

Determinan Minat Pelaku Ritel Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai Sistem Pembayaran Digital

Zahratul Gina Astuti^{1✉}, Yusli Mariadi²

^{1,2}Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mataram

ginaastuti19@gmail.com

Abstract

The aim of this study is to examine and analyze the factors influencing retailers' interest in using QRIS as a digital payment system. The research employed a quantitative descriptive method. Primary data was gathered through the distribution of a Likert-scale questionnaire to a population of 20 members. Sample selection was drawn from the entire population. Subsequently, SmartPLS 3.0 software was utilized for data analysis. The research involved testing validity and reliability, model fit (Goodness of Fit), and hypothesis testing. The findings indicate that knowledge, perceived ease of use, perceived benefits, and perceived risks do not significantly affect retailers' interest in using QRIS. However, collectively, knowledge, perceived ease of use, perceived benefits, and perceived risks positively and significantly influence interest in using QRIS, explaining 57.4% of the variance, while the remaining 42.6% is influenced by other unexamined factors in this study.

Kata kunci: Knowledge, Ease of Use, Benefits, Risks, Interest, QRIS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku ritel dalam menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran digital. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisioner yang dirancang dengan skala likert. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 20 anggota. Penentuan sampel pada penelitian ini diambil dari populasi keseluruhan. Selanjutnya data diolah menggunakan bantuan software SmartPls 3.0. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji kelayakan model (*Goodness of Fit*), dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat pelaku ritel menggunakan QRIS. Selanjutnya secara simultan atau bersamaan pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS dengan nilai sebesar 57,4% sedangkan sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: pengetahuan, kemudahan, manfaat, risiko, minat, QRIS.

INFEB is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan pada era revolusi industri 4.0 memberikan gambaran berupa aplikasi ilmu dan teknologi yang dapat mengalami perubahan cepat dalam berbagai sektor kehidupan. Salah satu hal yang sangat membutuhkan teknologi yaitu sektor ekonomi [1]. Adanya perkembangan ilmu dan teknologi memberikan dampak yang besar bagi sektor ekonomi terutama dalam bidang usaha. Salah satunya terlihat dari cara seseorang melakukan sistem pembayaran dalam suatu transaksi. Sistem pembayaran telah mengalami peralihan dari sistem tunai berupa uang kertas atau logam menjadi sistem non tunai berupa uang elektronik (*e-money*) [2].

Adanya peralihan sistem mengharuskan pelaku usaha untuk berinovasi dengan menerbitkan uang elektronik (*e-money*) yang mendorong penggunaan aplikasi dompet digital (*e-wallet*) oleh konsumen. Selain itu, pelaku usaha telah menyediakan berbagai *code QR* yang relevan untuk alat transaksi yang mengandalkan *server* [3]. Penerbitan aplikasi seperti GoPay, OVO, DANA, Shoppypay, LinkAja dan lainnya hadir

sebagai pendukung alat pembayaran nontunai. Tetapi dengan banyaknya perkembangan pembayaran nontunai membuat pelaku usaha kesulitan untuk menyediakan alat pembayaran untuk mengikuti *e-wallet* yang digunakan masyarakat. Melihat permasalahan tersebut Bank Indonesia dengan tegas mendukung perkembangan metode pembayaran elektronik dengan cara menerbitkan standar untuk penggunaan *code QR* dengan nama *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai kanal pemersatu pembayaran yang dapat digunakan pada seluruh aplikasi pembayaran berbasis *QR Code* dengan tujuan dapat memepercepat, memepermudah serta menjaga keamanan bertransaksi [4].

Sejak diluncurkannya pada 1 Januari 2020, Bank Indonesia (BI) menargetkan sebanyak 15 juta *merchant* untuk mulai menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) [5]. Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) melaporkan bahwa, pada bulan Desember 2022 terdapat 128 juta transaksi menggunakan QRIS di seluruh Indonesia, dengan nilai mencapai Rp 12,2 triliun. Baik dari segi volume maupun nominal transaksinya, angka ini merupakan

rekor tertinggi baru. Jika diakumulasikan, sepanjang tahun 2022 volume transaksi QRIS secara nasional mencapai 1 miliar transaksi, artinya mengalami peningkatan sebesar 117,59% dibandingkan dengan tahun 2021. Sementara itu, nilai total transaksi QRIS pada tahun 2022 mencapai Rp 99,98 triliun, mengalami peningkatan sebesar 261,81% dari tahun sebelumnya [6].

Data tersebut menunjukkan trend penggunaan QRIS di Indonesia yang mengalami peningkatan yang sangat signifikan setiap tahunnya dan akan terus meningkat sampai dengan periode selanjutnya. Hal ini bermakna bahwa antusiasisme masyarakat yang sangat tinggi dalam penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital yang dibuktikan dengan jumlah pengguna QRIS di Provinsi NTB juga mengalami peningkatan mencapai 293.823 pengguna dengan total transaksi mencapai 2.880.089 kali dan nominal transaksi mencapai Rp 329,57 miliar. Dilihat dari sisi *merchant*, terdapat 238,753 *merchant* yang tersebar di seluruh NTB per Juni 2023 [7]. Kepala kantor Perwakilan BI Nusa Tenggara Barat, Heru Saptaji melalui program Mandalika racing QRIS competition mengatakan bahwa sebanyak 8.224 pengguna QRIS yang difasilitasi oleh BRI. Pangsa terbesar berada di Lombok Timur dengan 2.615 *merchant* atau sekitar 31,8% dari total *merchant* QRIS di NTB, Lombok Tengah sebanyak 2.186 *merchant* atau sebanyak 26,6%, Mataram sebanyak 1.639 *merchant* atau sekitar 19,9%, Lombok Barat sebanyak 1.400 *merchant* atau sekitar 17% dan pangsa paling sedikit berada di Lombok Utara sebanyak 384 *merchant* atau sekitar 4,75 [8].

Berdasarkan jumlah *merchant* yang sudah mengadopsi QRIS di Nusa Tenggara Barat, dapat dilihat bahwa Lombok Timur menjadi salah satu daerah dengan penggunaan QRIS yang cukup tinggi. Salah satu yang diharapkan dapat mengimplementasikan penggunaan aplikasi QRIS dalam setiap proses transaksinya yaitu kemitraan SRC. Namun, berdasarkan hasil pengamatan peneliti di salah satu kemitraan SRC yaitu Paguyuban Sirajamas, bahwa masih minimnya penggunaan QRIS karena pengimplementasiannya yang tidak berjalan dengan baik. Masih kuatnya kebiasaan menggunakan metode pembayaran tradisional dikalangan masyarakat, seperti uang tunai dan kartu debit, membuat pelaku ritel belum merasakan urgensi untuk beralih ke QRIS, sehingga terjadi kesenjangan antara konsumen yang ingin bertransaksi dengan penyedia yang kurang. Tentunya hal ini perlu untuk diperhatikan, mengingat perkembangan teknologi semakin berkembang namun masih banyak dari pelaku ritel yang tidak memanfaatkan dengan maksimal teknologi yang sudah disediakan.

Penelitian yang dilakukan [9] mengkaji mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan, dan persepsi risiko terhadap minat *merchant* untuk menggunakan aplikasi QRIS, [10] mengkaji mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, gaya hidup,

literasi keuangan dan risiko terhadap minat menggunakan QRIS, [11] mengkaji mengenai kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan *e-payment* QRIS, [12] mengkaji mengenai persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kepercayaan terhadap minat menggunakan aplikasi OVO, [13] mengkaji mengenai persepsi kemudahan dan risiko terhadap minat menggunakan *fintech* GoPay. Namun belum ada peneliti yang mengkaji perkembangan sistem pembayaran digital pada lingkup pelaku ritel serta penelitian yang menggabungkan antara variabel pengetahuan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan QRIS. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku ritel dalam menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran digital.

Technology Acceptance Model (TAM) dikembangkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986 yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku pengguna dalam menerima dan mengadopsi teknologi informasi baru. TAM merupakan teori yang digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang menghambat penggunaan teknologi sebagai pertimbangan untuk merancang teknologi yang lebih baik dan dapat memastikan bahwa teknologi tersebut dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Konsep dasar TAM yaitu kerangka kerja yang digunakan untuk memahami dan memprediksi adopsi teknologi oleh pengguna. TAM mengatakan bahwa dua faktor utama yang mempengaruhi adopsi teknologi, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan atau kemanfaatan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan). Kedua variabel tersebut akan mempengaruhi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) [14].

Dalam penelitian ini, teori TAM digunakan untuk melakukan pendekatan terkait sistem pembayaran digital yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Selain menggunakan kedua faktor tersebut, penelitian ini menambahkan pengetahuan dan persepsi risiko (*perceived risk*) dalam kerangka model TAM guna mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan suatu sistem teknologi. Dengan menggunakan teori ini dapat menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan akan manfaat suatu sistem informasi dengan kemudahan penggunaannya, perilaku, tujuan atau keperluan, serta penggunaan aktual dari pengguna suatu sistem informasi teknologi [15].

Pengetahuan di dapatkan dari sebuah rangkaian kegiatan yang dinamakan pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa unsur seperti keinginan dari dalam diri dan dari luar diri individu. Semakin tinggi sisi positif pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap objek maka semakin besar pula perhatian dan penggunaan pada objek tersebut [16]. Pengetahuan sistem pembayaran digital QRIS diartikan sebagai suatu wawasan yang menjadikan seseorang memahami

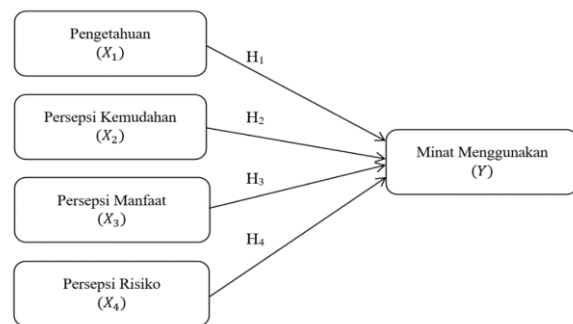
dan mampu menggunakan bahkan mengoprasikan suatu teknologi dengan baik sehingga dapat meningkatkan minat untuk menggunakannya. Penelitian sebelumnya yang [17] mengungkapkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *E-Banking* dalam bertransaksi. Sejalan dengan penelitian yang [18] mengungkapkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-wallet*. Dengan demikian dapat diajukan hipotesis sebagai berikut H_1 : Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

Theory of Technology Acceptance Model (TAM) menjelaskan minat menggunakan QRIS dipengaruhi oleh persepsi kemudahan (*perceived eas of use*). Persepsi kemudahan (*perceived eas of use*) dapat diartikan sebagai kepercayaan seorang individu mengenai sejauh mana sistem teknologi memberikan kemudahan untuk meningkatkan kinerja mereka tanpa kesulitan atau tidak perlu usaha yang keras. Sistem informasi dikatakan mudah apabila mudah dipelajari dan mudah dioperasikan, mudah bekerja sesuai keinginan pengguna dan memberikan keterampilan baru bagi pengguna [19]. Ketika di kombinasikan dengan penggunaan QRIS, ini menunjukkan bahwa pelaku ritel percaya bahwa sistem teknologi mudah digunakan dan tidak akan menantang atau memberatkan ketika digunakan sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas peningkatan kinerja bisnis ritel, sehingga berpengaruh pada minat menggunakan sistem pembayaran digital. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan unag elektronik [20]. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS. Dengan demikian dapat diajukan hipotesis sebagai berikut H_2 : Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

Selain persepsi kemudahan, persepsi manfaat juga dapat mempengaruhi minat menggunakan QRIS. Hal ini juga di jelaskan dalam *Theory of Technology Acceptance Model* (TAM). Davis mendefinisikan Persepsi kebermanfaatan atau kegunaan (*Perceived usefulness*) dapat diartikan sebagai kepercayaan seorang individu mengenai sejauh mana sistem teknologi dapat membantu untuk meningkatkan kinerja dalam mencapai tujuan mereka. Persepsi manfaat dipengaruhi oleh kegunaan teknologi dan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Jika pelaku ritel merasa sistem informasi bermanfaat, maka mereka akan menggunakannya. Sebaliknya, jika pelaku ritel merasa sistem informasi tidak bermanfaat maka mereka tidak akan menggunakannya. Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-payment*. Sejalan dengan penelitian yang membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Dengan demikian dapat diajukan hipotesis sebagai berikut H_3 : Persepsi

manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

Persepsi risiko sebagai cara konsumen melihat ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi negatif yang mungkin mereka terima sebagai hasil dari pembelian suatu produk atau jasa tertentu. Penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan QRIS. Sejalan dengan penelitian yang membuktikan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa risiko yang tinggi akan mempengaruhi minat pelaku ritel dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital karna risiko dipandang sebagai ketidakpastian yang dihubungkan dengan hasil dari suatu keputusan. Oleh karna itu, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut H_4 : Persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Kerangka konseptual penelitian ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini adalah pelaku ritel yang tergabung dalam Paguyuban Sirajamas dengan populasi sebanyak 20 anggota. Penentuan sampel yang akan dianalisis pada penelitian ini diambil dari populasi keseluruhan. Data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner dengan memanfaatkan *google form* yang dibuat secara khusus. Kuisisioner tersebut mencakup beberapa pertanyaan yang membahas variabel dependen berupa minat menggunakan QRIS sedangkan variabel independen, yaitu pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko. Untuk mengukur tanggapan responden menggunakan *skala likert*. Seluruh pengujian dalam penelitian ini di uji dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi 3.0 melalui analisis *Structural Equation Model* (SEM) dengan *Partial Least Square* (SEM-PLS).

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penyebaran kuisioner sampel dalam penelitian ini dideskripsikan berdasarkan jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, penghasilan perbulan, penggunaan QRIS, dan kepemilikan dompet digital, kemudian di dapatkan hasil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Demografi Responden Penelitian

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	12	65%
	Perempuan	8	35%
	TOTAL	20	100%
Usia	20-30	2	10%
	31-40	10	50%
	41-50	8	40%
	TOTAL	20	100%
Tingkat Pendidikan	SMP	1	5%
	SMA	15	75%
	S1	3	15%
	Lainnya	1	5%
	TOTAL	20	100%
Penghasilan Perbulan	< 5.000.000	7	35%
	5.100.000 s.d 10.000.000	12	60%
	> 10.100.000	1	5%
	TOTAL	20	100%
Penggunaan QRIS	Ya	10	50%
	Tidak	10	50%
	TOTAL	20	100%
Kepemilikan Dompet Digital	Tidak Memiliki	8	40%
	Memiliki 1 s.d 3 aplikasi	10	50%
	Memiliki > 3 aplikasi	2	10%
	TOTAL	20	100%

Pengujian awal dimulai dengan analisis *outer model*, untuk menunjukkan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel lainnya. Penelitian ini digunakan uji validitas dan reliabilitas dengan menyebarkan kuisioner yang terdiri dari dua puluh

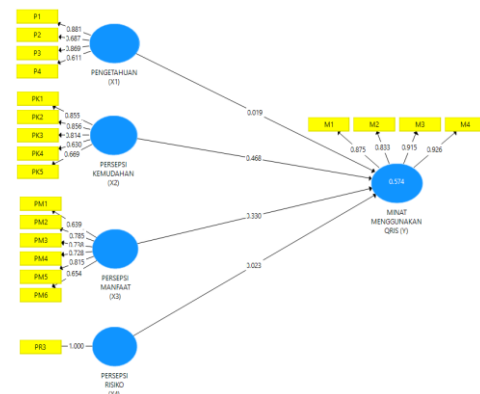
3.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Indikator	loadings	Average Variance Extracted (AVE)	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Minat Menggunakan Qris	M1	0,875	0,789	0,910	0,937
	M2	0,833			
	M3	0,915			
	M4	0,926			
Pengetahuan	P1	0,881	0,594	0,782	0,851
	P2	0,687			
	P3	0,869			
	P4	0,611			
Persepsi Kemudahan	PK1	0,855	0,594	0,828	0,878
	PK2	0,856			
	PK3	0,814			
	PK4	0,630			
	PK5	0,669			
Persepsi Manfaat	PM1	0,639	0,532	0,829	0,871
	PM2	0,785			
	PM3	0,738			
	PM4	0,728			
	PM5	0,815			
	PM6	0,654			
Persepsi Risiko	PR3	1,000	1,000	1,000	1,000

Uji validitas dapat dilakukan dengan, pertama: menguji validitas konvergen yang dapat dilihat melalui nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dan *cross loading* [26]. Tabel 2 menunjukkan hasil *cross loading* masing-masing variabel yang memenuhi kriteria. Adapun nilai terkecil ditunjukkan pada item pertanyaan P4 (variabel pengetahuan) adalah sebesar 0.611 dan masih dianggap cukup karena nilainya lebih besar dari nilai minimum yaitu 0.5 [25]. Kemudian kriteria minimal dari nilai AVE menurut [27] yaitu > 0,5. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian memiliki

enam pertanyaan kepada dua puluh pelaku ritel yang tergabung dalam Paguyuban Sirajamas sebagai responden. Indikator dikatakan reliabel jika memiliki nilai korelasi diatas 0.7, namun dalam tahap pengembangan korelasi 0.5 masih dapat diterima. Apabila nilai *loading factor* > 0.5 maka indikator yang diajukan dapat digunakan, ketika *loading factor* < 0.5 indikator dari pertanyaan penelitian dapat di keluarkan atau drop [25]. Pada persepsi risiko ada beberapa indikator yang dikeluarkan, sehingga total indikator yang digunakan yaitu dua puluh. Skema model program PLS yang diajukan ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Skema Outer Model

nilai AVE > 0.5 dengan nilai masing-masing variabel yaitu, minat menggunakan QRIS sebesar 0.789, variabel pengetahuan sebesar 0.594, variabel persepsi kemudahan sebesar 0.594, variabel persepsi manfaat sebesar 0.532 dan persepsi risiko sebesar 1.000. Hal ini dapat diartikan setiap variabel telah dinyatakan *valid konvergen*.

Kedua, hasil validitas diskriminan dilihat dari nilai akar kuadrat AVE > korelasi variabel cross loading. Apabila nilai akar AVE > variabel dan cross loading 0.5, maka item pertanyaan dikatakan valid. Dimana

nilai variabel minat menggunakan memiliki nilai paling besar yaitu 0.888 dan variabel persepsi manfaat memiliki nilai terkecil yaitu 0.729. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel telah memiliki *discriminant validity* yang baik.

Variabel dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* > 0.70. Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* masing-masing variabel telah memenuhi syarat. Nilai terkecil ditunjukkan pada nilai *cronbach's alpha* variabel pengetahuan yaitu 0.782, maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi uji reliabilitas. Selanjutnya 3.1 Uji Kelayakan Model (Goodness of Fit) disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai R square

	R Square	R Square Adjusted
Minat Menggunakan Qris	0.574	0.460

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Jalur Penelitian	Original Sample (O)	T Statistics	P Values	Keputusan
H1	Pengetahuan -> Minat Menggunakan Qris	0.019	0.053	0.957	Ditolak
H2	Persepsi Kemudahan -> Minat Menggunakan Qris	0.468	1.214	0.225	Ditolak
H3	Persepsi Manfaat -> Minat Menggunakan Qris	0.330	1.402	0.161	Ditolak
H4	Persepsi Risiko -> Minat Menggunakan Qris	0.023	0.106	0.915	Ditolak

Untuk melihat hipotesis penelitian akan diterima atau tidak pada tabel 4 dilihat dengan nilai *t-statistics* > 1.960 dan *p-values* < 0.05 dimana hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut variabel pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS dengan nilai *t-statistics* sebesar 0.053 < 1.960 dan nilai *p-values* sebesar 0.957 > 0.05. Nilai koefisien regresi (original sample) yang dihasilkan sebesar 0.019. Artinya bahwa variabel pengetahuan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H₁ ditolak.

Nilai yang dihasilkan oleh variabel persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS dengan nilai *t-statistics* sebesar 1.214 < 1.960 dan nilai *p-values* sebesar 0.225 > 0.05. Nilai koefisien regresi (original sample) sebesar 0.468. Artinya bahwa variabel persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H₂ ditolak.

Nilai yang dihasilkan oleh variabel persepsi manfaat terhadap minat menggunakan QRIS dengan nilai *t-statistics* sebesar 1.402 < 1.960 dan nilai *p-values* sebesar 0.161 > 0.05. Nilai koefisien regresi (original sample) sebesar 0.330. Artinya bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H₃ ditolak.

Variabel persepsi risiko terhadap minat menggunakan QRIS memiliki nilai *t-statistik* sebesar 0.106 < 1.960 dan nilai *p-values* 0.915 > 0.05. Nilai koefisien regresi (original sample) sebesar 0.023. Artinya bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H₄ ditolak. Pengaruh pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS

Uji kelayakan model (*goodness of fit*) dilakukan untuk melihat nilai R-square untuk mengukur tingkat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. [27] menjelaskan kriteria penilaian R-square, dimana nilai 0.2 dianggap lemah (*weak*), nilai 0.5 dianggap sedang (*moderat*), dan nilai 0.75 dianggap kuat (*substansial*). Pada tabel 3 menunjukkan bahwa variabel minat menggunakan QRIS mempunyai nilai R-square sebesar 0.574. Hal ini menunjukkan bahwa 57.4% variabel minat menggunakan QRIS (Y) dipengaruhi oleh variabel pengetahuan (X₁), persepsi kemudahan (X₂), persepsi manfaat (X₃) dan persepsi risiko (X₄). Sedangkan sisanya sebesar 42.6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, dari hasil tersebut maka model penelitian ini dapat dinyatakan telah memiliki *goodness of fit* yang sedang (*moderat*). Hasil Uji hipotesis disajikan pada Tabel 4.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa pengetahuan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Dapat dibuktikan dengan melihat nilai koefisien regresi sebesar 0.019 dengan nilai signifikan *t-statistics* sebesar 0.053 dan nilai *p-values* sebesar 0.957. Artinya bahwa variabel pengetahuan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H₁ ditolak.

Hal ini disebabkan oleh hasil tanggapan responden mayoritas menyatakan bahwa sudah mengetahui, memahami, bahkan mampu mengaplikasikan dan memilih informasi yang berkaitan dengan penggunaan QRIS. Pengimplementasian tingkat pengetahuan pelaku ritel tidak akan mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan QRIS karena ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi masyarakat seperti motivasi dari pelaku ritel itu sendiri. Pengetahuan yang tinggi tentang QRIS mungkin tidak cukup untuk menciptakan motivasi yang mendorong minat untuk menggunakan QRIS sehingga lebih memilih menggunakan metode pembayaran tradisional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [28], [29] yang menyatakan bahwa minat menggunakan QRIS tidak dipengaruhi oleh pengetahuan. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Dapat dibuktikan dengan melihat nilai koefisien regresi sebesar 0.468 dengan *t-statistics* sebesar 1.214 dan nilai *p-values* sebesar 0.225. Artinya bahwa variabel persepsi

kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H_2 ditolak.

Hasil tanggapan responden mayoritas menyatakan bahwa QRIS mudah dipelajari, mudah dimengerti, mudah di kontrol dimana saja, mudah dan cepat dalam melakukan transaksi. Namun hasil penelitian ini tidak sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dapat meningkatkan kinerja mereka tanpa kesulitan atau tidak perlu usaha yang keras. Jika mereka percaya dengan menggunakan sistem informasi mudah digunakan maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika mereka percaya bawa sistem informasi ini tidak mudah digunakan maka ia tidak akan menggunakannya. Hal ini berarti meskipun adanya kemudahan-kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan QRIS tetapi tidak akan mempengaruhi minat mereka untuk menggunakannya karena kebiasaan pelaku ritel menggunakan pembayaran tunai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [28], [11] menyatakan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan aplikasi pembayaran digital QRIS. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [30] mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan Syariah LinkAja.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Dapat dilihat dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.330 dengan nilai t-statistics sebesar 1.402 dan nilai p-values sebesar 0.161. Artinya bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H_3 ditolak.

Hasil tanggapan responden mayoritas menyatakan bahwa dengan adanya QRIS tidak perlu repot-repot menyediakan uang kecil sebagai kembalian, dengan adanya QRIS dapat melakukan promo, serta dapat mengontrol pendapatan secara efektif. Berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna maka semakin tinggi minat untuk menggunakan QRIS. Selain itu dengan menggunakan sistem dapat meningkatkan kinerja. Namun dalam penelitian ini teori TAM tidak sepenuhnya terbukti karena minat menggunakan QRIS tidak di pengaruhi oleh seberapa besar manfaat yang dirasakan. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor kebiasaan yang lebih berperan dalam mendorong minat penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [9] mengatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat *merchant* untuk menggunakan aplikasi QRIS. Selanjutnya, [12] mengungkapkan bahwa persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi OVO. Pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diketahui bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Dapat dibuktikan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.023 dengan t-statistics sebesar 0.106 dan nilai p-values 0.915. Artinya bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, maka H_4 ditolak.

Hasil tanggapan responden mayoritas menyatakan bahwa dengan menggunakan QRIS dapat terhindar dari penyebaran uang palsu, sedangkan untuk risiko lainnya pada saat bertransaksi tidak menjadi kendala karena semakin rendah persepsi risiko mengakibatkan minat menggunakan layanan QRIS akan meningkat, begitupun sebaliknya jika persepsi risiko semakin tinggi maka menurunkan minat menggunakan layanan QRIS. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [31] dimana hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa tidak adanya pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan QRIS. Selain itu, [13] juga mengungkapkan bahwa risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *fintech* gopay.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Selanjutnya secara simultan atau bersamaan pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS dengan nilai sebesar 57,4% sedangkan sisanya sebesar 42,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan jumlah data dan memperluas ruang lingkup serta menambahkan variabel lain dengan menggunakan teori seperti TRA, IDT, atau UTAUT untuk memperkuat model penelitian selanjutnya. Keterbatasan penelitian ini yaitu pada saat penyebaran kuisioner, peneliti merasa kesulitan karena rata-rata pelaku ritel tidak mengerti bagaimana metode pengisian kuisioner, sehingga peneliti harus memberi arahan secara langsung. Selain itu, peneliti juga merasa kesulitan dalam menemukan referensi yang sejalan dengan hasil penelitian.

Daftar Rujukan

- [1] 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. DOI: <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442> .
- [2] Santika, A., Aliyani, R., & Mintarsih, R. (2022). Persepsi dan Intensi Pelaku UMKM terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital di Kota Tasikmalaya. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, 2(4), 61–70. DOI: <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i4.142> .
- [3] Musa F. Silaen, Sepbeariska Manurung, & Christine D. Nainggolan. (2021). Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris).

- International Journal of Science, Technology & Management*, 2(5), 1574–1581. DOI: <https://doi.org/10.46729/ijstm.v2i5.313>
- [4] Putri, M. T., Hatta, A. J., & Indraswono, C. (2023). Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, dan Risiko terhadap Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(3), 215–228. DOI: <https://doi.org/10.53916/jeb.v17i3.73>
- [5] Utama, S. (2020). Determinan Perceived Ease of Use Dan Pengaruhnya terhadap Intention to Use Pengguna Teknologi Informasi Berbasis Website Pada Umkm Industri Kreatif Sub Sektor Fashion di Malang. *Jurnal Teknologi Terapan: G-Tech*, 1(2), 84–89. DOI: <https://doi.org/10.33379/gtech.v1i2.273>
- [6] Sa'adah, N., Setiobudi, A., & Vidyanata, D. (2023). Pengaruh Positif Emotion, Trust, Perceived Ease of Use terhadap Intention to Use Pada E-Commerce di Indonesia. *Parsimonia - Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 10(2), 87–99. DOI: <https://doi.org/10.33479/parsimonia.v10i2.762>
- [7] Triningsih, C. E., & Putro, A. S. (2023). Evaluation of Virtual National Seminar Implementation: Building a Digital Metaverse Ecosystem in Libraries. *JPUA: Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga: Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan*, 13(1), 13–23. DOI: <https://doi.org/10.20473/jpu.v13i1.2023.13-23>
- [8] Gunawan, A. (2014). Aplikasi Technology Acceptance Model Pada Minat Nasabah Untuk Menggunakan Internet Banking. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 3(2). DOI: <https://doi.org/10.21831/nominal.v3i2.2695>
- [9] Aprilia Sari, E. N., Azkiyah, S. N., & Sumintono, B. (2022). English as a Foreign Language (EFL) Student Teachers' Readiness to Deal with Online Learning During the Covid-19 Pandemic. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 8(2), 135–154. DOI: <https://doi.org/10.15408/tjems.v8i2.23324>
- [10] Soedarto, T., Aditiawan, F. P., & Wahanani, H. E. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur Dalam Penerimaan dan Penggunaan Elearning Dengan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Berdasarkan Gender dan Usia. *Scan - Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(2). DOI: <https://doi.org/10.33005/scan.v13i2.1158>
- [11] Effendi, U. I. (2020). Evaluasi Penerimaan dan Kelanjutan Penggunaan Sistem Informasi Kearsipan Inaktif (SIKI) oleh Unit Kerja di Lingkungan Universitas Gadjah Mada. *Khazanah: Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 13(1), 47. DOI: <https://doi.org/10.22146/khazanah.48172>
- [12] Syahada, J. (2021). Penerapan Teori Technology Acceptance Model (Tam) di Rumah Sakit. *Journal of Hospital Administration and Management*, 2(2), 19–24. DOI: <https://doi.org/10.54973/jham.v2i2.185>
- [13] Miyono, N. (2013). Analisis E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Modelling. *Jurnal Transformatika*, 11(1), 39. DOI: <https://doi.org/10.26623/transformatika.v11i1.94>
- [14] Sufyan, Y., & Mas'ud, F. (2022). Determinant Model of Decision to Use the Online Donation Platform: Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior Approach. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 9(6), 884–897. DOI: <https://doi.org/10.20473/vol9iss20226pp884-897>
- [15] Hashim, N. H., Chan, T. J., & Li, P. (2023). Factors Affecting The Adoption of E-Wallets To Enter Cashless Society: An integration approach. *International Journal of Data and Network Science*, 7(4), 1849–1860. DOI: <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.7.007>
- [16] Laywill, E., Kartar Singh, J. S., & Yin Fah, B. C. (2020). Drivers of Intention to Adopt Mobile Wallet: A Quantitative Study Among Females in Jakarta. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(11). DOI: <https://doi.org/10.6007/ijarbs.v10-i11/8061>
- [17] Amankwa, E., Amissah, G., & Okoampa-Larbi, R. (2023). Cashless Economy – the Nexus of COVID-19 and E-wallet Usage Intentions: a multi-group analysis between Formal and Informal Sector Workers in Ghana. *Journal of Science and Technology Policy Management*, 14(6), 1155–1183. DOI: <https://doi.org/10.1108/JSTPM-09-2021-0137>
- [18] Ananda, P., & Nuriyah, A. (2023). Determinan Minat Generasi Milenial Pada Penggunaan Sistem Pembayaran E-Wallet Layanan Syariah Linkaja. *Journal of Sharia Economics*, 4(1), 53–66. DOI: <https://doi.org/10.22373/jose.v4i1.2642>
- [19] Edwin Zusrony, Luthfy Purnanta Anzie, Pindo Asti, Gibson Manalu, Ivan Permana, & Tri Imaliya. (2023). EDW Analisis Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Risk terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Pada Pelaku UMKM. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 16(1), 200–206. DOI: <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v16i1.1211>
- [20] Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 11(02), 375–386. DOI: <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>