60	5	5	5	5	5	5	5	5	40
61	5	5	5	2	5	5	5	5	37
62	5	5	5	5	5	5	5	5	40
63	3	5	5	4	5	5	5	5	37
64	5	4	5	5	4	5	5	5	38
65	4	5	5	5	5	5	5	5	39

19	3	3	3	3	3	4	3	3	25
20	3	4	4	4	4	4	3	3	29
21	4	4	3	3	3	4	4	3	28
22	3	3	3	3	3	3	5	5	28
23	4	4	4	5	4	4	4	4	33
24	4	5	4	4	5	4	4	5	35
25	4	3	4	4	3	4	4	4	30
26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
27	5	5	4	5	5	4	5	5	38
28	5	5	5	5	5	5	5	5	40
29	5	5	5	5	5	5	5	5	40
30	5	5	4	4	4	4	4	5	35
31	4	4	5	5	5	5	5	5	38
32	4	4	4	4	4	5	5	5	35
33	4	4	4	4	4	4	3	3	30
34	4	5	5	5	4	4	4	4	35
35	5	5	5	5	5	5	5	5	40
36	4	4	4	3	3	4	4	4	30
37	5	5	4	4	4	5	5	5	37
38	5	4	4	4	4	4	4	4	33
39	3	3	4	4	4	4	3	3	28

61	5	5	5	5	5	5	5	5	40
62	5	5	5	5	5	5	5	5	40
63	5	5	5	4	4	5	5	5	38
64	4	5	5	5	5	5	5	4	38
65	5	4	4	4	5	5	5	5	37
66	5	5	5	5	5	5	4	5	39
67	5	5	4	5	4	5	5	5	38
68	4	5	4	4	5	5	5	5	37
69	4	4	4	4	4	4	4	4	32
70	4	4	4	4	4	4	4	4	32
71	4	4	5	5	5	4	4	4	35
72	5	4	4	4	4	5	5	5	36
73	5	4	5	5	5	4	4	5	37
74	5	5	5	4	4	5	5	5	38
75	5	5	5	5	4	4	4	4	36
76	5	5	5	4	4	4	5	5	37
77	5	5	5	5	5	5	5	5	40
78	4	4	4	4	4	4	5	4	33
79	5	5	5	5	5	5	5	5	40
80	5	5	5	5	5	5	5	5	40
81	5	5	4	5	4	5	5	5	38

	Sig. (2-tailed)	,006	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
X2.P7	Pearson Correlation	,268	,469**	,504**	,509**	,538**	,621**	1	,641**	,764**
	Sig. (2-tailed)	,012	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
X2.P8	Pearson Correlation	,316**	,475**	,496**	,513**	,476**	,473**	,641**	1	,749**
	Sig. (2-tailed)	,003	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Total.X2	Pearson Correlation	,587**	,779**	,815**	,795**	,814**	,759**	,764**	,749**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Realibilitas (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,893	8

C. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Variabel Minat (Y)

Hasil Uji Validitas (Y)

		Correlations								
		Y.P1	Y.P2	Y.P3	Y.P4	Y.P5	Y.P6	Y.P7	Y.P8	Total.Y
Y.P1	Pearson Correlation	1	,756**	,702**	,593**	,608**	,687**	,675**	,776**	,876**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P2	Pearson Correlation	,756**	1	,666**	,582**	,653**	,647**	,582**	,608**	,828**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P3	Pearson Correlation	,702**	,666**	1	,749**	,709**	,647**	,526**	,581**	,841**

	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P4	Pearson Correlation	,593**	,582**	,749**	1	,762**	,558**	,414**	,499**	,777**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P5	Pearson Correlation	,608**	,653**	,709**	,762**	1	,692**	,512**	,596**	,833**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P6	Pearson Correlation	,687**	,647**	,647**	,558**	,692**	1	,706**	,702**	,847**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P7	Pearson Correlation	,675**	,582**	,526**	,414**	,512**	,706**	1	,824**	,790**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Y.P8	Pearson Correlation	,776**	,608**	,581**	,499**	,596**	,702**	,824**	1	,844**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Total.Y	Pearson Correlation	,876**	,828**	,841**	,777**	,833**	,847**	,790**	,844**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	N	88	88	88	88	88	88	88	88	88

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

Hasil Uji Realibilitas (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,935	8

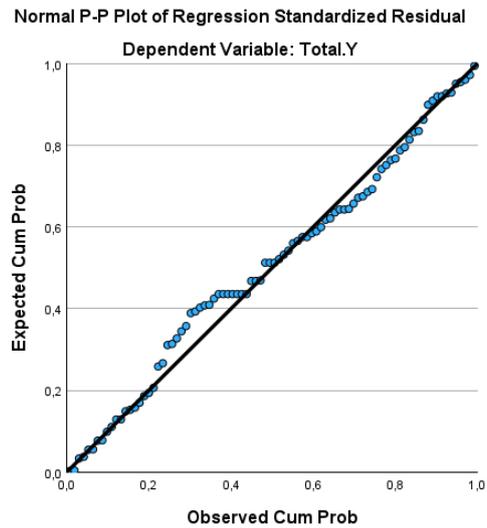
LAMPIRAN IV HASIL UJI ASUMSI KLASIK

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		88
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,48832164
Most Extreme Differences	Absolute	,092
	Positive	,055
	Negative	-,092
Test Statistic		,092
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,063

Hasil Uji Grafik P-plot



Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients ^a				Collinearity Statistics		
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	2,974	2,585		1,150	,253		
	Total.X1	,395	,053	,496	7,469	<,001	,913	1,096
	Total.X2	,443	,057	,512	7,715	<,001	,913	1,096

a. Dependent Variable: Total.Y

Hasil Uji Heterokedastisitas

Model		Coefficients ^a				Collinearity Statistics		
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	5,295	1,639		3,232	,002		
	Total.X1	-,058	,033	-,193	-1,742	,085	,913	1,096
	Total.X2	-,025	,036	-,075	-,680	,498	,913	1,096

a. Dependent Variable: ABS_RES

LAMPIRAN V
HASIL UJI REGRESI LINEAR BERGANDA, UJI HIPOTESIS,
DAN UJI KOEFISIEN DETERMINASI (R^2)

A. Hasil Uji Regresi Berganda

		Coefficients ^a				
		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2,974	2,585		1,150	,253
	Total.X1	,395	,053	,496	7,469	<,001
	Total.X2	,443	,057	,512	7,715	<,001

a. Dependent Variable: Total.Y

B. Hasil Uji Hipotesis

Uji Persial (T)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2,974	2,585		1,150	,253
	Total.X1	,395	,053	,496	7,469	<,001
	Total.X2	,443	,057	,512	7,715	<,001

a. Dependent Variable: Total.Y

Uji Simultan (F)

		ANOVA ^a				
		Sum of				
		Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1037,091	2	518,545	81,823	<,001 ^b
	Residual	538,682	85	6,337		
	Total	1575,773	87			

a. Dependent Variable: Total.Y

b. Predictors: (Constant), Total.X2, Total.X1

C. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,811 ^a	,658	,650	2,51743

a. Predictors: (Constant), Total.X2, Total.X1

LAMPIRAN VI SK PEMBIMBING

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 1242 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

- Membaca : Surat saudara : Riki Rivandi T. Morad / NIM 20.5.15.0107 mahasiswa jurusan **Perbankan Syariah** Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Datokarama Palu, tentang pembimbingan penulisan skripsi pada program Strata Satu (S1) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Datokarama Palu dengan judul skripsi : **PENGARUH EDUKASI DAN KESADARAN TEKNOLOGI TERHADAP MINAT OJEK ONLINE DALAM BERTRANSAKSI ,MENGUNAKAN LAYANAN PEMBAYARAN DIGITAL QRIS STUDI KASUS PENGEMUDI MAXIM DI KOTA PALU**
- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan pembimbingan skripsi tersebut, dipandang perlu untuk menunjuk dosen pembimbing mahasiswa yang bersangkutan.
b. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam keputusan ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas pembimbingan tersebut.
c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a dan b tersebut, dipandang perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional
4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 30 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;

6. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 041606/B.II/3/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
7. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 457/Un.24/KP.07.6/12/2021 tentang Pengangkatan Dekan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2023/2024
- PERTAMA : 1. **Dr. Siti Aisya, S.E.I., M.E.I** (Pembimbing I)
2. **Ferdiawan, S.Pd., M.Pd.** (Pembimbing II)
- KEDUA : Pembimbing I bertugas memberikan bimbingan berkaitan dengan substansi/isi skripsi.
Pembimbing II bertugas memberikan bimbingan berkaitan dengan metodologi penulisan skripsi.
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya Keputusan ini, dibebankan pada anggaran DIPA UIN DATOKARAMA Palu Tahun Anggaran 2023.
- KEEMPAT : Jangka waktu penyelesaian skripsi dimaksud selambat-lambatnya 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal ditetapkannya Keputusan ini.
- KELIMA : Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan Keputusan ini.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal :

Dekan,



Dr. H. Hilal Malarangan, M.H.I
NIP. 196505051999031002

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing yang bersangkutan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;

LAMPIRAN VII
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Diponegoro No 23 Palu. Telp. 0451-460798, Fax. 0451-460165.
Website : www.iainpalu.ac.id email: humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 2611 /Un.24/F.V/PP.00.9/07/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Palu, 7 Juli 2024

Kepada Yth.
Kepala Kantor Maxim Transportasi Online Kota Palu
di -
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa (i) yang tersebut di bawah ini :

Nama : Riki Rivandi T.Morad
NIM : 205150107
TTL : Buol, 05 Mei 1999
Semester : VIII (Delapan)
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Prodi : Perbankan Syariah
Alamat : Jl. Danau Talaga

Untuk melakukan Penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul: *"Pengaruh pengetahuan dan teknologi informasi Terhadap minat ojek online dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS (Studi Pengemudi Maxim Kota Palu)"*

Untuk maksud tersebut diharapkan kiranya kepada yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan Penelitian di Kantor Maxim Transportasi Online Kota Palu

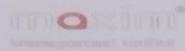
Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam.



Dekan,

Sagir Mohammad Amin



Nomor : 001/I/2025
Lampiran :-
Perihal : Keterangan

Yth,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Datokarama Palu
di-

Tempat

Sehubungan dengan surat permohonan izin penelitian tugas akhir yang ditujukan kepada kami untuk keperluan penelitian Mahasiswa/i bapak/ibu dengan data sbb:

Nama : Riki Rivandi T. Morad
NIM : 20.5.15.0107
Jurusan : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Pengetahuan dan Teknologi Informasi Terhadap Minat Ojek Online Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Studi Pada Pengemudi Maxim Kota Palu

Maka bersamaan dengan surat ini, kami menyatakan mahasiswa/i tersebut benar telah selesai melakukan penelitian dikantor kami terhadap mitra pengemudi kami.

Demikian yang dapat kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Terimah Kasih.

Palu, 20 Desember 2025

Bahri Putra, S.Pt
Kepala Cabang Maxim Palu

LAMPIRAN VIII

DOKUMENTASI

Proses pembagian dan pengisian kuesioner





LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Riki Rivandi T. Morad
Tempat, Tanggal Lahir : Buol, 05 Mei 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Nim : 20.5.15.0107
Agama : Islam
Status : Belum Menikah/Pelajar
Alamat Sekarang : Kabonena, Jl. Jalur Gaza II
Email : rikirivandi05@gmail.com
Instagram : rhiky_morad
Nama Ayah : Tamrin A. Morad
Nama Ibu : Karsum M. Bandanga



B. Riwayat Pendidikan

SD (Tahun Kelulusan) : SD Negeri 17 Biau
(2011)
SMP/MTs (Tahun Kelulusan) : MTs Negeri 1 Biau
(2014)
SMA/MA/SMK(Tahun Kelulusan) : SMA (2018)