

**PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* &
PERCEIVED RISK TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
(*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas – tugas dan Syarat - syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi Program Studi S1 Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Disusun Oleh :

Aprillia Nur Indah Sari

21210074

**PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2025**

**PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* &
PERCEIVED RISK TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
(*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas – tugas dan Syarat - syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi Program Studi S1 Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Disusun Oleh :

Aprillia Nur Indah Sari

21210074

**PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Aprillia Nur Indah Sari
NIM : 21210074
Program Studi : S1 Akuntansi
Judul : **PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* & *PERCEIVED RISK* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**

Disetujui dan disahkan :

Hari : Jumat

Tanggal : 24 Januari 2025

Pembimbing



Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A.

NIDN. 060119201

Mengetahui

Ketua STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M.

NIDN. 0606118902

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Aprillia Nur Indah Sari
NIM : 21210074
Program Studi : S1 Akuntansi
Judul : **PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* & *PERCEIVED RISK* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi persyaratan memenuhi gelar Sarjana Akuntansi

Disetujui dan disahkan :

Hari : Selasa
Tanggal : 29 April 2025

Tim Penguji

Ketua : Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A.

Anggota : Dika Puspitaningrum S.Ak, M.Ak.

Tanda Tangan

()
()

Mengetahui

Kepala STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M.

NIDN. 0606118902

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* &
PERCEIVED RISK TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
(*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah – olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah – olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Karanganyar, 22 Desember 2024

Yang memberikan pernyataan



Aprillia Nur Indah Sari

21210074

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah 2: 286)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(Q.S Ar-Rad 13: 11)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah 94:6-7)

“Lokasi lahir boleh di mana saja, tapi lokasi mimpi harus setinggi langit”

(H. Anies Rasyid Baswedan, S.E., M.P.P., Ph.D.)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi. Hasil dari penelitian ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Muhamad Syafrudin dan Ibu Sumarni yang selalu mendoakan, memotivasi, dan menanyakan progres skripsi saya
2. Kakak penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat agar tidak menyerah dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Ibu Tri Ratna Pamikatsih S.E., MBA. Yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Akuntansi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

5. Teman – teman seperjuangan yaitu Hidayah Ratna Dewi Nugraini, Cindhy Paramitha, Edenniera Zefanya Christyani, Angelina Putri Jaskilka Maharani, Tiara Jesika Pradia, dan Ardelia Kartika Devina Edria yang selalu kebersamai serta membantu selama menjadi mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
6. Teman – teman penulis Dwi, Anik, Indah dan Ayu yang selalu menanyakan dan mendoakan penulis selama penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, karunia kesehatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* & *PERCEIVED RISK* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA” dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Akuntansi pada Program Studi Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
2. Bapak Muhammad Syihabuddin, S.Hum., selaku Wakil Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
3. Ibu Tri Ratna Pamikatsih, S.E., M.B.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, semangat ,dan motivasi serta arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Akuntansi yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan sebagai bekal dalam menyusun skripsi ini serta Bapak dan Ibu Karyawan yang telah memberikan sarana dan prasarana selama proses perkuliahan.
5. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan motivasi, semangat, dukungan dan doa.
6. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat disebutkan penulis satu persatu.

7. Almamater Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.

Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki peneliti, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaan dan pengembangan penulis yang akan datang.

Karanganyar, 22 Desember 2024

Aprillia Nur Indah Sari

21210074

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
B. Penelitian Terdahulu	19
C. Kerangka Pikir.....	20
D. Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Objek Penelitian	26
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	26
C. Tempat dan Waktu	27
D. Sumber Data.....	28
E. Populasi dan Sampel	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30

G. Definisi Operasional Variabel.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	41
B. Identitas Responden	43
C. Analisis Data	47
D. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 2 Definisi Operasional Variabel.....	32
Tabel 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	44
Tabel 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	44
Tabel 6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Domisili.....	45
Tabel 7 Hasil Uji Validitas.....	48
Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 10 Hasil Uji Multikolinearitas	51
Tabel 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas	52
Tabel 12 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	53
Tabel 13 Hasil Uji t.....	55
Tabel 14 Hasil Uji Koefisien Determinasi	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Konsumen Pengguna QRIS di Indonesia (Januari 2022 - Maret 2024)	3
Gambar 2 Kerangka Berpikir	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

Lampiran 2. Tabulasi Data

Lampiran 3. Hasil Olah Data

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

**PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED USEFULNESS &
PERCEIVED RISK TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
(Quick Response Code Indonesian Standard) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi penelitian ini adalah seluruh individu yang mengunjungi Lokananta Surakarta. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari responden yang mengisi kuesioner. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 108 responden yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan program SPSS versi 25. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh negatif dan tidak signifikan serta *perceived usefulness* dan *perceived risk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta.

Kata kunci : *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived risk*, keputusan penggunaan QRIS.

**THE INFLUENCE OF PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED
USEFULNESS & PERCEIVED RISK ON THE DECISION TO USE QRIS
(Quick Response Code Indonesian Standard) AS A PAYMENT METHOD IN
LOKANANTA SURAKARTA**

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of perceived ease of use, perceived usefulness, and perceived risk on using QRIS as a payment method at Lokananta Surakarta. This research uses a quantitative method with a descriptive approach. The population of this study consists of all individuals who visit Lokananta Surakarta. The data used in this research are primary data obtained from respondents who filled out the questionnaire. The sample in this research consisted of 108 respondents determined using a purposive sampling technique. The analysis used in this study employs multiple linear regression with the SPSS version 25 program. The results of this research indicate that perceived ease of use has a negative and insignificant effect, while perceived usefulness and perceived risk have a positive and significant impact on the decision to use QRIS as a payment tool in Lokananta.

Keywords: perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, QRIS usage decision.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, uang menjadi salah satu alat penting dalam perekonomian karena hampir semua aktivitas ekonomi memerlukan uang. Uang digunakan untuk melakukan pertukaran dan pembayaran. Karena itu, uang memiliki peran besar dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam memperoleh barang, jasa, dan kebutuhan lainnya (Zulkifli Hasibuan et al., 2022). Menurut penelitian Aulia (2020), Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan uang sebagai alat tukar atau pengukur nilai yang sah, yang biasanya dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara dalam bentuk kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan desain dan simbol tertentu.

Seiring perkembangan zaman, teknologi juga ikut semakin berkembang dari waktu ke waktu. Hampir semua aktivitas kehidupan kini dibantu oleh teknologi bahkan dapat dikatakan dengan ketergantungan, terutama saat pandemi Covid-19 terjadi. Saat pemberlakuan *social distancing* dan *work from home* segalanya mulai mengarah ke digital seperti halnya memanfaatkan akses internet, aplikasi, web, serta gadget (Danurahman et al., 2021).

Pada era perkembangan teknologi ini juga memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan *Financial Technology* di Indonesia. *Fintech* (*Financial Technology*) sendiri merupakan hasil dari

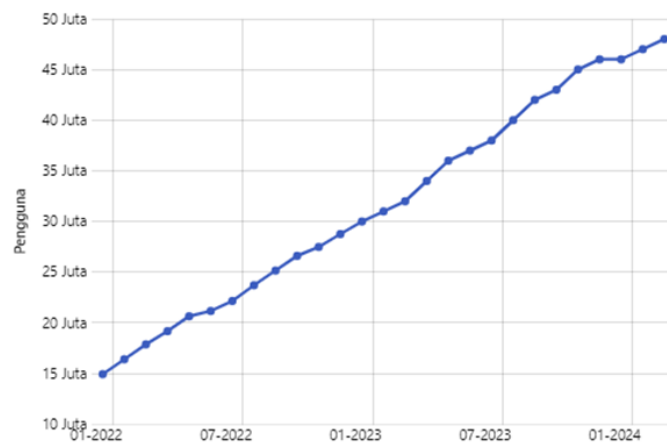
perkembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan berbagai aktivitas keuangan dilakukan secara digital, dengan memanfaatkan teknologi seperti gadget, internet, dan aplikasi (Stevani & Sudirman, 2021).

Berdasarkan pendapat Dwi Pambudi (2019) yang mengutip dari Bank Indonesia, *fintech* (*Financial Technology*) merupakan hasil penggabungan antara jasa keuangan dan teknologi yaitu mengubah cara pembayaran yang mengharuskan bertatap muka langsung dan menggunakan uang tunai menjadi dapat dilakukan dengan jarak jauh dan tanpa menggunakan uang tunai dalam waktu hitungan detik.

Metode pembayaran non tunai terbagi menjadi dua jenis, yaitu *e-money* dan *e-wallet*. Perbedaan dua metode tersebut terletak pada sistem alat transaksi yang digunakan, di mana *e-money* berbasis *chip* dalam bentuk kartu seperti Flazz BCA dan Brizzi BRI, sementara *e-wallet* berbasis server dan menggunakan aplikasi yang di antaranya seperti OVO, Go-pay, Dana, serta Link-Aja. Seiring berkembangnya *e-wallet*, Bank Indonesia kemudian meluncurkan alat pembayaran digital yang disebut QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang mempermudah pembayaran *cashless* (Faizani & Indriyanti, 2021).

QRIS adalah standar kode QR untuk pembayaran digital melalui aplikasi berbasis server yang telah disahkan di Indonesia mulai tahun 2019, tepatnya tanggal 17 Agustus 2019. Pembentukan QRIS merupakan bagian dari inisiatif Bank Indonesia dalam mengembangkan sistem pembayaran ritel yang bisa dilakukan secara langsung, tanpa hambatan,

dan tersedia kapan saja. Selain itu, penerapan QRIS juga mendukung sistem Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) yang bertujuan menciptakan pembayaran yang efisien, lancar, aman, melindungi konsumen, menjangkau lebih banyak orang, serta mampu memproses berbagai transaksi digital (Tobing et al., 2021).



Gambar 1 Jumlah Konsumen Pengguna QRIS di Indonesia (Januari 2022 - Maret 2024)

Sumber : databoks.katadata.co.id (2024)

Berdasarkan data dari Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada Maret 2024 terdapat sekitar 48 juta konsumen (*user*) yang menggunakan QRIS. Angka ini naik 50% dibandingkan Maret tahun sebelumnya dan menjadi rekor tertinggi sejauh ini. Di bulan yang sama, jumlah *merchant* yang menerima pembayaran dengan QRIS mencapai sekitar 32 juta, naik 28% dibanding tahun sebelumnya. Peningkatan jumlah pengguna dan *merchant* ini juga mendorong lonjakan transaksi. ASPI mencatat bahwa pada Maret 2024, jumlah transaksi menggunakan QRIS naik 199% dibanding tahun sebelumnya, menjadi 374 juta transaksi.

Nilai total transaksinya pun tumbuh 223% menjadi Rp42 triliun (Ahdiat, 2024).

Salah satu kota yang mengalami peningkatan jumlah transaksi dan pengguna QRIS adalah Soloraya. Sejak peluncurannya oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019, jumlah *merchant* QRIS di Soloraya terus meningkat. Pada Desember 2019 tercatat ada 36.881 *merchant*, jumlah tersebut naik pada Desember 2021 menjadi 281.164 dan dari data terakhir ada 358.410 *merchant* pada Juli 2022. Sebesar 26% dari total *merchant* tersebut berasal dari Kota Surakarta (Solo) (Pratama, 2023). *Merchant* QRIS sendiri diartikan sebagai perorangan atau badan usaha yang menjalankan usaha dibidang penjualan jasa atau barang yang menyetujui perjanjian pembayaran melalui *e-money*.

Ada beberapa model yang digunakan untuk mengukur seberapa besar pengguna menerima suatu sistem informasi, dan salah satu yang paling dikenal adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989. TAM telah menjadi salah satu model yang paling berpengaruh dan sering digunakan untuk menjelaskan serta memprediksi bagaimana dan mengapa seseorang menggunakan teknologi atau sistem informasi (Ramadhan et al., 2023).

Dalam teori TAM terdapat dua variabel (faktor) utama, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*). Persepsi kemudahan atau bisa disebut juga dengan *perceived ease of use* adalah suatu ukuran keyakinan atau

kepercayaan penggunanya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat memberikan kebebasan untuk tidak memerlukan banyak usaha dan tenaga (Marisa, 2020). Sedangkan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) merupakan persepsi yang memberikan gambaran mengenai *strata* kepercayaan seseorang akan adanya peningkatan kinerjanya dengan menggunakan suatu sistem (Purwandani & Syamsiah, 2020).

Selain model TAM ada faktor lain menurut Michael Musyaffi (2019) yang dapat memunculkan minat seseorang untuk menggunakan teknologi yaitu faktor risiko. Persepsi risiko adalah sebuah kekhawatiran akan ketidakpastian atau kemungkinan munculnya kerugian saat melakukan transaksi atau suatu kegiatan. Meskipun mengandung risiko sebagian orang masih mempercayainya dan menggunakannya (Achadi & Winarto, 2020). Semakin rendah tingkat risiko maka semakin tinggi kepercayaan individu.

Salah satu *merchant* QRIS berbentuk badan usaha di Surakarta adalah destinasi wisata Lokananta. Seluruh transaksi di area tersebut menggunakan non tunai yaitu dengan kartu (*card*) dan QRIS. Lokananta adalah perusahaan rekaman pertama dan terbesar di Indonesia, yang didirikan pada tahun 1956 dan dikenal sebagai “Titik Nol” musik Indonesia. Perusahaan ini dibangun atas inisiatif Kepala RRI saat itu, R. Maladi, bersama Oetojo Soemowidjojo dan Raden Ngabehi Soegoto Soerjodipoero, pada 29 Oktober 1956. Tujuan awalnya adalah untuk merekam materi siaran yang akan diputar oleh RRI dalam bentuk piringan

hitam. Seiring berjalannya waktu, Lokananta sempat berhenti beroperasi dan terbengkalai pada tahun 1990-an. Namun kini, Lokananta telah dibuka kembali dengan lima fungsi utama: museum atau galeri musik, studio rekaman, tempat pertunjukan, area kuliner, dan toko UMKM..

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan oleh penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS* & *PERCEIVED RISK* TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DI LOKANANTA SURAKARTA”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta?
2. Apakah *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta?
3. Apakah *Perceived Risk* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh *Perceived ease of use* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta

2. Mengetahui pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta
3. Mengetahui pengaruh *Perceived Risk* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan perkembangan teknologi pembayaran yang ada di Indonesia khususnya metode pembayaran digital yaitu QRIS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengalaman yang berhubungan dengan *Perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.

b. Bagi Instansi

Hasil dalam penelitian ini dapat membawa manfaat bagi Lokananta Surakarta khususnya dapat mengetahui alasan *customer* memilih QRIS sebagai metode pembayaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan sebagai bahan kajian dalam ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* yang berkaitan dengan *cashless* khususnya QRIS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran menurut UU No.23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia pasal 1 ayat 6 adalah suatu sistem yang terdiri dari aturan, lembaga, dan cara kerja yang digunakan untuk memindahkan dana guna menyelesaikan kewajiban yang muncul dari suatu aktivitas ekonomi.. Sedangkan menurut Bank Indonesia, sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup aturan, kesepakatan, sarana, dan mekanisme operasional yang digunakan untuk mengirim, menerima, dan menyelesaikan kewajiban pembayaran antar individu, bank, dan lembaga lainnya, baik di dalam negeri maupun antar negara.

Menurut pendapat Aftika et al. (2022) sistem pembayaran merujuk pada kerangka kerja yang terdiri atas sekumpulan undang – undang (aturan), prinsip, metode, dan mekanisme fungsional khusus yang digunakan dalam suatu perdagangan antar perkumpulan atau perorangan dalam satu wilayah negara maupun global.

Sistem pembayaran dibedakan menjadi dua, yaitu secara tunai maupun non tunai. Sistem pembayaran tunai yaitu melakukan pembayaran dengan membawa sejumlah uang kas dan bertatap muka langsung, sedangkan non tunai adalah pembayaran tanpa

menggunakan uang fisik (tunai) dan dapat dilakukan dengan jarak jauh (Dwi Pambudi, 2019).

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

QRIS adalah satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua jenis transaksi pembayaran digital. Kode ini dikembangkan oleh pihak regulator bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan tujuan untuk mempermudah dan mengamankan sistem pembayaran digital, meningkatkan efisiensi di sektor pemerintahan, serta mendorong percepatan inklusi keuangan digital di masyarakat.

QRIS pertama kali diluncurkan pada 17 Agustus 2019, bertepatan dengan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia, di Kantor Pusat Bank Indonesia serta secara serentak di kantor perwakilan BI di seluruh daerah. Penggunaan QRIS secara resmi diwajibkan mulai 1 Januari 2020 untuk semua transaksi yang menggunakan kode QR.

Menurut ketentuan Bank Indonesia No.21/18/PADG/2019, kode QR adalah kode dua dimensi yang memiliki tiga pola kotak di tiga sudutnya yaitu kiri bawah, kiri atas, dan kanan atas. Kode ini terdiri dari modul hitam berbentuk titik atau piksel, dan dapat menyimpan data berupa huruf, angka, maupun simbol. Kode ini digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran non-tunai atau tanpa sentuhan melalui proses pemindaian. Ketentuan ini menyempurnakan ketentuan yang diterbitkan sebelumnya mengenai e-

money. Selain itu, Bank Indonesia sebagai regulator sistem pembayaran terus mendorong penggunaan uang elektronik untuk mengurangi peredaran uang tunai di masyarakat, sekaligus menekan biaya pencetakan uang (Saputri, 2020).

Dalam penelitian Hutagalung et al. (2021), menerapkan standar QR Code dengan menggunakan QRIS memberikan banyak manfaat, yaitu :

- a. Untuk pengguna aplikasi pembayaran (*customer*)
 - 1) Lebih cepat dan merupakan teknologi ter *update*
 - 2) Lebih efisien dan ringkas karena tidak perlu membawa uang secara fisik (tunai)
 - 3) 3) Terjamin keamanan dan dilindungi arena semua penyedia jasa pembayaran (PJSP) yang terlibat telah memiliki izin resmi dan berada di bawah pengawasan Bank Indonesia
 - 4) Semua transaksi tercatat dan dapat di *tracking*
- b. Untuk *merchant*
 - 1) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima berbagai jenis pembayaran non tunai dengan pembayaran berbasis QR apa pun
 - 2) Lebih praktis karena hanya perlu menggunakan satu QRIS saja
 - 3) Dapat menghindari risiko menerima uang palsu
 - 4) Transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses kapan pun
 - 5) Dapat memisah uang pribadi dan usaha

6) Bebas biaya

3. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Teori Model Penerimaan Teknologi atau biasa disebut *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dalam sebuah disertasi Doktoral di MIT. Pengembangan TAM ini didasarkan pada *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Ajzen dan Fishbein. Menurut Davis (1986), TAM adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami alasan mengapa seseorang menerima atau menolak suatu teknologi. Sedangkan yang sebelumnya *Theory of Reasoned Action* (TRA) meneliti tentang kesiapan individu atau organisasi dalam mengadopsi teknologi. Di mana TRA digunakan untuk menjelaskan bahwa seseorang memiliki kecenderungan yang tinggi terhadap kemauannya dan mengasumsikan bahwa perilaku seseorang didominasi oleh psikologi sosial dan sikap individu itu sendiri.

Penelitian Fred D. Davis pada tahun 1989 merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang membahas dasar teori TAM. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah model yang digunakan untuk mengukur faktor-faktor yang mempengaruhi sejauh mana seseorang menerima dan menggunakan teknologi (Davis, 1989). Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan Fred D. Davis pada tahun 1989 menjadi suatu model yang dikenal luas dan menjadi salah satu

teori yang paling banyak digunakan sebagai rujukan dalam meneliti pendekatan yang memprediksi tentang intensi penggunaan teknologi. Berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) ada dua faktor utama yang memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan teknologi, yaitu terdiri dari variabel *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) (Davis, 1989). Peneliti lain menambahkan variabel persepsi risiko (*perceived risk*) yang menjadi penyebab akan ketidakpastian memberi pengaruh terhadap kepercayaan dalam penggunaan teknologi (Pavlou, 2003). Salah satu penelitian yang menggunakan variabel risiko adalah penelitian yang dilakukan oleh Michael Musyaffi (2019).

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori yang dapat diterapkan pada penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta. Maka dari itu, penelitian yang saat ini sedang diteliti oleh peneliti memiliki kesesuaian dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM).

4. Pengertian *Perceived* (Persepsi)

Menurut pendapat Dimas et al. (2024) yang mengutip dari penelitian Schiffman & Kanuk, persepsi (*perceived*) adalah proses seseorang atau individu dalam menyeleksi, mengorganisasikan dan

menafsirkan informasi yang diterima hingga membentuk suatu pemahaman atau gambaran yang menyeluruh. Paridawati et al. (2021) mendeskripsikan persepsi sebagai kesan yang diperoleh individu dengan menggunakan pancaindra kemudian di analisa, diinterpretasi (disimpulkan) serta dievaluasi sehingga dapat menangkap makna atau intinya.

5. *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan)

Definisi persepsi kemudahan atau disebut juga *perceived ease of use* berdasarkan bahasanya “*ease of use*” berarti suatu ukuran keyakinan atau kepercayaan penggunaanya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat memberikan kebebasan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih. Menurut pengertiannya seseorang akan menggunakan suatu teknologi jika memiliki anggapan bahwa teknologi tersebut dapat dijalankan atau dioperasikan dengan mudah (Marisa, 2020).

Menurut Suryani et al. (2021) *perceived ease of use* adalah suatu strata kepercayaan seseorang atau individu mengenai mudah tidaknya memahami sebuah sistem teknologi informasi. Persepsi kemudahan penggunaan juga diartikan sebagai keyakinan akan kemudahan di mana *user* percaya bahwa teknologi atau sistem dapat digunakan dengan mudah tanpa adanya kesulitan dan hambatan yang berarti (Wahyuni & Irfani, 2019). Sedangkan menurut Darvis dalam

penelitian Joan & Sitinjak (2019) *perceived ease of use* didefinisikan sebagai tingkat ekspektasi atau harapan pengguna terhadap usaha yang perlu dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem/teknologi.

Adapun indikator – indikator yang dapat digunakan untuk mengukur *perceived ease of use* adalah :

- a. *Easy to learn* (mudah dipelajari), jika suatu sistem mudah dipelajari maka mudah juga penggunaannya dalam mengoperasikannya.
- b. *Controllable* (dapat dikontrol), artinya jika sistem mudah dikontrol maka mudah juga untuk menggunakannya sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.
- c. *Clear and understandable* (jelas dan dapat dipahami), artinya dengan sistem yang jelas dan mudah dipahami maka akan membantu penggunaannya dalam menyelesaikan pekerjaan.
- d. *Flexible* (fleksibel), artinya sistemnya fleksibel karena menggunakan *handphone* sehingga mudah untuk menggunakannya.
- e. *Easy to become skillful* (mudah untuk terampil atau mahir), artinya pengguna dapat dengan lancar menjadi mahir menggunakannya dan mempelajarinya tanpa ada masalah yang berarti.
- f. *Easy to use* (mudah digunakan), artinya pengguna merasakan mudah untuk mengoperasikannya dan tidak memerlukan usaha lebih.

6. *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)

Menurut Purwandani & Syamsiah (2020) persepsi kemanfaatan penggunaan (*perceived usefulness*) memberikan gambaran mengenai strata kepercayaan seseorang akan adanya peningkatan kinerjanya dengan menggunakan suatu sistem. Menurut pendapat Kharisma Putra & Husna (2019) *perceived usefulness* merupakan gambaran di mana manfaat membentuk suatu kepercayaan untuk mengambil keputusan pengguna. Sedangkan menurut Darvis dalam penelitian Joan & Sitinjak (2019) *perceived usefulness* didefinisikan sebagai sebuah pandangan subjektif yang dilakukan oleh pengguna mengenai sejauh mana penggunaan suatu sistem dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas atau kinerja mereka. Persepsi ini menunjukkan bahwa ketika pengguna meyakini bahwa sistem informasi tersebut bermanfaat, mereka cenderung akan menggunakannya. Sebaliknya, jika mereka tidak percaya akan manfaatnya, maka kemungkinan besar mereka tidak akan menggunakannya.

Beberapa faktor yang dapat digunakan untuk mengukur *perceived usefulness* menurut Chin dan Todd dalam penelitian Fadholi (2024) ialah :

- a. Mempermudah pekerjaan, artinya pekerjaan penggunanya dipermudah dan dapat menghemat waktu.

- b. Meningkatkan produktivitas, artinya dengan menggunakan suatu sistem maka produktivitas penggunaanya dapat meningkat dan menjadikan waktu yang lebih berkualitas dan bermutu.
- c. Meningkatkan efektivitas, artinya memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan serta meminimalkan kegagalan.
- d. Meningkatkan kinerja pekerjaan (memperbaiki kinerja pekerjaan), artinya dapat meningkatkan produktivitas seseorang sehingga lebih mudah selesai.
- e. Berguna, artinya memberikan banyak kegunaan untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya.

7. *Perceived Risk* (Persepsi Risiko)

Persepsi risiko merupakan pandangan individu mengenai tingkat ketidakpastian dan potensi kerugian yang mungkin timbul dalam pelaksanaan suatu transaksi atau aktivitas tertentu. Meskipun mengandung risiko sebagian orang masih mempercayainya dan menggunakannya (Achadi & Winarto, 2020). Pengertian *perceived risk* menurut Agustina et al. (2022) adalah keyakinan akan potensi bahaya atau kemungkinan kerugian. Sedangkan definisi risiko menurut Marisa (2020) adalah anggapan negatif individual terhadap kerugian ataupun keuntungan yang mungkin dapat diterima oleh *user*. Semakin tinggi nilai risiko yang diperoleh individu maka semakin rendah tingkat

kepercayaan, sebaliknya semakin rendah nilai risiko maka semakin tinggi tingkat kepercayaan.

Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur *perceived risk* menurut Rahmatiyani & Bertuah (2023) adalah :

- a. Tingginya risiko, artinya jika suatu sistem teknologi berisiko tinggi maka tingkat kepercayaan penggunaannya akan semakin rendah.
- b. Keamanan bertransaksi, yaitu keamanan selama bertransaksi terjamin rahasianya.
- c. Keamanan sistem, artinya sistem memberikan keamanan agar tidak terjadi bocornya data penggunaannya.

8. Keputusan Penggunaan

Menurut penelitian Rahman Khalifah et al. (2021) keputusan penggunaan merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh konsumen untuk menentukan apakah akan menggunakan suatu produk atau tidak, berdasarkan berbagai pertimbangan. Adapun menurut Aprilia (2022), keputusan penggunaan yaitu sikap yang dilakukan konsumen untuk menentukan satu alternatif di antara beberapa pilihan yang tersedia.

Indikator keputusan penggunaan menurut Susanti & Putra (2023) yaitu :

- a. Mudah dioperasikan, yaitu produk atau jasa terdapat panduan penggunaannya sehingga dapat dengan mudah digunakan.

- b. Menguntungkan, artinya dengan memanfaatkan teknologi atau suatu produk dipercaya akan lebih terhindar dari kerugian
- c. Menyesuaikan kebutuhan, yaitu produk atau teknologi dapat diatur sesuai dengan kebutuhan setiap individu yang menggunakannya
- d. Biaya ekonomis, diartikan sebagai adanya penghematan biaya yang dikeluarkan setelah menggunakan jasa atau suatu teknologi.

B. Penelitian Terdahulu

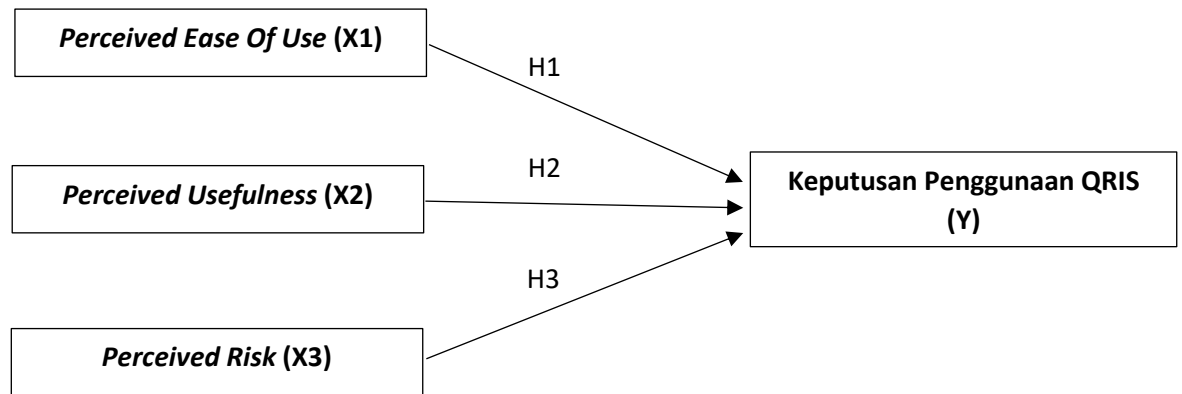
Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1.	Ningsih et al. (2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian secara statistik, variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta
2.	Alfani & Ariani (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat dan risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS, sedangkan persepsi kemudahannya berpengaruh negatif
3.	Ramadaey Bangsa & Lu'ul Khumaeroh (2023)	<i>The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePAY QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University</i>	Hasil penelitian ini adalah Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS ShopeePAY
4.	Auliya Akhyar & Sisilia (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan	Berdasarkan hasil penelitian variabel persepsi manfaat, kemudahan, dan keputusan penggunaan pembayaran digital

		Pembayaran Digital <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)	QRIS berpengaruh positif
5.	Ramadhan et al. (2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda	Penelitian ini menghasilkan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran
6.	Laloan et al. (2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan E- <i>Payment</i> QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado	Kesimpulan pada penelitian ini adalah kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna <i>e-payment</i> QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado
7.	Ramadhani Muis et al. (2024)	Persepsi Manfaat dan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Keputusan Bertransaksi Non Tunai Menggunakan QRIS	Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa persepsi manfaat dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS di provinsi Sulawesi Tengah

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah sebuah gambaran mengenai konsep dari penelitian yang dilakukan dengan menghubungkan antara variabel independen dan dependen. Kerangka berpikir bertujuan untuk menjawab dan memecahkan persoalan penelitian yang saling berpengaruh antar variabel. Berikut gambaran kerangka penelitian ini :



Gambar 2 Kerangka Berpikir

Keterangan berdasarkan kerangka berpikir di atas :

Variabel independen (variabel bebas) variabel yang berperan untuk mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini variabel independennya adalah *Perceived Ease Of Use (X1)*, *Perceived Usefulness (X2)*, dan *Perceived Risk (X3)*.

Variabel dependen atau disebut juga variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel dependennya ialah Keputusan Penggunaan QRIS.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban tersebut didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2020). Berdasarkan kajian teori dan

kerangka pemikiran yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini berhipotesis :

1. Pengaruh *Perceived Ease Of Use* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran

Salah satu dari tiga persepsi yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran adalah *Perceived Ease of Use*, yang juga dikenal sebagai pengaruh kemudahan. Kemudahan ini merujuk pada keyakinan bahwa penggunaan suatu produk tidak memerlukan usaha yang signifikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al. (2021) persepsi kemudahan (*Perceived Ease Of Use*) penggunaan berpengaruh positif terhadap variabel keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Pada penelitian Ramadaey Bangsa & Lu'ul Khumaeroh (2023) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *Shopeepay*. Hasil dari penelitian Auliya Akhyar & Sisilia (2023) variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan QRIS. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al. (2023) dan Laloan et al. (2023) juga menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Hasil ini mendukung teori TAM yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) mempengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

Dengan beberapa hasil penelitian di atas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H1 : Diduga *Perceived Ease Of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta.

2. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran

Kemanfaatan merujuk pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Semakin tinggi keyakinan pengguna terhadap peningkatan kinerja yang dapat dicapai, semakin besar kemungkinan mereka untuk menggunakan teknologi tersebut

Berdasarkan penelitian oleh Ningsih et al. (2021) variabel persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Menurut pendapat Alfani & Ariani (2023) persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Penelitian Ramadaey Bangsa & Lu'ul Khumaeroh (2023) yang berjudul "*The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use Shopeepay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University*" juga menunjukkan persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan

shopeepay QRIS. Penelitian Auliya Akhyar & Sisilia (2023) dan Ramadhan et al. (2023) berkesimpulan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran dengan QRIS. Menurut penelitian Laloan et al. (2023) kesimpulan yang dapat di tarik adalah persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap *e-payment* QRIS pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi. Serta penelitian Ramadhani Muis et al. (2024) mengindikasikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS di provinsi Sulawesi Tengah. Hasil penelitian di atas mendukung teori TAM di mana persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan seseorang dalam menggunakan teknologi.

Maka dari beberapa penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

H2 : Diduga *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta.

3. Pengaruh *Perceived Risk* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran

Persepsi risiko adalah sebuah kekhawatiran akan ketidakpastian atau kemungkinan munculnya kerugian saat melakukan transaksi atau suatu kegiatan. Semakin tinggi nilai risiko yang diperoleh individu maka semakin rendah tingkat kepercayaan, sebaliknya semakin rendah nilai risiko maka semakin tinggi tingkat kepercayaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningsih et al. (2021) menghasilkan *perceived risk* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa di UPI Y. A. I. Jakarta. Pada penelitian Alfani & Ariani (2023) hasil positif dan signifikan juga ditemukan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS. Begitu pun dengan penelitian Laloan et al. (2023) yang sampel penelitiannya pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi, persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H3 : Diduga *Perceived Risk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta Surakarta, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Perceived ease of use* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta.
2. *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta.
3. *Perceived Risk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian ulang terhadap model penelitian ini dengan menambah variabel – variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini, meningkatkan jumlah sampel agar penelitian lebih akurat, dan dapat mengganti objek penelitian atau menggunakan metode penelitian yang berbeda agar penelitian tentang keputusan penggunaan QRIS dapat lebih bervariasi.

2. Bagi penyedia layanan QRIS, diharapkan meningkatkan kemudahan penggunaan layanan misalnya dengan memperbaiki tampilan aplikasi, memperbaiki aspek keamanan untuk mengurangi risiko, dan meningkatkan promosi terkait manfaat QRIS agar masyarakat tertarik menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadi, A., & Winarto, H. (2020). Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Resiko dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Layanan Go Pay Pada Pelanggan Go Jek. In *Majalah Ilmiah Manajemen dan Bisnis* (Vol. 17, Issue 1).
- Aftika, S., Hanif, & Devi, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran ShopeePaylater "Bayar Nanti "Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung dalam Perspektif Bisnis Syariah. *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 87–106. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11228>
- Agustina, D., Mussanadah, A. U., Khofifah, D. W., & Sarniati. (2022). Pengaruh Perceived Risk dan Herding Behavior Terhadap Intensi Berinvestasi dengan Covid - 19 Sebagai Variabel Pemoderasi. <https://ojs.digitalartisan.co.id/index.php/gfa/article/view/6494/2409>
- Ahdiat, A. (2024, July 8). Ada 48 Juta Konsumen Pengguna QRIS pada Maret 2024. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/keuangan/statistik/f677a17645b146d/ada-48-juta-konsumen-pengguna-qris-pada-maret-2024>
- Alfani, R. S., & Ariani, K. R. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS).
- Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. In *Education Journal*.2022 (Vol. 2, Issue 2).
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624/5947>
- Aprilia, R. W. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E - Wallet Dana di Kabupaten Kebumen.
- Aulia, M. (2020). Uang Elektronik Uang Digital (Cryptocurrency) dan Fatwa DSN-MUI No.116 Tentang Uang Elektronik. 4(1), 15–32.
- Auliya Akhyar, R., & Sisilia, K. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). In *Management Studies and Entrepreneurship Journal* (Vol. 4, Issue 4). <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>

- Danurahman, J., Kusdarini Program Magister Pendidikan Pancasila, E., Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta Jl Colombo No, F., & Malang, K. (2021). Dampak Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Dalam Perspektif Hukum di Era Digital. Jilid, 50(2), 151–160.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dimas, M., Rizky, V., Rofi, A., & Dutahatmaja, A. (2024). Dampak Persepsi Harga, Kualitas Produk, dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Pembelian Berulang Pada Parfum Toyka. *Neraca Manajemen, Ekonomi*, 6. <https://doi.org/10.8734/mnmae.v1i2.359>
- Dwi Pambudi, R. (2019). Perkembangan Fintech di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Fadholi, M. I. (2024). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Surakarta) [Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta]. https://repository.stiesurakarta.ac.id/uploads/files/submission/5e14da14-b50c-4db4-92cb-de2bf5e93b70/wIIVfcqj_Muhammad%20Irsyad%20Fadholi_20110065.pdf
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO, dan LinkAja di Surabaya). *JEISBI*, 02, 2021.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26. Universitas Diponegoro.
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P., & Panjaitan, P. D. (2021). Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.260>
- Joan, L., & Sitinjak, T. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JM/article/view/596/372>
- Joseph F. Hair, William C. Black, Barry J. Babin, & Rolph E. Anderson. (2010). *Multivariate Data Analysis (Seven)*.
- Kharisma Putra, B., & Husna, J. (2019). Persepsi Pengguna Outlook Web Application Dalam Mendukung Pendistribusian Arsip Surat Masuk di PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) Regional Jawa Tengah.

- Laloan, W. T. J., Wemas, R. S., & Loindong, S. S. R. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi.
- Linggi, M., Atawarman, R., & Risakotta, A. K. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Keamanan dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) (Studi Empiris Pada UMKM di Kota Ambon).
- Marisa, O. (2020). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Risiko Berpengaruh Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology.
- Mehta, C. R., & Patel, N. R. (2010). IBM SPSS Exact Tests.
- Michael Musyaffi, A. (2019). Dampak Kemudahan dan Risiko Sistem Pembayaran QR Code: Technology Acceptance Model (TAM) Extension. In *Jurnal Inspirasi Bisnis dan Manajemen* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/jibm>
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa.
- Paridawati, I., Daulay, I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. In *JOTE* (Vol. 2).
- Pavlou, P. A. (2003). Consumer acceptance of electronic commerce: Integrating trust and risk with the technology acceptance model. *International Journal of Electronic Commerce*, 7(3), 101–134. <https://doi.org/10.1080/10864415.2003.11044275>
- Pratama, G. W. (2023, January 27). Jumlah Merchant QRIS di Soloraya Capai 358.410, Solo Pengguna Terbanyak. *Espos.Id*. <https://bisnis.espos.id/jumlah-merchant-qr-is-di-soloraya-capai-358-410-solo-pengguna-terbanyak-1535574>
- Purwandani, I., & Syamsiah, N. O. (2020). Analisa Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Google Classroom Dengan Technology Acceptance Model (TAM). *JARTIKA* |, 3(2), 247–255. <https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika>
- Rahman Khalifah, A., Triwardhani, D., & Syarief, N. (2021). Kolerasi Konferensi Riset Nasional Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi Keputusan Penggunaan BNI Mobile (Studi Kasus Pada Pengguna BNI Mobile di Jakarta).

- Rahmatiyani, & Bertuah, E. (2023). Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Minat Penggunaan Ulang E- Wallet OVO. Pages, 2(5).
- Rahmawati, Y. D., Yuliana, R., Tinggi, S., Bank, I. E., & Jateng, B. (2020). PADA MAHASISWA STIE BANK BPD JATENG. <https://www.liputan6.com>
- Ramadaey Bangsa, J., & Lu'ul Khumaeroh, L. (2023). The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University. In Manajemen dan Akuntansi (Vol. 3, Issue 1). Januari. <http://jibaku.unw.ac.id>
- Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda. <https://jurnal.lenteranusa.id/index.php/lbm/article/view/168/142>
- Ramadhani Muis, Y., Nuriya Santi, I., Bachri, S., dan Bisnis, E., & Pemasaran, M. (2024). Persepsi Manfaat dan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Keputusan Bertransaksi Non Tunai Menggunakan QRIS (Vol. 1, Issue 4).
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. J A, 17(2), 2020–2237. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA>
- Siti Hamidah, N., & Jannati Hakim, R. (2023). Peran Sosial Media Atas Perilaku Konsumtif Belanja Bagi Ibu Rumah Tangga di Desa Lebaksari Kec. Parakansalak. In Jurnal Riset Ilmiah (Vol. 2, Issue 3).
- Stevani, W., & Sudirman, L. (2021). Urgensi Perlindungan Data Pengguna Financial Technology terhadap Aksi Kejahatan Online di Indonesia. 2, 197–216. <https://doi.org/10.37253/jjr.v>
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Suryani, D., Al, S., Fakultas, S., Dan Ilmu, E., Uin, S., & Riau, S. (2021). Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness dan Trust Terhadap Kepuasan Pelanggan Gojek (Vol. 1, Issue 2021). <https://journal.irpi.or.id/index.php/ijbem>
- Susanti, N. L. P. R., & Putra, I. M. P. D. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kualitas Layanan, dan Risiko Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dalam Transaksi Keuangan. E-JURNAL EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS UDAYANA .
- Tobing, G. J., Abubakar, L., & Handayani, T. (2021). Analisis Peraturan Penggunaan QRIS Sebagai Kanal Pembayaran Pada Praktik UMKM Dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi Digital. Acta Comitatus, 6(03), 491. <https://doi.org/10.24843/ac.2021.v06.i03.p3>

Wahyuni, R., & Irfani, H. (2019). Pengaruh Lifestyle, Perceived Ease Of Use dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Toko Pakaian Online. <https://jpsy165.org/ojs/index.php/jpsy165/article/view/36/34>

Zulkifli Hasibuan, M., Arfah, Y., AMajid, Ms., Handayani, R., Hanum Siregar, D., Muslim Nusantara Al Washliyah, U., & Bina Karya, S. (2022). A Brief History Of Financial System and The Birth Of Money (Vol. 3, Issue 1).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

KUESIONER PENELITIAN

Surat Permohonan Pengisian Kuesioner

Responden yang terhormat,

Perkenalkan nama saya Aprillia Nur Indah Sari mahasiswi Program Studi Akuntansi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta. Saat ini saya sedang melakukan sebuah penelitian yang berjudul "*Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness & Perceived Risk Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Sebagai Alat Pembayaran di Lokananta Surakarta*" sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Sehubungan dengan hal tersebut saya mohon Saudara/i untuk bersedia meluangkan waktu sebentar mengisi kuesioner ini dengan sejujur - jujurnya dan tanpa paksaan dari mana pun.

Kriteria untuk pengisian kuesioner ini yaitu :

1. Berusia > 17 Tahun
2. Pernah mengunjungi Lokananta Surakarta
3. Melakukan transaksi dengan menggunakan QRIS di area Lokananta

Seluruh data akan terjaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas perhatian dan waktu yang diluangkan saya ucapkan terima kasih

Hormat Saya,

Aprillia Nur Indah Sari

Identitas Responden

Nama : _____

Jenis Kelamin : a) Laki – laki

b) Perempuan

Usia : a) 17 – 21 Tahun

b) 22 – 25 Tahun

c) 26 – 29 Tahun

d) > 30 Tahun

Pekerjaan : a) Pelajaran / Mahasiswa

b) Karyawan Swasta

c) Pegawai Negeri

d) Lainnya :

Domisili : a) Karesidenan Surakarta

b) Klaten

c) Yogyakarta

d) Semarang

e) Lainnya :

Apakah Anda Pernah Mengunjungi Lokananta Surakarta?

A. Ya

B. Tidak

Apakah Anda Bertransaksi Menggunakan QRIS Saat Mengunjungi Lokananta?

A. Ya

B. Tidak

Petunjuk Pengisian

Pernyataan - pernyataan di bawah ini mohon diisi secara jujur sesuai dengan kenyataan yang ada.

Pilih salah satu angka pada skala 1 - 5 sebagai pendapat saudara/i dalam menjawab pernyataan yang diberikan berdasarkan keterangan berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Sangat Setuju (SS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Perceived Ease of Use

No	Pernyataan	STS	SS	N	S	SS
1	Saya tidak bingung ketika melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS saat berada di Lokananta Surakarta					
2	Saya setuju pembayaran di Lokananta dengan menggunakan QRIS mudah dikontrol					
3	Pembayaran menggunakan QRIS mudah diaplikasikan dan dipahami					
4	Pembayaran dengan aplikasi QRIS di Lokananta sangat fleksibel					
5	Saya melakukan pembayaran menggunakan QRIS saat di Lokananta dengan mudah					
6	Aplikasi QRIS akan mudah digunakan					

Perceived Usefulness

No	Pernyataan	STS	SS	N	S	SS
1	QRIS memungkinkan saya melakukan transaksi dengan cepat dan praktis saat melakukan pembayaran di Lokananta					
2	Penggunaan QRIS meningkatkan produktivitas saya					
3	Penggunaan QRIS meminimalisir aktivitas keuangan dalam bertransaksi terutama saat berada di Lokananta					
4	Saya merasakan manfaat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta memudahkan proses transaksi kehidupan saya sehari hari					
5	Fitur layanan QRIS sangat berguna bagi kebutuhan bertransaksi saya					

Perceived Risk

No	Pernyataan	STS	SS	N	S	SS
1	Saya tidak khawatir dengan kualitas aplikasi QRIS untuk melakukan pembayaran di Lokananta Surakarta					
2	Saya merasa penggunaan aplikasi QRIS sebagai alat pembayaran di Lokananta tidak memiliki risiko tinggi					

3	3. Saya tidak merasa was - was jika memberikan informasi pribadi pada aplikasi QRIS					
---	---	--	--	--	--	--

Keputusan Penggunaan

No	Pernyataan	STS	SS	N	S	SS
1	Saya merasa QRIS nyaman digunakan, memberikan panduan yang memadai untuk memudahkan saya dalam pemahaman dan operasional penggunaannya saat bertransaksi di Lokananta					
2	Saya merasa QRIS memberikan keuntungan finansial yang signifikan					
3	Penggunaan QRIS dapat disesuaikan dengan kebutuhan waktu saya dalam melakukan transaksi keuangan di Lokananta					
4	Penggunaan QRIS memberikan manfaat ekonomis yang sebanding dengan biaya yang dikeluarkan					

TERIMAKASIH ATAS PARTISIPASINYA
<https://forms.gle/WcQgXh6q52741Xnn7>