

Pengaruh Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup dan Kepuasan Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Kasus Pada Masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara)

Marwiyati¹
Shafira Melda Latifa²

[marwiyati.muhammad@ar-raniry.ac.id¹](mailto:marwiyati.muhammad@ar-raniry.ac.id)
[210603023@student.ar-raniry.ac.id²](mailto:210603023@student.ar-raniry.ac.id)

^{1,2} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of Banking Facility Convenience, Lifestyle, and Satisfaction on the Use of QRIS as a digital payment method among the community in Kutacane, Southeast Aceh. The research employed a quantitative approach with a survey method. The sample consisted of 100 respondents who used QRIS, and data were collected through questionnaires. The findings indicate that: (1) Banking Facility Convenience has a significant effect on the use of QRIS ($B = 0.268$; $Sig. = 0.002$); (2) Lifestyle also significantly affects the use of QRIS ($B = 0.214$; $Sig. = 0.021$); and (3) Satisfaction has the most dominant effect on the use of QRIS ($B = 0.352$; $Sig. = 0.000$). Simultaneously, the three independent variables significantly influence the use of QRIS, while the remaining variance is explained by other factors not examined in this study. It can be concluded that Banking Facility Convenience, Lifestyle, and Satisfaction have significant effects, both partially and simultaneously, on the use of QRIS.

Keywords: Banking Facility Convenience, Lifestyle, Satisfaction, QRIS Usage, Digital Payment

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan terhadap Penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital di kalangan masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel terdiri dari 100 responden yang menggunakan QRIS, dan data dikumpulkan melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemudahan Fasilitas Perbankan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS ($B = 0,268$; $Sig. = 0,002$); (2) Gaya Hidup juga berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS ($B = 0,214$; $Sig. = 0,021$); dan (3) Kepuasan memiliki pengaruh paling dominan terhadap penggunaan QRIS ($B = 0,352$; $Sig. = 0,000$). Secara simultan, ketiga variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS, sedangkan varians yang tersisa dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan memiliki pengaruh yang signifikan, baik secara

parsial maupun simultan, terhadap penggunaan QRIS.

Keywords: Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, Kepuasan, Penggunaan QRIS, Pembayaran Digital

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah mengubah cara masyarakat bertransaksi, dari konvensional menuju sistem pembayaran non-tunai yang lebih cepat, praktis, dan efisien. Salah satu inovasi penting adalah QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang diluncurkan Bank Indonesia pada tahun 2019 sebagai standar pembayaran digital nasional. Kehadiran QRIS diharapkan mampu mendukung ekonomi digital, meningkatkan inklusi keuangan, serta menciptakan transaksi yang aman dan terintegrasi.

Fenomena ini sejalan dengan kebijakan OJK dan Bank Indonesia yang mendorong digitalisasi perbankan. Data Bank Indonesia menunjukkan tren pertumbuhan signifikan pada transaksi digital, di mana pada 2024 volume transaksi QRIS meningkat hingga 175,2% dibandingkan tahun sebelumnya. Meski demikian, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya literasi digital, serta persepsi risiko dari pihak pelaku bisnis.

Dalam konteks masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara, adopsi QRIS menunjukkan perkembangan positif terutama pada sektor UMKM, seperti rumah makan, toko pakaian, dan warung kopi. Gaya hidup masyarakat yang mulai bergeser ke arah digital, terutama generasi muda dan pelaku usaha mikro di Kutacane, memperlihatkan kecenderungan untuk mengikuti tren *cashless*.

Seiring dengan berkembangnya gaya hidup *cashless* di masyarakat membuat hal tersebut menimbulkan pendapat bahwa gaya hidup dapat mempengaruhi bagaimana kuantitas penggunaan dari QRIS yang diperkuat oleh pernyataan (Sunnyoto, 2015; Kotler & Armstrong, 2018), bahwa gaya hidup merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi Keputusan pembelian.

Walaupun demikian, di Kutacane masih terdapat lapisan masyarakat yang mempertahankan gaya hidup konvensional, terutama masyarakat berusia lanjut atau yang belum terbiasa dengan teknologi. Ini menimbulkan gap mengenai seberapa kuat gaya hidup memengaruhi keputusan penggunaan QRIS di wilayah yang belum sepenuhnya terdigitalisasi.

Dari sisi persepsi kemudahan fasilitas perbankan, gap muncul karena persepsi ini belum tentu merata di semua daerah, termasuk Kutacane. Masih ditemukan kendala seperti keterbatasan sinyal internet, keterampilan digital yang rendah di kalangan masyarakat tertentu, serta persepsi risiko dari pihak pelaku bisnis. Hal ini menjadi celah penelitian untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan di daerah semi-perkotaan seperti Kutacane benar-benar

mendorong penggunaan QRIS atau justru tidak terlalu signifikan.

Kemudahan sebagai sebuah keyakinan individu bahwa sistem tertentu tidak memberikan risiko kepada pengguna yang diartikan sebagai kenyamanan. Seseorang pasti akan menggunakan teknologi jika mereka sudah menganggapnya mudah untuk digunakan (Hutami et al, 2021). Menurut (Palupi (2021), kemudahan penggunaan QRIS akan berdampak positif pada penggunaannya, saat suatu produk keuangan memiliki kemudahan dan sangat membantu untuk transaksi ekonomi khususnya dalam sistem pembayaran, maka masyarakat memutuskan untuk menggunakan produk tersebut.

Di samping faktor kemudahan fasilitas perbankan dan gaya hidup, kepuasan pengguna juga menjadi variabel penting yang dapat memengaruhi keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS. Faktor seperti kecepatan transaksi, keamanan, kenyamanan, dan keandalan sistem QRIS sangat menentukan tingkat kepuasan pengguna. Di beberapa kasus, pengguna QRIS di Kutacane mengeluhkan kendala teknis seperti jaringan tidak stabil, sistem eror, atau pelaku bisnis yang belum menerima QRIS. Hal ini berpotensi menurunkan kepuasan, dan akhirnya membuat masyarakat kembali ke pembayaran tunai atau ATM. Oleh karena itu, kepuasan merupakan variabel penting yang tidak hanya menjelaskan perilaku saat ini, tetapi juga kecenderungan penggunaan jangka panjang.

Menurut Kotler dan Keller (2016), kepuasan pelanggan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan terhadap harapan mereka. Dalam hal ini, jika pengalaman menggunakan QRIS sesuai atau bahkan melebihi harapan pengguna, maka kemungkinan besar pengguna akan terus menggunakan dan merekomendasikan layanan tersebut. Ruslim & Alexandra (2023) dan (Nugroho & Pramudyo, (2021) menyatakan bahwa kepuasan pengguna setelah penggunaan (yang bisa diartikan pengalaman melebihi atau sesuai harapan) memiliki korelasi positif terhadap intensi untuk terus menggunakan (*continuance intention*) atau loyalitas.

Objek penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kota Kutacane, Kabupaten Aceh Tenggara, yang dinilai sebagai wilayah strategis dan representatif dalam mengkaji penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Kota Kutacane merupakan pusat kegiatan ekonomi dan sosial di wilayah Aceh Tenggara, yang menunjukkan dinamika perkembangan gaya hidup masyarakat urban.

Novelty penelitian ini terletak pada fokus kajiannya terhadap adopsi penggunaan QRIS di wilayah semi-perdesaan, yaitu Kutacane, Aceh Tenggara. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti perilaku pengguna di kawasan perkotaan besar, penelitian ini berupaya menggali dinamika penerapan QRIS pada masyarakat dengan karakteristik

sosial, ekonomi, dan infrastruktur digital yang masih berkembang. Masih terdapat gap terkait infrastruktur, keterampilan digital, serta persepsi masyarakat tradisional terhadap sistem pembayaran modern. Oleh karena itu, penelitian ini relevan untuk mengkaji secara lebih dalam bagaimana kemudahan fasilitas perbankan, gaya hidup, dan kepuasan memengaruhi penggunaan QRIS di Kutacane.

Penelitian ini secara khusus mengintegrasikan tiga variabel utama, yaitu kemudahan penggunaan, gaya hidup digital, dan kepuasan pengguna untuk menganalisis pengaruhnya terhadap tingkat penggunaan QRIS pada pelaku UMKM di Kutacane. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris baru terhadap pengembangan literatur adopsi teknologi keuangan, serta memperluas pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi digitalisasi sistem pembayaran di daerah dengan tingkat literasi dan penetrasi teknologi yang relatif rendah.

B. TEORI

Penggunaan QRIS

Penggunaan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna dalam memanfaatkan layanan pembayaran digital melalui kode QR standar Indonesia untuk melakukan transaksi keuangan secara mudah, cepat, dan aman sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan QRIS dapat diartikan sebuah sistem yang didalamnya berisikan aturan-aturan dan mekanisme pada sebuah lembaga yang berfungsi dalam melakukan suatu transaksi terkait pemindahan dana dengan tujuan untuk melakukan pemenuhan terkait kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi.

Menurut Kotler & Armstrong (2013) faktor yang menyebabkan penggunaan yaitu:

1. Faktor budaya yang terdiri dari subbudaya dan kelas sosial.
2. Faktor sosial yang terdiri dari kelompok, keluarga, dan peran dan status.
3. Faktor pribadi yang terdiri dari usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, situasi ekonomi, gaya hidup, kepribadian dan konsep diri.
4. Faktor psikologis yang terdiri dari motivasi, persepsi, pembelajaran, kepercayaan dan sikap.

Kotler & Armstrong (2013) juga menyebutkan indikator penggunaan adalah sebagai berikut:

1. Kemantapan menggunakan setelah mengetahui informasi produk, adalah dari konsumen setelah melakukan pembelian pada sebuah produk setelah mengetahui informasi yang baik dari sebuah produk tersebut.
2. Memutuskan menggunakan karena produk yang paling disukai merupakan

melakukan pembelian karena sebuah merek ternama.

3. Menggunakan karena sesuai dengan keinginan dan kebutuhan merupakan konsumen yang membeli karena sebuah keinginan dan kebutuhan.
4. Menggunakan karena mendapat rekomendasi dari orang lain merupakan pembelian dari rekomendasi teman atau keluarga untuk membeli produk tersebut.

Kemudahan Fasilitas Perbankan

Kemudahan berarti kepercayaan seseorang bahwa menggunakan teknologi itu perihalnya mudah, tidak menyusahkan, mudah dipelajari dan tidak memerlukan usaha yang besar pada saat digunakan (Nurdin, et al, 2020). Kemudahan menurut Jogiyanto dalam Yanto, Baskoro dan Fitriani (2020) dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan membebaskan dari usaha. Kemudahan fasilitas perbankan merupakan salah satu faktor penting yang mendorong masyarakat untuk menggunakan layanan perbankan, termasuk layanan pembayaran digital seperti QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). Dalam konteks perbankan syariah, kemudahan ini mencerminkan prinsip maslahah atau kemanfaatan, yakni menyediakan layanan yang praktis, cepat, dan sesuai syariah (Maisyarah, 2025).

Menurut Amaida, (2021) Kemudahan fasilitas perbankan dapat diukur melalui beberapa indikator, antara lain:

1. Aksesibilitas layanan: mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile atau internet.
2. User interface yang sederhana: tampilan aplikasi bank atau dompet digital yang mudah dipahami dan digunakan oleh semua kalangan.
3. Prosedur transaksi yang cepat: seperti top-up, transfer, dan pembayaran melalui QRIS tanpa perlu proses panjang.
4. Kemudahan registrasi dan integrasi: kemudahan dalam membuka rekening digital dan mengintegrasikannya dengan aplikasi pembayaran QRIS.

Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan sesuatu yang menunjukkan bagaimana seseorang hidup, bagaimana seorang tersebut membelanjakan uangnya dan bagaimana seseorang mengalokasikan waktu mereka (Delyana dan Hastina, 2018) Menurut Huffman et al (2007) gaya hidup adalah pola perilaku yang bisa memberikan perbedaan dari satu orang atau kelompok dengan yang lain (Mimi, 2019). Gaya hidup pada dasarnya merupakan perilaku yang menggambarkan apa yang sebenarnya menjadi masalah yang ada dalam pikiran konsumen yang cenderung berhubungan dengan sesuatu yang memiliki kaitan dengan masalah psikologis dan emosi konsumen (Nugroho, 2019). Apabila gaya hidup dapat

diasumsikan sebagai sebuah ideologi, maka gaya hidup akan membentuk suatu identitas diri yang bersifat individu maupun bersifat kelompok yang dapat membedakan satu individu/kelompok yang satu dengan yang lainnya. Gaya hidup memiliki tujuan untuk kemudian dapat membentuk citra yang dibanggakan bagi pengguna maupun partisipannya.

Menurut Sarah., (2020), terdapat tiga indikator gaya hidup yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan (*Activity*), yaitu apa yang dikerjakan konsumen, produk apa yang dibeli atau digunakan, kegiatan apa yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Walaupun kegiatan ini biasanya dapat diamati, alasan untuk tindakan tersebut jarang dapat diukur secara langsung.
2. Minat (*Interest*), yaitu merupakan objek peristiwa, atau topik dalam tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus-menerus kepadanya. Interest dapat berupa kesukaan, kegemaran dan prioritas dalam hidup konsumen tersebut. Minat merupakan apa yang konsumen anggap menarik untuk meluangkan waktu dan mengeluarkan uang. Minat merupakan faktor pribadi konsumen dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan.
3. Opini (*Opinion*), yaitu pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, lokal atau ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi, seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi yang memberikan ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

Kepuasan

Menurut Kotler & Keller, kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi/kesan terhadap kinerja atau hasil suatu produk dan harapan-harapannya (Aris, 2015). Kepuasan konsumen yaitu merupakan tingkat perasaan dimana seseorang menyatakan hasil perbandingan atas kinerja produk (jasa) yang diterima dan dihasilkan (Anggita, 2015).

Kepuasan konsumen/pelanggan adalah tingkat kepuasan seseorang setelah membandingkan (kinerja atau hasil) yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya. Tingkat kepuasan adalah fungsi dari perbedaan antara kinerja yang dirasakan dengan harapan. konsumen bisa memahami salah satu dari tiga tingkat kepuasan umum yaitu kalau kinerja di bawah harapan, konsumen akan merasa kecewa, tetapi kinerja sesuai dengan harapan pelanggan akan merasa puas dan bila kinerja bisa melebihi harapan maka pelanggan akan merasa sangat puas atau sangat gembira.

Menurut Kotler (dalam Aris, 2015), indikator kepuasan meliputi:

1. Kualitas sesuai janji, yaitu produk/jasa berfungsi dan bermanfaat sebagaimana dijanjikan.
2. Pelayanan memuaskan, yaitu sikap, perilaku, dan layanan karyawan dapat diterima konsumen.
3. Kesesuaian harapan, yaitu produk, pelayanan, dan fasilitas sesuai atau melebihi ekspektasi.
4. Minat berkunjung kembali, yaitu kesediaan konsumen melakukan pembelian ulang karena merasa puas.
5. Kesediaan merekomendasikan, yaitu konsumen bersedia menyarankan produk/jasa kepada orang lain.

Sedangkan menurut Kotler (dalam Anggita, 2015), kepuasan juga dapat diukur melalui:

1. Sistem penanganan keluhan/saran
2. Survei reputasi perusahaan
3. Analisis konsumen yang berhenti menggunakan produk/jasa

C. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan filsafat positivisme dengan tujuan menguji hipotesis melalui analisis statistik. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan skala pengukuran untuk mengetahui pengaruh kemudahan fasilitas perbankan, gaya hidup, dan kepuasan terhadap penggunaan QRIS di masyarakat Kutacane. Penelitian kuantitatif melihat hubungan kausalitas, yaitu sejauh mana variabel independen memengaruhi variabel dependen. Adapun variabel independen dalam penelitian ini meliputi kemudahan fasilitas perbankan, gaya hidup dan kepuasan. Sedangkan variabel dependennya adalah penggunaan QRIS.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kutacane yang menggunakan QRIS, namun jumlah ini tidak diketahui secara pasti. Teknik pengambilan sampel menggunakan accidental sampling, yaitu pemilihan responden secara kebetulan atau siapa saja yang mudah ditemui saat melakukan penelitian. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan rumus Lemeshow, yaitu:

$$n = \frac{z^2 P (1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

z = skor z pada kepercayaan 95%= 1,96
 p = maksimal estimasi= 0,5
 d = *sampling error* = 10%

Hasil perhitungan menghasilkan jumlah sampel sebesar 96,04 yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden. Penelitian ini menggunakan skala ordinal untuk mengukur jawaban responden dalam bentuk kategori dan peringkat atas konstruk yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian dilakukan dengan korelasi *Pearson Product Moment*, menggunakan kriteria:

- Jika $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,196 untuk $n = 100$, $\alpha = 0,05$), maka item dinyatakan valid.
- Jika $r\text{-hitung} \leq r\text{-tabel}$, maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 1
Hasil Uji Validitas

Variabel & Item	r-hitung	r-tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kemudahan Fasilitas Perbankan (X₁)				
X1.1	0,732	0,196	0,000	Valid
X1.2	0,710	0,196	0,000	Valid
X1.3	0,695	0,196	0,000	Valid
X1.4	0,720	0,196	0,000	Valid
Gaya Hidup (X₂)				
X2.1	0,665	0,196	0,000	Valid
X2.2	0,648	0,196	0,000	Valid
X2.3	0,682	0,196	0,000	Valid
Kepuasan (X₃)				
X3.1	0,701	0,196	0,000	Valid
X3.2	0,729	0,196	0,000	Valid
X3.3	0,693	0,196	0,000	Valid
X3.4	0,745	0,196	0,000	Valid

X3.5	0,736	0,196	0,000	Valid
Penggunaan QRIS (Y)				
Y1.1	0,714	0,196	0,000	Valid
Y1.2	0,685	0,196	0,000	Valid
Y1.3	0,703	0,196	0,000	Valid
Y1.4	0,677	0,196	0,000	Valid

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22 (2025).

Berdasarkan Tabel 1, Seluruh item pada variabel Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, Kepuasan, dan Penggunaan QRIS memiliki r -hitung $>$ r -tabel dan nilai signifikansi $<$ 0,05, sehingga seluruh butir pertanyaan valid dan dapat digunakan dalam analisis lebih lanjut. Hal ini menunjukkan bahwa: Terdapat korelasi yang signifikan antara setiap item pertanyaan dengan total skor variabelnya. Masing-masing item mampu menggambarkan konstruk variabel yang diukur (kemudahan fasilitas perbankan, gaya hidup, kepuasan, dan penggunaan QRIS). Karena memenuhi kriteria statistik, semua butir dinyatakan valid dan layak digunakan dalam tahap analisis selanjutnya seperti uji reliabilitas dan regresi.

Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi jawaban responden terhadap instrumen penelitian. Pengujian dilakukan dengan Cronbach's Alpha, dengan kriteria:

- $\alpha \geq 0,70 \rightarrow$ reliabel
- $\alpha < 0,70 \rightarrow$ tidak reliabel

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1)	4	0,831	Reliabel
Gaya Hidup (X_2)	3	0,792	Reliabel
Kepuasan (X_3)	5	0,846	Reliabel
Penggunaan QRIS (Y)	4	0,808	Reliabel

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22 (2025).

Berdasarkan Tabel 2, Hasil uji Reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq$ 0,70, yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan pada tahap analisis berikutnya. Dengan demikian, seluruh item pertanyaan dalam kuesioner telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas,

sehingga dapat digunakan untuk pengujian hipotesis pada tahap analisis regresi selanjutnya.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data residual berdistribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan dua metode:

- Analisis Grafik: Histogram dan Normal P-P Plot.
- Analisis Statistik: Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S).

Tabel 3
Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

Statistik	Unstandardized Residual
N	100
Kolmogorov-Smirnov Z	0,712
Sig. (2-tailed)	0,689

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22 (2025).

Berdasarkan Tabel 3, Nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah $0,689 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Grafik histogram dan P-P plot juga menunjukkan pola yang mendekati distribusi normal. Distribusi Residual Sangat Mendekati Normal: Nilai 0,689 mengindikasikan bahwa perbedaan antara distribusi data residual dan distribusi normal sangat kecil. Artinya, data sangat cocok dengan distribusi normal, sehingga tidak ada alasan untuk menolak H_0 .

Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Pengujian menggunakan nilai Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF) dengan kriteria: Jika Tolerance $> 0,10$ dan VIF < 10 , maka tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 4
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1)	0,732	1,366	Tidak Multikolinear
Gaya Hidup (X_2)	0,755	1,324	Tidak Multikolinear
Kepuasan (X_3)	0,721	1,386	Tidak Multikolinear

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22 (2025).

Berdasarkan Tabel 7, Seluruh variabel independen memiliki nilai Tolerance $> 0,10$ dan VIF < 10 , sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas dalam model regresi.

Hasil Pengujian Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk melihat apakah terjadi ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Pengujian dilakukan dengan:

Tabel 1
Uji Heteroskedastisitas Uji Glejser

Variabel	t-hitung	Sig.	Keterangan
Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1)	0,821	0,414	Tidak Heteroskedastis
Gaya Hidup (X_2)	0,645	0,520	Tidak Heteroskedastis
Kepuasan (X_3)	0,732	0,466	Tidak Heteroskedastis

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22 (2025)

Berdasarkan tabel 4, Nilai signifikansi untuk seluruh variabel independen adalah $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi. Grafik scatterplot juga menunjukkan titik-titik yang menyebar secara acak tanpa pola tertentu.

Berdasarkan hasil uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas:

- Data residual normal.
- Terdapat masalah multikolinearitas.
- Tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dengan demikian, model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat asumsi klasik dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Pengujian Hipotesis

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 2
Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
	B	Std. Error	Beta	

1	(Constant)	2.315	0.421		5.499	.000
	Kemudahan	.268	.083	.154	3.229	.002
	Gaya Hidup	.214	.091	.139	2.352	.021
	Kepuasan	.352	.087	.293	4.046	.000
a. Dependent Variable: penggunaan QRIS						

Sumber: Output SPSS 22 (2025).

Berdasarkan Tabel 5, yang diperoleh melalui pengolahan data menggunakan program SPSS, diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 2,315 + 0,268X_1 + 0,214X_2 + 0,352X_3 + e$$

1. Nilai konstanta sebesar 2,315 menunjukkan bahwa meskipun variabel kemudahan, gaya hidup, dan kepuasan bernilai nol, penggunaan QRIS tetap berada pada angka dasar tersebut.
2. Koefisien kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1) sebesar 0,268 menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan sebesar 1 satuan pada variabel kemudahan fasilitas perbankan dengan asumsi variabel bebas lainnya adalah konstan, maka besarnya penggunaan QRIS sebesar 0,268 atau 26,8%.
3. Koefisien gaya hidup (X_2) sebesar 0,214 menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan sebesar 1 satuan pada variabel gaya hidup dengan asumsi variabel bebas lainnya adalah konstan, maka besarnya penggunaan QRIS sebesar 0,214 atau 21,4%.
4. Koefisien kepuasan (X_3) sebesar 0,352 menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan sebesar 1 satuan pada variabel kepuasan dengan asumsi variabel bebas lainnya adalah konstan, maka besarnya penggunaan QRIS sebesar 0,352 atau 35,2%.

Dari ketiga variabel independen yang dianalisis, kepuasan memiliki pengaruh paling besar terhadap penggunaan QRIS, menandakan bahwa semakin tinggi kepuasan pengguna terhadap layanan QRIS, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk terus menggunakannya. Selanjutnya diikuti oleh Kemudahan Fasilitas Perbankan dan Gaya Hidup. Ketiga variabel tersebut secara bersama-sama berperan penting dalam mendorong adopsi QRIS di masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara.

Hasil Pengujian Secara Parsial (uji t)

Uji t digunakan dalam analisis regresi berganda untuk mengukur pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara individu (parsial). Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap faktor yang diteliti secara langsung dan signifikan memengaruhi perilaku atau fenomena yang menjadi variabel dependen. Tujuan dari uji t adalah untuk:

- a. Mengetahui apakah setiap variabel independen berpengaruh signifikan secara individual terhadap penggunaan QRIS.
- b. Menentukan variabel mana yang memiliki pengaruh nyata dalam mendorong masyarakat Kutacane menggunakan QRIS.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa:

- a. Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1): Sig. 0,002 < 0,05, H_0 ditolak. Artinya kemudahan akses dan fitur perbankan mendorong masyarakat menggunakan QRIS secara signifikan.
- b. Gaya Hidup (X_2): Sig. 0,021 < 0,05, H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup masyarakat (misal preferensi digital, kebiasaan bertransaksi dengan gadget) secara nyata memengaruhi penggunaan QRIS.
- c. Kepuasan (X_3): Sig. 0,000 < 0,05, H_0 ditolak. Artinya kepuasan masyarakat dalam penggunaan QRIS menjadi faktor kuat yang mendorong penggunaan QRIS secara berkelanjutan.

Maka dapat disimpulkan bahwa Ketiga variabel independen (Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan) berpengaruh signifikan secara parsial terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital di masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara.

Hasil Pengujian Secara Simultan (Uji F)

Uji F digunakan dalam analisis regresi berganda untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel dependen. Artinya, uji ini menilai apakah model regresi secara keseluruhan layak digunakan dan apakah semua variabel bebas yang diteliti secara bersamaan memengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji F digunakan untuk menilai pengaruh Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1), Gaya Hidup (X_2), dan Kepuasan (X_3) secara bersama-sama terhadap Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital (Y). Uji F bertujuan untuk:

- a. Menentukan apakah semua variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan QRIS.
- b. Menilai kecocokan model regresi secara keseluruhan dalam menjelaskan variasi variabel dependen.

Tabel 6
Hasil Uji F (ANOVA)

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F-hitung	Sig.
Regression	35,218	3	11,739	45,621	0,000
Residual	24,782	96	0,258		

Total	60,000	99			
-------	--------	----	--	--	--

Sumber: Output SPSS 22 (2025).

Berdasarkan tabel 6. diketahui bahwa, $F\text{-hitung} = 45,621$ dengan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Artinya, Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS. Model regresi yang digunakan layak untuk memprediksi penggunaan QRIS berdasarkan ketiga variabel independen. Maka, dapat disimpulkan bahwa Semua variabel independen yang diteliti (Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan) secara simultan memengaruhi penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Hal ini menegaskan bahwa kombinasi faktor kemudahan, gaya hidup, dan kepuasan menjadi penentu penting dalam adopsi QRIS di masyarakat Kutacane, Aceh Tenggara.

Hasil Pengujian Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Tabel 3
Uji Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,765	0,585	0,572	0,508

Sumber: Output SPSS 22 (2025).

Berdasarkan hasil dalam Tabel 7, Menunjukkan hasil bahwa Nilai *Adjusted R Square* = 0,572, artinya 57,2% variasi dalam penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh variabel Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan secara simultan. Sisanya 42,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Maka, dapat disimpulkan bahwa Analisis Regresi dan Uji Hipotesis Secara parsial, Kemudahan, Gaya Hidup, dan Kepuasan berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS. Secara simultan, ketiga variabel independen tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS. Model regresi memiliki kemampuan penjelasan yang baik dengan nilai *Adjusted R²* sebesar 57,2%, menunjukkan hubungan yang cukup kuat.

Pembahasan

Pengaruh Kemudahan Fasilitas Perbankan terhadap Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji parsial, variabel Kemudahan Fasilitas Perbankan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,268 dan signifikansi $0,002 < 0,05$. Artinya, semakin mudah

aksesibilitas layanan perbankan digital, semakin tinggi pula tingkat penggunaan QRIS oleh masyarakat. Hasil ini sejalan dengan *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989) yang menekankan bahwa *perceived ease of use* menjadi salah satu faktor penting dalam penerimaan teknologi baru. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Chusnah & Indriana (2020) serta Amaida (2021) yang menegaskan bahwa kemudahan fasilitas perbankan meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi pembayaran digital.

Pengaruh Gaya Hidup terhadap Penggunaan QRIS

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan koefisien regresi sebesar 0,214 dan signifikansi $0,021 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup modern, adaptif terhadap teknologi, dan dinamis mendorong masyarakat Kutacane untuk menggunakan QRIS. Temuan ini sesuai dengan *Lifestyle Theory* (Kotler & Keller, 2016) yang menjelaskan bahwa perilaku konsumen dipengaruhi oleh pola aktivitas, minat, dan opini. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Rohmaniyah (2023) yang menemukan bahwa Masyarakat dengan gaya hidup berteknologi lebih cenderung mengadopsi metode pembayaran digital.

Pengaruh Kepuasan terhadap Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil analisis, variabel Kepuasan memiliki pengaruh paling dominan terhadap penggunaan QRIS dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,352 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, semakin tinggi kepuasan masyarakat terhadap layanan QRIS meliputi kecepatan transaksi, keamanan, dan kenyamanan maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk terus menggunakan QRIS. Temuan ini konsisten dengan teori Customer Satisfaction (Kotler, 2012) dan diperkuat oleh penelitian Faishal (2024) serta Maria dkk. (2025) yang menekankan bahwa kepuasan pengguna berhubungan erat dengan loyalitas dalam menggunakan layanan pembayaran digital.

Pengaruh Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan secara Simultan terhadap Penggunaan QRIS

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa ketiga variabel independen, yaitu Kemudahan Fasilitas Perbankan, Gaya Hidup, dan Kepuasan, secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan nilai F-hitung sebesar 45,621 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai Adjusted R^2 sebesar 0,572 menunjukkan bahwa 57,2% variasi penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh ketiga variabel tersebut, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Temuan ini mendukung teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang menegaskan bahwa kombinasi kemudahan, gaya hidup, dan kepuasan mampu meningkatkan adopsi teknologi pembayaran digital secara berkelanjutan.

D. KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Kemudahan Fasilitas Perbankan (X_1) berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS, dibuktikan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,268 dan nilai signifikansi 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa semakin mudah akses dan layanan perbankan digital yang tersedia, semakin tinggi tingkat penggunaan QRIS oleh masyarakat Kutacane. Selanjutnya, variabel Gaya Hidup (X_2) juga berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan koefisien regresi 0,214 dan signifikansi $0,021 < 0,05$, yang berarti masyarakat dengan gaya hidup modern dan adaptif terhadap teknologi lebih cenderung mengadopsi QRIS sebagai alat pembayaran digital. Sementara itu, variabel Kepuasan (X_3) memiliki pengaruh paling dominan terhadap penggunaan QRIS dengan koefisien regresi 0,352 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, semakin tinggi tingkat kepuasan terhadap layanan QRIS, seperti kecepatan transaksi, keamanan, dan kemudahan, semakin besar pula kecenderungan masyarakat untuk terus menggunakannya. Secara simultan, ketiga variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan nilai F-hitung sebesar 45,621 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai Adjusted R^2 sebesar 0,572 menunjukkan bahwa 57,2% variasi penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh kemudahan fasilitas perbankan, gaya hidup, dan kepuasan, sedangkan 42,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel tersebut, baik secara parsial maupun simultan, memberikan kontribusi signifikan terhadap adopsi QRIS, dengan kepuasan sebagai faktor yang paling dominan.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman & Supriyanto. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Jurnal Inasjif*: Volume 1, Number 1,
- Amaida Sari. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Manfaat Dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen OVO Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mahasiswa FEBI UIN Ar-Raniry). Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar Raniry.
- Anggita P.I. (2015). Pengaruh customer relationship management (crm) terhadap kepuasan pelanggan dan loyalitas pelanggan (Survey pada Pelanggan PT. Gemilang Libra Logistics, Kota Surabaya). Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.
- Aris I. (2015). Pengaruh kualitas layanan terhadap Loyalitas pelanggan yang dimediasi oleh kepuasan pelanggan jasa pengiriman jalur darat (Studi Kasus Kepuasan Pelanggan JNE Cabang Hijrah Sagan Yogyakarta). Prodi Manajemen Universitas Negeri Yogyakarta.

- Bank Indonesia. (2022). "Kanal dan Layanan," diakses pada 22 Desember 2024, pada laman www.bi.go.id/QRIS/default.aspx.
- Chusnah & Indriana, K. T. (2020). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Kepuasan Konsumen FinTech (Studi Pada Pengguna Aplikasi DANA). *KINERJA Jurnal Ekonomi dan Bisnis*. 3(1), hlm. 111-122.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Delyana Rahmawaty Pulungan and Hastina Febriaty. (2018). Pengaruh Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa', *Jurnal Riset Sains Manajemen*, Vol 2, No 3, 103–10.
- Fina Athiyatur Rohmaniyah, Siti Asiyah, Afi Rachmat. (2023). Pengaruh Gaya Hidup, e-WOM, Dan Cashless Society Terhadap Keputusan Dalam Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Angkatan 2019 Universitas Islam Malang). *e – Jurnal Riset Manajemen*: Vol 12 No 2.
<https://onsearch.id/Author/Home?author=Drs.+Danang+Sunyoto%2C+S.H.%2C+S.E.%2C+M.M.>
- Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita & Bina Sari (2021). "*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa*". *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1-9.
- Karen Huffman, M Vermoy, and J Vermoy. (1995). *Essentials of Psychology in Action*, New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing Management* (16th ed.). Pearson Education.
- Maisyarah, Siti., Eko Gani PG, Ana Zahara, Maisyuri, Eka Chyntia. (2025). Pengaruh Iklan, Pengalaman Pelanggan, dan Relationship Marketing terhadap Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Multiplier – Vol.6 No.1*. Doi : 10.24905/mlt.v6i1.103
- Mimi Vianora. (2019). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, *JESS (Journal of Education on Social Science)*: Vol 3, No 1.
- Nugroho J. Setiadi. (2019). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer Pada Motif, Tujuan Dan Keinginan Konsumen*, 7th edn. Jakarta: Kencana.
- Nugroho, dan Pramudyo (2021). "Kepuasan Pelanggan Sebagai Moderator Pada Pengaruh Brand Image dengan Keputusan Pembelian Produk Naik Gunung Eiger Adventure
- Nurdin, N., Musyawarah, I., Nurfitriani, N., & Jalil, A. (2020). *Pengaruh Pelayanan Mobile Banking Terhadap Kepuasan Nasabah (Studi Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Palu)*. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 2(1), 87–104.
- Palupi, A. A., Hartati, T., & Sofa, N. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi

- Menggunakan Qris Pada UMKM. Seminar Nasional Riset Terapan, 67-Philip Kotler and Gary Armstrong. (2018). Principles of Marketing, 17th edn (London: Pearson Education). pp. 1-21.
- Putri, A., Wijaya, R., & Nugroho, F. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan QRIS di Kalangan UMKM. *Jurnal Ekonomi Digital*, 6(1), 22–30.
- Rafli, Faishal. (2024). Pengaruh Kemanfaatan, Kepuasan Dan Risiko Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Coffee Shop Di Harapan Indah, Kota Bekasi. Yogyakarta : UII
- Ruslim, T. S., & Alexandra, K. (2023). *Factors that Affect Continuance Usage Intention of E-Wallet Users in Jakarta*. *International Journal of Application on Economics and Business*, 1(1).
- Sarah Vivian. (2020). Pengaruh Brand Image dan Gaya Hidup Hedonis terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Generasi Z pada Produk Starbuck, *Jurnal Transaksi*: Vol 12, No 1, 51–66.
- Sunyoto, Danang. (2015). *Prilaku Konsumen Dan Pemasaran*, Yogyakarta: CAPS.
- Vera Maria, Afrian Setiawan, Agung Farrel Ramdhani, Finanti Ayu Fadhillah, Naswha Nurika Putri. (2025). Pengaruh Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan terhadap Penggunaan Layanan Jasa Pembayaran (QRIS) (Studi pada Usaha Dkriuk Fried Chicken Tangerang-Serang) : *Jurnal Riset Manajemen*, Volume 3, Nomor 1.
- Yanto, W., Baskoro, E., & Fitriani. (2020). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Pemakaian Financial Technology Pada Aplikasi OVO Sebagai Digital Payment. *Jurnal Akuntansi AKTIVA* Vol.1 No.1.