

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda

Hari Brata, Zulfahmi Sengaji²

¹**Program Studi Manajemen, Fakultas Teknologi dan Bisnis,
Universitas Muhammadiyah Kalianda, Lampung Selatan**

E-mail: bratahari77@gmail.com, sengajizulfahmi@gmail.com

Published: September , 2025

ABSTRAK

Seiring berjalannya waktu, dunia mengalami transformasi yang luar biasa, terutama dalam hal teknologi yang terus berinovasi. Kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari-hari membuat segala aktivitas menjadi lebih praktis. Khususnya dengan hadirnya ponsel pintar (*smartphone*) yang dilengkapi akses internet, menjadikannya kebutuhan esensial bagi masyarakat di berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. Teknik Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Accidental Sampling* dengan sampel 262 Responden. Dengan teknik pengumpulan data dengan koesioner yang telah di Uji validitas dan reliabilitas analisis data yang di gunakan adalah analisis regresi berganda Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Uji instrument yang di gunakan adalah uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis yang di gunakan adalah regresi linier berganda, koefisien korelasi berganda, koefisien determinasi, dan uji hipotesis : uji t dan uji f. Hasil penelitian ini di simpulkan bahwa : 1) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. 2) Pengaruh Persepsi Manfaat berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. 3) Pengaruh Persepsi Manfaat berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. 4) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup, Keputusan Pembayaran Digital

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus berinovasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Kehadiran ponsel pintar (*smartphone*) dengan akses internet menjadikannya kebutuhan esensial bagi masyarakat dari berbagai usia (Nenandha, 2020). Teknologi informasi kini dimanfaatkan hampir di setiap aspek kehidupan, mulai dari komunikasi, pendidikan, hiburan hingga transaksi keuangan, sehingga semakin mempermudah aktivitas sehari-hari (Erwinsyah, 2023).

Dalam industri jasa keuangan, teknologi digital berperan penting dalam menghadirkan berbagai kemudahan, termasuk dalam pembukaan rekening maupun pembelian produk dan jasa (Ramadhan, 2023). Salah satu inovasi penting adalah sistem pembayaran digital berbasis QR Code yang dikenal dengan **QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)**. QRIS menjadi standar pembayaran digital nasional yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia untuk menyatukan berbagai sistem pembayaran non-

tunai. Melalui QRIS, masyarakat dapat melakukan transaksi hanya dengan memindai kode melalui smartphone secara cepat, aman, dan efisien (Nenandha, 2020; Erwinsyah, 2023).

Adopsi QRIS dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Davis (2014), keputusan pengguna terhadap teknologi ditentukan oleh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Jika teknologi mudah digunakan serta memberikan keuntungan seperti efisiensi dan kenyamanan, maka pengguna cenderung mengadopsinya (Chairunnisa, 2023; Ramadhan, 2023). Selain itu, gaya hidup juga menjadi faktor penting, karena masyarakat modern terbiasa mengikuti tren dan lebih memilih metode pembayaran yang sesuai dengan pola hidup praktis dan serba digital (Sheldy, 2023; Feryanto & Trisnaningsih, 2023).

Fenomena ini juga terjadi di kalangan mahasiswa yang cenderung cepat beradaptasi dengan teknologi baru. Universitas Muhammadiyah Kalianda dengan jumlah mahasiswa yang cukup besar menjadi salah satu contoh lingkungan pendidikan tinggi yang potensial dalam penerapan QRIS. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.”

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah.
2. Untuk mengetahui Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.
3. Untuk mengetahui apakah Gaya Hidup berpengaruh terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.
4. Untuk mengetahui apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup secara Simultan berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.

LANDASAN TEORI

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Pemanfaatan teknologi informasi akan memberikan kenyamanan dan peningkatan kecukupan kerja bagi penggunanya dibandingkan jika seseorang tidak menggunakan teknologi atau dilakukan secara fisik (Sudiatmika dan Martini, 2022) Seperti yang diungkapkan oleh Jogiyanto (2015), seseorang akan menggunakan sistem teknologi informasi jika menurutnya mudah untuk digunakan. Persepsi Kemudahan Penggunaan mendiskripsikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan sebagai bentuk dimana orang percaya bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami (Astuti & Wahyuni, 2020).

Persepsi Manfaat

Atriani, (2020) mendefinisikan persepsi manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkat dimana pengguna (*user*) percaya bahwa penggunaan teknologi atau system akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Menurut Philips Kegunaan atau manfaat bias diartikan sebagai subjektif dari kemungkinan jika menerapkan teknologi baru akan memiliki manfaat untuk pribadi dan untuk kesejahteraan perusahaan yang mengadopsinya (Liliani, 2020).

Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan sesuatu yang menunjukkan bagaimana seseorang hidup, bagaimana seorang tersebut membelanjakan uangnya dan bagaimana seseorang mengalokasikan waktu mereka. Menurut Huffman et al (2016) gaya hidup adalah pola perilaku yang bisa memberikan perbedaan dari satu orang atau kelompok dengan yang lain.

Keputusan Pembayaran Digital

Transaksi yang dilakukan secara digital sering disebut dengan pembayaran digital (digital payment). Menurut Tarantang (2019) Sistem pembayaran digital merupakan pemindahan uang dari

konsumen ke penjual, yang sistem pembayarannya menggunakan teknologi bukan lagi uang secara fisik, diproses dan diterima dalam bentuk non fisik. Konsep pembayaran digital yakni memanfaatkan program tertentu seperti pembayaran kartu dan uang elektronik.

KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

HIPOTESIS

- H1 : Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh Positif Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.
- H2 : Persepsi Manfaat berpengaruh Positif Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.
- H3 : Gaya Hidup berpengaruh Positif Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.
- H4 : Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup berpengaruh Positif Terhadap Keputusan Pembayaran Digital Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui kuesioner serta data sekunder dari literatur yang relevan. Penelitian dilakukan pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda yang menggunakan QRIS, dengan populasi berjumlah 760 mahasiswa dan sampel sebanyak 88 responden yang diperoleh menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10% serta teknik accidental sampling. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan (X1), persepsi manfaat (X2), dan gaya hidup (X3), sedangkan variabel terikatnya adalah keputusan pembayaran digital (Y). Setiap variabel diukur menggunakan indikator yang telah ditetapkan berdasarkan literatur sebelumnya dan instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert 1–5. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan studi lapangan, sedangkan analisis data menggunakan bantuan software SPSS 25 yang meliputi uji validitas, reliabilitas, regresi linier berganda, korelasi berganda, koefisien determinasi, serta uji t dan uji F untuk mengetahui pengaruh parsial maupun simultan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau validnya suatu kuesioner. Suatu kuesioner di katakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan di ukur oleh kuesioner tersebut (Imam Ghozali:2021).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Variabel dan Indikator	r_{hitung}	r_{Tabel}	Keterangan
1	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)			
	Item 1	0.762	0.1212	Valid
	Item 2	0.766	0.1212	Valid
	Item 3	0.700	0.1212	Valid
	Item 4	0.795	0.1212	Valid
2	Persepsi Manfaat (X2)			
	Item 1	0.722	0.1212	Valid
	Item 2	0.736	0.1212	Valid
	Item 3	0.788	0.1212	Valid
	Item 4	0.762	0.1212	Valid
3	Gaya Hidup (X3)			
	Item 1	0.788	0.1212	Valid
	Item 2	0.699	0.1212	Valid
	Item 3	0.760	0.1212	Valid
4	Keputusan Pembayaran Digital (Y)			
	Item 1	0.675	0.1212	Valid
	Item 2	0.681	0.1212	Valid
	Item 3	0.734	0.1212	Valid
	Item 4	0.734	0.1212	Valid

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan Tabel diatas, dari empat variabel dan indikator pada tabel di atas menunjukan bahwa semua indikator yang digunakan dalam mengukur variabel-variabel dalam penelitian ini mempunyai koefisien korelasi yang lebih besar dari r_{tabel} untuk sampel **262** orang yaitu memiliki nilai korelasi yaitu nilai **0,1212** r_{hitung} . Maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah Valid.

Uji Reliabilitas

Uji Reabilitas di lakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur dapat di andalkan atau di percaya. Reabilitas di lakukan untuk mengukur konsistensi konstruk atau variabel penelitian atau koesioner di katakan handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu untuk mengukur reabilitas dengna uji statistic Cronbach. Alpha suatu variabel di katakan reliabel (handal) jika memiliki nilai cronbach alpha $> 0,6$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
1	Persepsi Kemudahan Penggunaan	0.758	0.600	Reliabel
2	Persepsi Manfaat	0.758	0.600	Reliabel
3	Gaya Hidup	0.736	0.600	Reliabel
4	Keputusan Pembayaran Digital	0.678	0.600	Reliabel

Sumber: Data Diolah (2025)

Uji reabilitas tersebut menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai koefisien alpha yang cukup besar yaitu di atas **0,600** sehingga dapat di katakan semua konsep pengukur masing-masing variabel dari koesioner adalah reliabel berarti kuesioner yang di gunakan dalam penelitian ini merupakan pertanyaan di setiap kuesioner dapat di katakana handal.

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		262
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51129668
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.052
	Negative	-.043
Test Statistic		.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.085 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan Tabel di atas, di ketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,085 > 0,05$, sehingga dapat di simpulkan bahwa data yang kita uji berdistribusi normal.

Uji Multikolonieritas

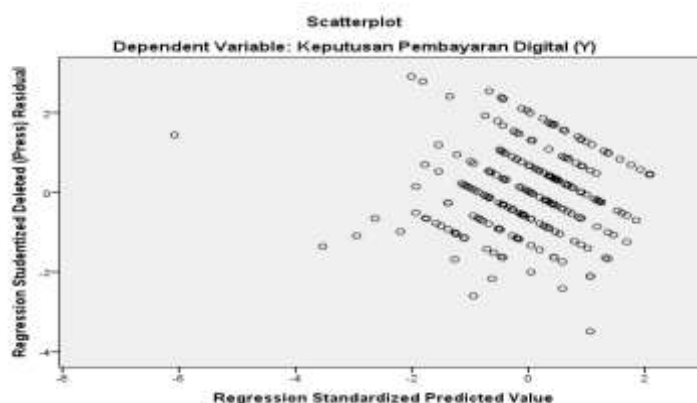
Tabel 4. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	.659	1.517
	Persepsi Manfaat (X2)	.647	1.546
	Gaya Hidup (X3)	.952	1.050
a. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)			

Sumber: Data Diolah (2025)

Bersumber pada bagan coefficients di atas bahwa nilai variance inflation factor (VIF) Persepsi Kemudahan Penggunaan (X₁) 1.517 Persepsi Manfaat (X₂) 1.054 dan Gaya Hidup (X₃) sebesar 1.050. dalam hal ini memperlihatkan dugaan/asumsi tidak terdapat permasalahan multikolonieritas antar variabel bebas.

Uji Heterokedastisitas



Gambar 2. Uji Heterokedastisitas

Dalam suatu model regresi yang baik, biasanya tidak mengalami heteroskedasitas melalui grafik scatterplot dapat terlihat suatu model regresi mengalami heteroskedasitas atau tidak. Jika terdapat pola tertentu dalam grafik maka mengidentifikasi telah terjadi heteroskedasitas dari gambar di atas terlihat bahwa titik – titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada pada sumbu Y. maka dapat di simpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedasitas pada model regresi dalam penelitian ini.

Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linear berganda di gunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas yaitu: Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2), Gaya Hidup (X_3) dan secara parsial Terhadap Keputusan Pembayaran Digital (Y).

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.074	1.061		4.781	.000		
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	.263	.060	.268	4.374	.000	.659	1.517
	Persepsi Manfaat (X2)	.314	.056	.346	5.581	.000	.647	1.546
	Gaya Hidup (X3)	.180	.060	.154	3.009	.003	.952	1.050

a. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Sumber: Data Diolah (2025)

Uji Anallisis Korelasi Produk Moment Berganda

Tabel 6. Hasil Uji Analisis Korelasi Sederhana (Model Summary)

Model Summary ^b									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.600 ^a	.359	.352	1.520	.359	48.265	3	258	.000

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup (X3), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Persepsi Manfaat (X2)

b. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Sumber: Data Diolah (2025)

Tabel 7. Hasil Uji Anallisis Korelasi Produk Moment Berganda

Correlations					
		Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	Persepsi Manfaat (X2)	Gaya Hidup (X3)	Keputusan Pembayaran Digital (Y)
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	Pearson Correlation	1	.582**	.165**	.495**
	Sig. (2-tailed)		.000	.007	.000
	N	262	262	262	262
Persepsi Manfaat (X2)	Pearson Correlation	.582**	1	.213**	.535**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.000

	N	262	262	262	262
Gaya Hidup (X3)	Pearson Correlation	.165**	.213**	1	.272**
	Sig. (2-tailed)	.007	.001		.000
	N	262	262	262	262
Keputusan Pembayaran Digital (Y)	Pearson Correlation	.495**	.535**	.272**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	262	262	262	262

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

Sumber: Data Diolah (2025)

Uji Koefisien Determinasi (KD)

Koefisien Determinasi (KD) adalah mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai (R^2) yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas.

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (KD)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics
					R Square Change
1	.600 ^a	.359	.352	1.520	.359

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup (X3), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Persepsi Manfaat (X2)

b. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan Tabel diatas dapat diketahui Adjusted R Square (r^2) memperoleh nilai sebesar 0,352 Artinya variasi seluruh variabel bebas dapat mempengaruhi perubahan Variabel Terikat sebesar 0.352 (35,2%) sedangkan 64.8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t atau parsial adalah uji yang dilakukan untuk melihat apakah suatu variabel independen berpengaruh atau tidak terhadap variabel dependen dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}

Kriteria pengujian uji t adalah sebagai berikut:

- Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima artinya variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen
- Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak artinya variabel independen secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Tabel 9. Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.074	1.061		4.781	.000		
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	.263	.060	.268	4.374	.000	.659	1.517
	Persepsi Manfaat (X2)	.314	.056	.346	5.581	.000	.647	1.546
	Gaya Hidup (X3)	.180	.060	.154	3.009	.003	.952	1.050

a. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Sumber: Data Primer Diolah (2025)

Pengaruh Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1) terhadap Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Berdasarkan hasil uji pada variabel X_1 (Persepsi Kemudahan Penggunaan) memperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 4,374 dan tingkat signifikansi yaitu 0,000 dengan menggunakan nilai batas signifikansi 0,05 dan didapat t_{tabel} yaitu sebesar = 1,969. Dapat diartikan bahwa nilai t_{hitung} 4,374 > t_{tabel} 1,969 sehingga hipotesis 1 (H_1) **Diterima**. Disimpulkan bahwa arah koefisien regresi positif yang signifikan berarti Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital terbukti kebenarannya.

Pengaruh Variabel Persepsi Manfaat (X_2) terhadap Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Berdasarkan hasil uji pada variabel X_2 (Persepsi manfaat) memperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 5,581 dan tingkat signifikansi yaitu 0,000 dengan menggunakan nilai batas signifikansi 0,05 dan didapat t_{tabel} yaitu sebesar = 1,969. Dapat diartikan bahwa nilai t_{hitung} 5,581 > t_{tabel} 1,969 sehingga hipotesis 2 (H_2) **Diterima**. Disimpulkan bahwa arah koefisien regresi positif yang signifikan berarti Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital terbukti kebenarannya.

Pengaruh Variabel Gaya Hidup (X_3) terhadap Keputusan Pembayaran Digital (Y)

Berdasarkan hasil uji pada variabel X_3 (Gaya Hidup) memperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 3,009 dan tingkat signifikansi yaitu 0,003 dengan menggunakan nilai batas signifikansi 0,05 dan didapat t_{tabel} yaitu sebesar = 1,969. Dapat diartikan bahwa nilai t_{hitung} 3,009 > t_{tabel} 1,969 sehingga hipotesis 3 (H_3) **Diterima**. Disimpulkan bahwa arah koefisien regresi Positif yang Signifikan berarti Gaya Hidup berpengaruh **Positif** terhadap Keputusan Pembayaran Digital terbukti kebenarannya.

Uji Simultan (Uji F)

Pengujian hipotesis secara simultan bertujuan untuk mengukur ada atau tidaknya pengaruh Variabel bebas (X) secara bersama-sama terhadap variabel yang terikatnya (Y). Hasil yang telah di uji hipotesisnya dalam pengujian secara simultan adalah sebagai berikut :

Kriteria pengujian uji F (Simultan) adalah sebagai berikut:

- Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis diterima artinya variabel independen secara bersama-sama tersebut berpengaruh terhadap variabel dependen
- Jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka hipotesis ditolak artinya secara bersama-sama variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Tabel 10. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	334.562	3	111.521	48.265	.000 ^b
	Residual	596.129	258	2.311		
	Total	930.691	261			
a. Dependent Variable: Keputusan Pembayaran Digital (Y)						
b. Predictors: (Constant), Gaya Hidup (X_3), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2)						

Sumber: Data Diolah (2025)

Berdasarkan Tabel diatas analisis varian (ANOVA) uji f_{hitung} yang dapat digunakan untuk memprediksi kontribusi aspek dari variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembayaran Digital. Hasil perhitungan uji F (Simultan) pada tabel diatas disimpulkan nilai F_{hitung} sebesar = 48.265 dengan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$ dan $df_1 = 4$ $df_2 = 258$ didapat nilai f_{tabel} 2.41 sehingga nilai f_{hitung} 48.265 > 2.41 nilai f_{tabel} Maka disimpulkan ke tiga variabel independen yaitu Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup Secara simultan atau bersama-sama berpengaruh Positif secara Signifikan terhadap Keputusan Pembayaran Digital. Sehingga model regresi yang didapat layak digunakan untuk memprediksi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah di uraikan, maka dapat di tarik kesimpulanya sebagai berikut:

Hasil uji hipotesis pertama telah membuktikan bahwa Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. Hasil penguji membuktikan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital yang dapat dilihat hasil perhitungan yang telah di peroleh dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.263 dan nilai t_{hitung} sebesar $4.374 > t_{tabel}$ sebesar 1.969 dengan taraf signifikan 0,000 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil uji hipotesis kedua telah membuktikan bahwa Pengaruh Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. Hasil penguji membuktikan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital yang dapat dilihat hasil perhitungan yang telah di peroleh dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.314 dan nilai t_{hitung} sebesar $5,581 > t_{tabel}$ sebesar 1,969 dengan taraf signifikan 0,000 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_2 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil uji hipotesis ketiga telah membuktikan bahwa Pengaruh Gaya Hidup berpengaruh terhadap Keputusan Pembayaran Digital QRIS pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. Hasil penguji membuktikan bahwa Gaya Hidup berpengaruh Positif terhadap Keputusan Pembayaran Digital yang dapat dilihat hasil perhitungan yang telah di peroleh dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.180 dan nilai t_{hitung} sebesar $3,009 > t_{tabel}$ sebesar 1,969 dengan taraf signifikan 0,003 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_3 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil uji f simultan membuktikan bahwa semua variabel bebas independen yaitu Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup secara bersama sama memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel terikat di antaranya adalah Keputusan Pembayaran Digital QRIS pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalianda. yaitu memperoleh nilai f_{hitung} $48,265 > F_{tabel}$ $2,41$ dengan taraf signifikan 0,000 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu H_4 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., & Wahyuni, H. C. (2020). *Strategi Implementasi Green Human Resource Management Pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)*. *Jurnal Manajemen Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*.
- Atriani, Lalu Adi Permadi, dan Baiq Handayani Rinuastuti. "Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO". *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora* 6 no. 1 (2020)
- Chairunnisa, S. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus pada GenBI Komisariat Universitas Medan Area)*. 1–74.
- Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., S, S., & Anjelita, K. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Untuk Menggunakan Dan Penggunaan Aktual Teknologi Pembayaran Digital QRIS*. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, 23(1), 22–36.
<https://doi.org/10.53640/jemi.v23i1.1337>
- Feryanto, A. R., & Trisnarningsih, S. (2023). *Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonisme, dan Perencanaan Keuangan Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi Mahasiswa Akuntansi UPN "Veteran" Jawa Timur*. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(5), 2742–2754.
<https://doi.org/10.47467/alkharaj.v5i5.4334>
- Liliani, P. (2020). *Analisis Pengaruh Kualitas Makanan Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dan Dampaknya Pada Behavioral Intention Restoran Top Yammie*. *Jurnal Bina Manajemen*, 8, 18–48.
- Nenandha, N. (2020). *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Akuntansi*. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 2(2), 611–676.
<https://doi.org/10.25105/jet.v2i2.14635>
- Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda*. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(04), 162–170.

<https://doi.org/10.59422/lbm.v1i04.168>

- Sudiatmika, N. B. P., & Martini, I. A. O. (2022). *Faktor-Faktor Mempengaruhi Niat Pelaku UMKM Kota Denpasar Menggunakan QRIS*. 11(3), 239–254.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). *Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia*. Jurnal al-qardh, 4(1), 60-75.