

## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

#### A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dilansir dari Kota Banjarmasin dalam Angka Tahun 2024 yang dikeluarkan BPS, letak Kota Banjarmasin secara astronomis berada di antara 3°16'46" sampai dengan 3°22'54" Lintang Selatan dan 114°31'40" sampai dengan 114°39'55" Bujur Timur. Terkait dengan lokasinya, Kota Banjarmasin masuk ke dalam zona Waktu Indonesia Tengah (WITA). Luas wilayah Kota Banjarmasin adalah 98,46 kilometer persegi yang terbagi menjadi lima kecamatan. Daftar kecamatan di Kota Banjarmasin yaitu Banjarmasin Selatan, Banjarmasin Timur, Banjarmasin Barat, Banjarmasin Tengah, dan Banjarmasin Utara. Adapun secara geografis, batas wilayah Kota Banjarmasin sebelah utara dengan berbatasan dengan Kabupaten Barito Kuala, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Banjar, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Barito Kuala dan sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Banjar. Sebagai kota dengan julukan seribu sungai, Banjarmasin dilewati oleh beberapa aliran sungai seperti Sungai Barito dan Sungai Martapura. Sungai Martapura merupakan sungai terpanjang yang melintasi Kota Banjarmasin dengan panjang 25.066 meter. (Profil Kota Banjarmasin, 2024)

##### 1. Karakteristik Responden

###### a. Berdasarkan Jenis Kelamin Responden

**Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Umur	Jumlah Responden	Presentase
1	Laki-Laki	46	47,9%
2	Perempuan	50	52,1%
Total		96	100%

*Sumber: Data primer yang diolah, 2025*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang melakukan pengisian data kuesioner berjenis kelamin laki-laki sebanyak empat puluh enam orang dengan presentase 47,9 %, perempuan sebanyak lima puluh orang dengan presentase 52,1 %.

**b. Berdasarkan Umur Responden**

**Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur**

No	Umur	Jumlah Responden	Presentase
1	<20 Tahun	27	28,1%
2	21 - 30 Tahun	69	71,9%
3	31 - 40 Tahun	0	0%
4	41 - 50 Tahun	0	0%
Total		96	100%

*Sumber: Data primer yang diolah, 2025*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang melakukan pengisian data kuesioner umur <20 tahun sebanyak dua puluh tujuh orang dengan presentase 28,1 %, umur 21 – 30 tahun sebanyak enam puluh sembilan orang dengan presentase 71,9%.

**c. Berdasarkan Pekerjaan Responden**

**Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan**

No	Pekerjaan	Jumlah Responden	Presentase
1	PNS	6	6,3%

2	Pegawai BUMN	0	0%
3	Pegawai Swasta	16	16,7%
4	Pengusaha	9	9,4%
5	Pelajar/Mahasiswa	61	63,5%
6	Lainnya	4	4,2%
Total		96	100%

*Sumber: Data primer yang diolah, 2025*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang melakukan pengisian data kuesioner pekerjaan PNS sebanyak enam orang dengan presentase 6,3 %, pegawai swasta sebanyak enam belas orang dengan presentase 16,7 %, pengusaha sebanyak sembilan orang dengan presentase 9,4 %, pelajar/mahasiswa sebanyak enam puluh satu orang dengan presentase 63,5 %, lainnya sebanyak empat orang dengan presentase 4,2 %.

## 2. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan data dari hasil penyebaran kuesioner kepada 96 orang responden. Untuk mendapatkan kecenderungan jawaban responden terhadap jawaban masing-masing variabel akan didasarkan pada rentang skor jawaban sebagaimana pada lampiran.

### a. Deskripsi Variabel Pengalaman

Variabel religiusitas pada penelitian ini diukur melalui 6 butir pernyataan yang mempresentasikan indikator-indikator dari variabel tersebut. Hasil tanggapan terhadap produk dapat dijelaskan pada tabel 4.4

berikut:

**Tabel 4. 4 Variabel Pengalaman (X1)**

No	Pernyataan	Skor					Total
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	X1.1	0	0	1	80	15	96
2.	X1.2	0	0	2	76	18	96
3.	X1.3	0	0	3	78	15	96
4.	X1.4	0	0	3	79	14	96
5.	X1.5	0	1	8	72	15	96
6.	X1.6	0	0	10	66	20	96

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2024*

b. Deskripsi Variabel Persepsi

Variabel literasi keuangan pada penelitian ini diukur melalui 10 butir pernyataan yang mempresentasikan indikator-indikator dari variabel tersebut. Hasil tanggapan terhadap produk dapat dijelaskan pada tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4. 5 Variabel Persepsi (X2)**

No	Pernyataan	Skor					Total
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	X2.1	0	0	4	59	33	96
2.	X2.2	0	0	8	58	30	96
3.	X2.3	0	0	4	55	37	96
4.	X2.4	0	0	4	45	47	96
5.	X2.5	0	0	5	48	43	96
6.	X2.6	0	0	13	51	32	96
7.	X2.7	0	0	6	56	34	96
8.	X2.8	0	0	8	58	30	96

9.	X2.9	0	0	3	58	35	96
10.	X2.10	0	0	4	53	39	96

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2024*

c. Deskripsi Variabel Preferensi

Variabel minat menabung pada penelitian ini diukur melalui 8 butir pernyataan yang mempresentasikan indikator-indikator dari variabel tersebut. Hasil tanggapan terhadap produk dapat dijelaskan pada tabel 4. berikut:

**Tabel 4. 6 Variabel Preferensi (Y)**

No	Pernyataan	Skor					Total
		STS	TS	KS	S	SS	
1.	Y1	0	0	6	50	40	96
2.	Y2	0	0	8	40	48	96
3.	Y3	0	0	10	62	24	96
4.	Y4	0	0	4	64	28	96
5.	Y5	0	0	3	54	45	96
6.	Y6	0	0	5	42	49	96
7.	Y7	0	0	7	53	36	96
8.	Y8	0	0	9	45	42	96

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2025*

**B. Analisis Data dan Hasil Penelitian**

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya ukuran suatu penelitian. Pendekatan yang digunakan untuk memeriksa validitas penelitian ini adalah penggunaan program

SPSS. Nilai  $r$  yang dihitung dapat dilihat dari hasil output SPSS pada kolom Corrected-item-overall corellation, 53 sedangkan  $r$  tabel dapat diambil dari rumus  $df = N-2$  yaitu 0,05, yaitu  $df = 96 - 2 = 94$  jadi biaya rtabelnya adalah 0,.

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Religiusitas (X1)**

Variabel	$r$ Hitung (Person Correlation)	$r$ Tabel N=96 a = 5%	Keterangan
X1.1	0,511	0,200	Valid
X1.2	0,493	0,200	Valid
X1.3	0,406	0,200	Valid
X1.4	0,477	0,200	Valid
X1.5	0,453	0,200	Valid
X1.6	0,561	0,200	Valid

Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas dapat dilihat bahwa seluruh item dari kuesioner terkait dengan variabel (X1) yaitu Pengalaman dinyatakan valid karena  $r$ hitung memiliki nilai lebih besar dari  $r$ tabel.

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi (X2)**

Variabel	$r$ Hitung (Person Correlation)	$r$ Tabel N=96 a = 5%	Keterangan
X2.1	0,658	0,200	Valid

X2.2	0,650	0,200	Valid
X2.3	0,735	0,200	Valid
X2.4	0,581	0,200	Valid
X2.5	0,478	0,200	Valid
X2.6	0,591	0,200	Valid
X2.7	0,395	0,200	Valid
X2.8	0,650	0,200	Valid
X2.9	0,678	0,200	Valid
X2.10	0,737	0,200	Valid

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2025*

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas dapat dilihat bahwa seluruh item dari kuesioner terkait dengan variabel (X2) yaitu Persepsi dinyatakan valid karena  $r_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

**Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Preferensi (Y)**

Variabel	$r_{hitung}$ (Person Correlation)	$r_{Tabel}$ N=96 $\alpha$ = 5%	Keterangan
Y.1	0,502	0,200	Valid
Y.2	0,564	0,200	Valid
Y.3	0,773	0,200	Valid
Y.4	0,675	0,200	Valid
Y.5	0,612	0,200	Valid
Y.6	0,685	0,200	Valid

Y.7	0,633	0,200	Valid
Y.8	0,601	0,200	Valid

Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2024

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas dapat dilihat bahwa seluruh item dari kuesioner terkait dengan variabel (Y) yaitu Preferensi dinyatakan valid karena  $r_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar dari  $r_{tabel}$ .

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah tetap konsistensi apabila pengukuran diulang dan untuk mengetahui sejauh mana alat pengukur tersebut dapat dipercaya. Untuk mengetahui apakah data tersebut bisa dipercaya atau tidak maka perhitungannya yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$  5% yang mana  $r_{hitung}$  dapat dilihat dari tabel hasil perhitungan yang telah didapatkan pada SPSS, sedangkan 5% dapat dilihat pada tabel yang telah ditentukan.

**Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbocach's Alpha</i>	Standar Reliabilitas	N of Items	Keterangan
Pengalaman (X1)	0,666	0,60	7	Reliabel
Persepsi (X2)	0,752	0,60	11	Reliabel
Preferensi (Y)	0,756	0,60	9	Reliabel

Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2024

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa masing-masing nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel

lebih besar dari r tabel yaitu 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan item pertanyaan sudah reliabel karena nilai cronbech alpha >0,60.

## 2. Uji Asumsi Klasik

### a. Uji Normalitas

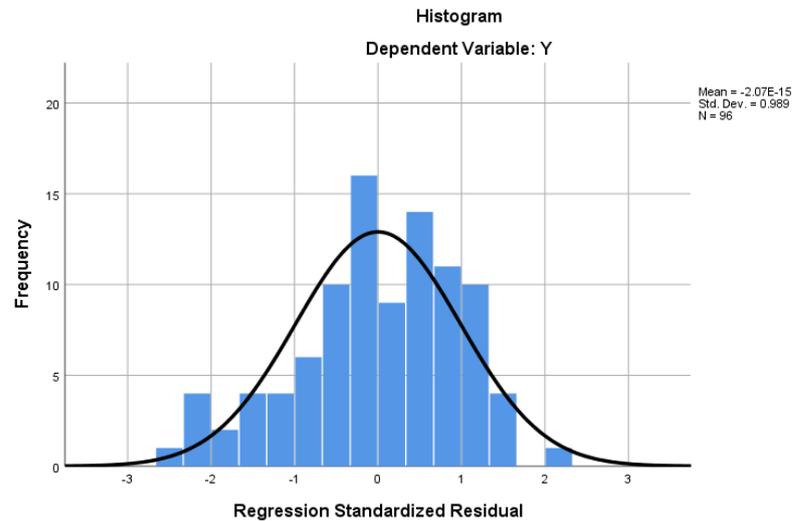
Uji normalitas yaitu pengujian yang digunakan untuk mengetahui nilai atau data terdistribusi secara normal atau tidak. Dapat dikatakan normal apabila data yang digunakan layak dalam penelitian. Cara mengetahui kenormalan ini adalah dengan metode Kolmogorov-Smirnov (K-S). Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya, apabila nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Menggunakan One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test**

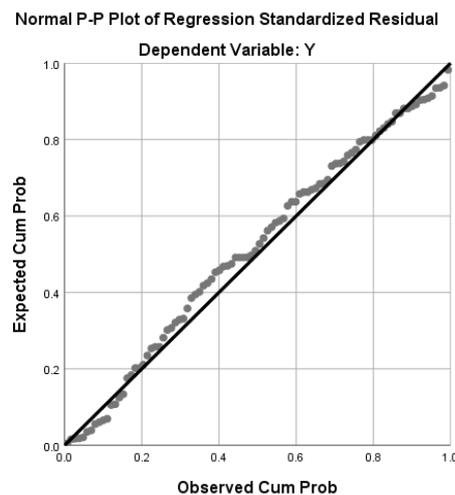
<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Predicted Value
N		96
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	33.3020833
	Std. Deviation	1.41551727
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.057
	Negative	-.047
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

d. This is a lower bound of the true significance.

**Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Histogram**



**Gambar 4. 2 Hasil Uji Normalitas Menggunakan P-Plot**



Dari hasil uji normalitas menggunakan grafik histogram dan grafik Normal P-P Plot diatas grafik histogram menunjukkan bahwa hasil data membentuk sebuah grafik atau pola distribusi seperti gunung dan normal. Sedangkan pada grafik Normal P-P Plot, terlihat titik

menyebar disekitar garis diagonal. Jika dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini memiliki distribusi data normal atau dengan kata lain data terdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi tersebut terjadi ketidaksamaan varian dari residual pengamatan satu ke pengamatan yang lain. Disebut heterokedastisitas apabila varian pengamatan satu ke pengamatan lain tersebut berbeda, dan sebaliknya apabila pengamatan tersebut tetap maka disebut dengan homokedastisitas.

**Tabel 4. 12 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Model	Sig	signifikansi Statistik	Keterangan
Pengalaman (X1)	0,719	0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisita
Persepsi (X2)	0,177	0,05	Tidak terjadi Heteroskedastisita

Dari tabel 4.12 menunjukkan hasil dari pengolahan SPSS dapat dilihat bahwa variabel Pengalaman dan Persepsi memiliki nilai signifikan  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil ini tidak mengandung heteroskedastisitas.

c. Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda digunakan untuk menguji pengaruh antar dua variabel atau lebih variabel independent terhadap satu variabel dependent yang mengansumsikan adanya hubungan satu garis linier antar variabel dependent dengan masing-masing prediktornya.

Berikut adalah rumus regresi linier berganda (dengan tiga variabel bebas)  $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$

Keterangan :

$Y$  = Preferensi

$A_1$  = Konstanta

$b_1, b_2$  = Koefisien Regresi

$X_1$  = Pengalaman

$X_2$  = Persepsi

$E$  = eror/ Variabel Pengganggu

Berikut hasil uji regresi linier berganda yang bisa dilihat pada tabel

**Tabel 4. 13 Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	21.786	8.136
Pengalaman (X1)	-0.196	0.255
Persepsi(X2)	0.380	0.097

Berdasarkan tabel 4.13 Hasil regresi linier berganda pada penelitian ini menggunakan Standardized Coefficeient. Maka dapat disusun persamaan regresi berikut :

$$Y = a + B_1X_1 + B_2X_2 + B_3X_3 + e$$

$$Y = + X_1 + X_2 + X_3 + e$$

Persamaan regresi linier berganda diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta yang diperoleh sebesar 21.786 menyatakan bahwa jika tidak ada perubahan nilai dari variabel pengalaman (X1) dan

persepsi(X2), maka preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS (Y) akan tetap sebesar 21.786.

- 2) Besarnya nilai koefisien regresi variabel pengalaman (X1) sebesar - 0,196 artinya variabel pengalaman (X1) berpengaruh negatif terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS dan tanda negative tersebut menunjukkan hubungan yang tidak searah. Hal ini berarti, bahwa setiap turunan variabel pengalaman (X1) sebesar satu satuan maka preferensi (Y) akan turun sebesar - 0.196 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi tetap.
- 3) Besarnya nilai koefisien regresi variabel persepsi (X2) sebesar 0.380 artinya variabel persepsi (X2) berpengaruh positif terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS dan tanda positif tersebut menunjukkan hubungan yang searah. Hal ini berarti, bahwa setiap kenaikan variabel persepsi (X2) sebesar satu satuan maka preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS (Y) akan naik sebesar 0.380 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi tetap.

#### d. Uji Hipotesis

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

Uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel yang ditetapkan. Standar pengambilan seleksi adalah sebagai berikut:

- a) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $sig < 0,05$  maka  $H_0$  variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $sig > 0,05$  maka  $H_0$  variabel tidak independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

**Tabel 4. 14 Hasil Uji T**

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Signifikansi	Keterangan
Pengalaman (X1)	0,770	1.985	0,443	Tidak berpengaruh
Persepsi (X2)	3.898	1.985	0,000	Berpengaruh positif dan signifikan

a) Variabel Pengalaman

Dari hasil uji t diperoleh  $t_{hitung}$  -0,770 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,985 yang berarti  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Signifikansinya sebesar  $0,443 > (0,05)$  maka  $H_0$  diterima artinya variabel Pengalaman (X1) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

b) Variabel Persepsi

Dari hasil uji t diperoleh  $t_{hitung}$  3,898 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1.985 yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Signifikansinya sebesar  $0,000 < (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak artinya variabel Persepsi (X2) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

## 2) Uji Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel-variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

**Tabel 4. 15 Hasil Uji F**

Variabel	Sum Of	Df	F <sub>Hitung</sub>	F <sub>Tabel</sub>	Sig
Regression	190.350	2	8.594	2.701	0.000 <sup>b</sup>
Residul	.029.889	93			
Total	220.240	95			

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2025*

Berdasarkan tabel 4.15 terlihat bahwa nilai signifikansi pengaruh pengalaman (X1) dan persepsi (X2) secara simultan berpengaruh terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital (Y) adalah  $0.000 < 0,05$  dan  $F\text{-hitung } 8.594 > F\text{tabel } 2.701$ , sehingga dapat disimpulkan H diterima. Artinya ada pengaruh variabel pengalaman (X1) dan persepsi (X2) secara simultan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

## 3) Uji Determinasi (Uji R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana kecocokan atau ketepatan garis regresi yang terbentuk dalam mewakili kelompok data hasil pengamatan. Koefisien determinasi menggambarkan bagian dari variasi total yang dapat

diterangkan oleh model. Semakin besar nilai (mendekati 1) maka ketepatan dikatakan semakin baik. Sifat koefisien determinasi sebagai berikut :

$$\text{Nilai } 0 \leq R^2 \leq 1$$

- 1) Jika nilai R<sup>2</sup> mendekati 0 menunjukkan pengaruh yang semakin kecil.
- 2) Jika nilai R<sup>2</sup> mendekati 1 menunjukkan pengaruh yang semakin besar

Hasil uji koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 16 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.395 <sup>a</sup>	.156	.138	3.328

*Sumber: Hasil Penelitian Data SPSS, 2025*

Pada tabel 4.14 Hasil uji koefisien determinasi disimpulkan bahwa nilai R sebesar 0,395 sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat signifikansi hubungan dikategorikan memiliki hubungan yang cukup lemah, Nilai R Square diperoleh sebesar 0,156 yang artinya model tersebut dapat menjelaskan kedua variabel pengalaman (X1), persepsi (X2) dapat menjelaskan terhadap preferensi sebesar 15,6 % sedangkan sisanya 84,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan pada penelitian ini.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Preferensi Masyarakat Kota Banjarmasin Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital" diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pengaruh Pengalaman (X1) terhadap Preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel pengalaman (X1) dalam penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital yang telah dilakukan menunjukkan hasil variabel pengalaman (X1) diperoleh t hitung  $-0,770$  dengan t tabel sebesar  $1,985$  yang berarti  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ . Signifikansinya sebesar  $0,443 < (0,05)$  maka  $H_0$  diterima artinya variabel Pengalaman (X1) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hipotesis yang mengatakan bahwa pengalaman masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) berpengaruh sebagai alat pembayaran digital. Artinya masyarakat Kota Banjarmasin mempunyai pengalaman yang lebih dan baik tentang Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) belum tentu memilih untuk menggunakan sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) untuk melakukan transaksi.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mayanti (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor usia, jenis kelamin, dan pengalaman tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna dalam penggunaan QR Code sebagai metode pembayaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel pengalaman masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

Hasil uji regresi parsial menunjukkan bahwa variabel pengalaman masyarakat dalam menggunakan QRIS tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan mereka dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital di Kota Banjarmasin. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang melebihi tingkat alpha 0,05, serta koefisien yang relatif kecil atau tidak konsisten secara statistik.

Ketidaksignifikanan ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor berikut:

a. QRIS Masih Terbilang Baru bagi Sebagian Masyarakat

Meskipun QRIS telah diperkenalkan secara luas, tidak semua lapisan masyarakat memiliki pengalaman yang cukup lama atau mendalam dalam menggunakannya. Akibatnya, pengalaman yang dimiliki belum cukup untuk membentuk pola perilaku yang kuat dalam penggunaan QRIS.

b. Pengalaman Tidak Selalu Menjadi Faktor Penentu

Dalam konteks Kota Banjarmasin, faktor lain seperti kemudahan penggunaan, ketersediaan infrastruktur, promosi dari penyedia layanan, atau bahkan dorongan dari pihak merchant dan pemerintah bisa jadi lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan masyarakat untuk menggunakan QRIS, dibanding pengalaman pribadi mereka.

c. Pengalaman yang Tidak Konsisten

Masyarakat mungkin memiliki pengalaman yang beragam—baik positif maupun negatif—yang membuat pengalaman secara umum tidak memiliki arah pengaruh yang konsisten. Sebagian pengguna mungkin merasa terbantu, sementara yang lain merasa kesulitan karena keterbatasan jaringan atau kurangnya pemahaman teknis.

d. Kebiasaan Penggunaan Tunai Masih Kuat

Budaya penggunaan uang tunai masih cukup kuat di Kota Banjarmasin. Pengalaman menggunakan QRIS, meskipun sudah ada, belum cukup kuat untuk menggeser kebiasaan tradisional yang telah lama mengakar.

Berdasarkan hasil analisis parsial ini, dapat disimpulkan bahwa pengalaman masyarakat dalam menggunakan QRIS belum menjadi faktor signifikan yang memengaruhi penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Temuan ini menyiratkan perlunya peningkatan edukasi dan

pelatihan penggunaan QRIS, serta penguatan pengalaman positif melalui promosi dan dukungan teknis, agar pengalaman dapat menjadi variabel yang lebih berpengaruh di masa depan.

2. Pengaruh Persepsi (X2) terhadap Preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis variabel Persepsi (X2) dalam penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital yang telah dilakukan menunjukkan hasil variabel persepsi (X2) diperoleh  $t$  hitung 3,898 dengan  $t$  tabel sebesar 1.985 yang berarti  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Signifikansinya sebesar  $0,000 < (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak artinya variabel Persepsi (X2) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi masyarakat terhadap kemudahan, keamanan, dan manfaat dari penggunaan QRIS berperan penting dalam mendorong mereka memilih QRIS sebagai alat pembayaran. Semakin positif persepsi masyarakat terhadap QRIS, semakin tinggi pula kemungkinan mereka menjadikannya pilihan utama dalam transaksi digital sehari-hari.

Penelitian ini diperkuat oleh pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis. Dalam kerangka TAM, perceived usefulness dan perceived ease of use menjadi pendorong utama penerimaan teknologi. Persepsi masyarakat yang merasa bahwa QRIS

mudah digunakan dan bermanfaat secara langsung mendorong mereka untuk mengadopsi dan mempertahankan penggunaan QRIS.

Persepsi mengacu pada faktor kebutuhan dan motivasi, penggunaan teknologi yang terbentuk dari persepsi kegunaan akan memperkuat penggunaannya. Misalnya, jika pengguna memiliki pengalaman yang baik dan merasa teknologi tersebut sangat berguna, mereka akan lebih termotivasi untuk terus menggunakannya. Semakin positif persepsi masyarakat terhadap QRIS, semakin tinggi pula preferensi mereka untuk menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung dan membenarkan fokus judul, bahwa persepsi merupakan faktor penting yang memengaruhi preferensi masyarakat dalam konteks penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputri (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel persepsi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

Secara konseptual, persepsi masyarakat mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan, keamanan transaksi, efisiensi waktu, serta kenyamanan dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Di Banjarmasin,

peningkatan literasi digital dan edukasi dari pemerintah maupun pihak penyedia layanan turut memengaruhi persepsi positif tersebut. Masyarakat yang menilai QRIS sebagai alat pembayaran yang praktis dan aman, cenderung mengadopsi teknologi ini dalam aktivitas transaksi sehari-hari, terutama di sektor UMKM dan perbelanjaan modern.

Dengan pengaruh yang signifikan ini, penting bagi pemangku kebijakan dan penyedia layanan keuangan digital untuk terus meningkatkan persepsi positif masyarakat melalui sosialisasi, peningkatan infrastruktur digital, dan penyediaan layanan yang mudah diakses dan digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat

3. Pengaruh secara simultan variabel Pengalaman (X1) dan Persepsi (X2) terhadap masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terlihat bahwa nilai signifikansi pengaruh pengalaman (X1) dan persepsi (X2) secara simultan berpengaruh terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital (Y) adalah  $0.000 < 0,05$  dan  $F\text{-hitung } 8.594 > F\text{tabel } 2.701$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  diterima. Artinya ada pengaruh variabel pengalaman (X1) dan persepsi (X2) secara simultan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Hasil ini menunjukkan bahwa pengalaman masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran digital dan cara pandang mereka terhadap

QRIS memiliki peran penting dalam membentuk keputusan untuk memilih metode pembayaran tersebut. Semakin baik pengalaman yang dirasakan serta semakin positif persepsi yang dimiliki, maka kecenderungan untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran juga akan semakin tinggi.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa pandangan positif masyarakat merupakan faktor utama yang mendorong penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin. Sebaliknya, pengalaman belum memberikan kontribusi yang berarti sehingga masih perlu ditingkatkan melalui upaya edukasi, pelatihan, dan promosi yang lebih intensif dari lembaga perbankan maupun pihak regulator terkait.

Temuan ini selaras dengan pendapat Kotler dan Keller, yang mengungkapkan bahwa pengalaman konsumen dalam menggunakan suatu produk atau layanan akan membentuk sikap dan preferensi dalam keputusan penggunaan selanjutnya. Jika pengalaman tersebut dinilai memuaskan, maka kemungkinan untuk mengulangi penggunaan akan meningkat.

Selain itu, pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis menjelaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan dan manfaat teknologi menjadi faktor penting dalam mendorong seseorang menerima dan memakai teknologi baru. Dalam konteks ini, QRIS akan lebih disukai apabila masyarakat merasa penggunaannya mudah dan memberikan manfaat nyata dalam kehidupan sehari-hari.