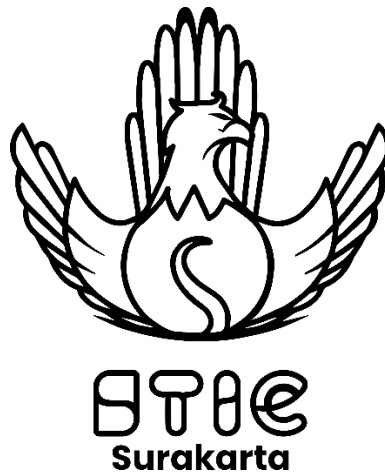


**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT
DAN RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG APLIKASI
QRIS PADA MAHASISWA STIE SURAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Akuntansi

Oleh:

GUMILANG RIO PAMBUDI
NIM: 19220036

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
SURAKARTA
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT DAN RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG APLIKASI QRIS PADA MAHASISWA STIE SURAKARTA

Oleh:

Gumilang Rio Pambudi
NIM. 19220036

Disetujui dan dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi Program Studi S1 Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Sukoharjo, 21 Agustus 2025

Dosen Pembimbing



Era Trianita Saputra, S.E., M.Si., M.B.A.

NUPTK. 6555772673230230

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT DAN RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG APLIKASI QRIS PADA MAHASISWA STIE SURAKARTA

Oleh:

Gumilang Rio Pambudi
NIM: 19220036

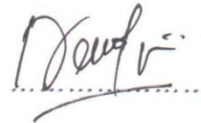
Telah diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi S1 Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Sukoharjo, 15 Oktober 2025

Dewan Penguji

Era Trianita Saputra, S.E., M.Si., M.B.A. :
Ketua

Dewi Ika Octavia, S.E., M.Si. :
Anggota



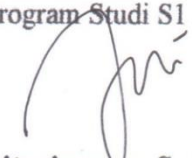
Mengetahui:

Ketua STIE Surakarta



Aditya Lilivan, S.M.B., M.M.
NUPTK. 5438767668131040

Kepala Program Studi S1 Akuntansi



Dika Puspitaningrum, S. Ak., M. Ak.
NUPTK. 2856776677230130

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gumilang Rio Pambudi

NIM : 19220036

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT DAN
RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG APLIKASI QRIS
PADA MAHASISWA STIE SURAKARTA**

adalah betul-betul karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam Skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari Skripsi ini.

Sukoharjo, 14 Oktober 2025

Yang Membuat Pernyataan



Gumilang Rio Pambudi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Kalau tidak ada tantangan tidak akan merubah hidup, kalo jalan yang ditempuh susah berarti kita di jalan yang benar”

(Qory Gore)

Persembahan:

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Ibu dan ayah tercinta yang selalu mendukungku dengan ketulusan doa dan kasih sayang.
2. Adik-adikku yang selalu memberikan dorongan semangat dalam suka dan duka.
3. Teman-teman seperjuangan yang terus memberikan spirit.
4. Almamater tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “***Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Resiko terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS Pada Mahasiswa STIE Surakarta***” dengan lancar.

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Akuntansi pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta. Selesaiannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Aditya Lilian, S.M.B., M.M., Ketua STIE Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Era Trianita Saputra, S.E., M.Si., M.B.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan perhatiannya untuk memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
3. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar STIE Surakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
4. Seluruh Staf Administrasi STIE Surakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Seluruh teman-teman mahasiswa STIE Surakarta yang telah ikut berpartisipasi dalam memberikan data yang penulis butuhkan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu dan Ayah, serta adik-adikku yang terus-menerus memberikan dorongan semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat menyelesaikan pendidikan dengan lancar.
7. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 yang terus memberikan dorongan semangat pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah ikut berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran membangun dari semua pihak yang akan menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Sukoharjo, Desember 2024

Penulis

Gumilang Rio Pambudi

***Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Resiko terhadap
Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS Pada Mahasiswa STIE Surakarta***

ABSTRAK

Oleh:

Gumilang Rio Pambudi

NIM: 19220036

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, manfaat, dan resiko penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta baik secara parsial maupun simultan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian survei dengan desain korelasional. Penelitian dilakukan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIES) dengan jumlah populasi sebanyak 2.303 orang mahasiswa yang terdiri dari 704 orang mahasiswa jurusan Akuntansi dan 1.599 orang mahasiswa jurusan Manajemen. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 330 orang mahasiswa yang ditentukan dengan menggunakan rumus Isaac & Michael. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *convenience sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan cara sampel yang mudah ditemui. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, dokumen dan telaah pustaka. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan dua cara, yaitu secara *offline* atau langsung dan melalui *googleform*. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis regresi linier berganda dengan tiga prediktor.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) ada pengaruh positif dan signifikan persepsi kemudahan terhadap minat ulang penggunaan aplikasi QRIS; (2) ada pengaruh positif dan signifikan persepsi manfaat terhadap minat ulang penggunaan aplikasi QRIS; (3) ada pengaruh negatif yang signifikan persepsi resiko terhadap minat ulang penggunaan aplikasi QRIS; dan (4) ada pengaruh signifikan persepsi kemudahan, manfaat, dan resiko secara simultan terhadap minat ulang penggunaan aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.

Kata kunci: *Minat penggunaan ulang, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi resiko, aplikasi QRIS*

***The Influence of Perceived Ease of Use, Perceived Benefit, and Perceived Risk
on the Intention of Repeated Use of the QRIS Application among STIE
Surakarta Students***

ABSTRACT

By:

Gumilang Rio Pambudi

NIM: 19220036

This research aims to analyze the influence of perceived ease of use, perceived benefit, and perceived risk of use on the intention of repeated use of the QRIS application among STIE Surakarta students, both partially and simultaneously.

This research employs a survey methodology with a correlational design. The study was conducted at Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIES), with a population of 2,303 students, comprising 704 students majoring in Accounting and 1,599 students majoring in Management. A sample of 330 students was determined using the Isaac & Michael formula. The sampling technique employed was convenience sampling, whereby participants were selected based on their accessibility. Data collection methods included questionnaires, document analysis, and literature review. Questionnaires were distributed through two channels: offline (direct administration) and via Google Forms. Data analysis was performed using multiple linear regression analysis with three predictor variables.

The results of this research conclude that: (1) there is a positive and significant influence of perceived ease of use on the intention of repeated use of the QRIS application; (2) there is a positive and significant influence of perceived benefit on the intention of repeated use of the QRIS application; (3) there is a significant negative influence of perceived risk on the intention of repeated use of the QRIS application; and (4) there is a significant simultaneous influence of perceived ease of use, perceived benefit, and perceived risk on the intention of repeated use of the QRIS application among STIE Surakarta students.

Keywords: *Intention of repeated use, perceived ease of use, perceived benefit, perceived risk, QRIS application*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSRTACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	11
2. Aplikasi Pembayaran QRIS	16
3. Minat Penggunaan Aplikasi	18
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan	22
5. Persepsi terhadap Manfaat	23
6. Persepsi terhadap Resiko Penggunaan.....	24
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Pengembangan Hipotesis Penelitian	32

1. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi QRIS.....	32
2. Pengaruh Persepsi terhadap Manfaat Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi QRIS	33
3. Pengaruh Persepsi terhadap Resiko dalam Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Aplikasi QRIS.....	34
4. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan, Manfaat, dan Resiko dalam Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
1. Jenis Penelitian	36
2. Desain Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	37
1. Populasi.....	37
2. Sampel	38
3. Teknik Sampling.....	39
D. Jenis dan Sumber Data.....	39
1. Jenis Data.....	39
2. Sumber Data	39
E. Definisi dan Operasionalisasi Variabel.....	40
1. Definisi Variabel	40
2. Operasionalisasi Variabel	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
1. Dokumen.....	44
2. Telaah Kepustakaan.....	45
3. Kuesioner	45
G. Instrumen Penelitian	45

H. Teknik Analisis Data	46
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
2. Uji Asumsi Klasik.....	48
3. Uji Hipotesis	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Data Penelitian	52
1. Deskripsi Data Responden.....	52
2. Deskripsi Data Penelitian.....	55
B. Analisis Data.....	57
1. Uji Instrumen Penelitian	57
2. Uji Asumsi Klasik.....	62
3. Uji Hipotesis	65
C. Pembahasan.....	71
1. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS	71
2. Pengaruh Persepsi terhadap Manfaat Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS.....	72
3. Pengaruh Persepsi terhadap Resiko Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS.....	74
4. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan, Manfaat dan Resiko Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Volume dan Nominal Transaksi QRIS tahun 2020 – 2024	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	26
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
Tabel 3.2 Data Mahasiswa STIES Aktif hingga Semester Ganjil Tahun 2024	37
Tabel 3.3 Operasionalisasi Variabel Penelitian	43
Tabel 3.4 Skala Likert.....	46
Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jurusan yang Diambil.....	53
Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Aplikasi QRIS	54
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	56
Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Penggunaan Aplikasi QRIS (Y).....	58
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Kemudahan (X ₁)	59
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Manfaat (X ₂)	59
Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen Persepsi Resiko (X ₃).	60
Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS (Y)	61
Tabel 4.10 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Persepsi Kemudahan (X ₁)	61
Tabel 4.11 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Persepsi Manfaat (X ₂)	62
Tabel 4.12 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Persepsi Resiko (X ₃)	62
Tabel 4.13 Ringkasan Hasil Normalitas Data.....	63
Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Uji Multikolinearitas Data	64
Tabel 4.15 Ringkasan Hasil Uji Heteroskedastisitas	64
Tabel 4.16 Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	65
Tabel 4.17 Ringkasan Hasil Analisis Uji <i>t</i>	66
Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Uji <i>F</i>	69
Tabel 4.19 Ringkasan Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²)	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Data Perkembangan Pengguna QRIS Tahun 2022 - 2024.....	4
Gambar 2.1 Diagram Alur Pemikiran TAM	13
Gambar 2.2 Diagram Alur Pemikiran TRA.....	20
Gambar 2.3 Diagram Kerangka Pemikiran	32
Gambar 4.1 Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	53
Gambar 4.2 Diagram Responden Berdasarkan Jurusan yang Diambil.....	54
Gambar 4.3 Diagram Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Aplikasi Pembayaran QRIS.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	82
Lampiran 2 Data Penelitian	87
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	133
Lampiran 4 Analisis Statistik Deskriptif	146
Lampiran 5 Analisis Uji Asumsi Klasik.....	153
Lampiran 6 Analisis Uji Hipotesis Penelitian	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat merambah pada seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan yang ikut terpengaruh dari adanya perkembangan teknologi tersebut adalah dalam hal ekonomi, yaitu semakin berkembangnya ekonomi digital. Perkembangan teknologi tersebut memunculkan berbagai inovasi dalam sistem pembayaran yang merupakan salah satu bagian dari digitalisasi ekonomi, yaitu sistem pembayaran digital non tunai (*cashless*) yang ditopang oleh teknologi internet.

Ekonomi digital merupakan suatu perkembangan ekonomi yang canggih berupa sebuah kegiatan yang baru dihadirkan terkait hubungannya dengan komponen virtual bisnis makro serta kegiatan bertransaksi timbal balik dengan inisiatif penggunaan teknologi internet sebagai alat bantu tukar (Tobing *et al*, 2021). Dalam mendukung ekosistem usaha yang kondusif, Bank Indonesia saat ini mulai menata ekosistem ekonomi keuangan digital yang mana telah tertuang dalam *Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025*.

Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 tersebut menyatakan visi Sistem Pembayaran Indonesia yaitu; Pertama, Sistem Pembayaran hadir sebagai infrastruktur yang cepat, aman, dan murah, sesuai dengan kemajuan era digital. Kedua, uang dan juga barang mengalir tertata, terstandarisasi, dan terintegrasi *end to end*. Ketiga, Iklim Regulasi yang fasilitatif untuk perkembangan ekonomi dan keuangan digital (Bank Indonesia, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini muncullah apa yang dikenal dengan nama sistem pembayaran *server based*, yaitu uang elektronik berbasis server atau dikenal dengan *E-Wallet*. Uang elektronik berbasis server kerap dikenal sebagai *e-wallet* atau *software based product* adalah perangkat lunak yang pengoperasiannya dengan memanfaatkan jaringan internet dimana di dalamnya terdapat nominal uang untuk memudahkan konsumen ketika melakukan transaksi non-tunai. Dompet elektronik (*e-wallet*) adalah aplikasi

yang dikembangkan oleh bank yang berwenang (Singh & Ghatak, 2021) untuk melakukan transaksi non tunai. *E-wallet* dapat menggantikan metode pembayaran tradisional dengan aplikasi ponsel dan memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang untuk melakukan transaksi langsung dari aplikasi (Indriyani & Sartika, 2022).

Bentuk dari *server based payment* yang digunakan belakangan ini adalah QR-Code atau disebut juga *Quick Response Code*. Kode respon cepat yang dikenal sebagai QR-Code merupakan gambar dua dimensi yang menampilkan data dengan respon cepat dalam bentuk teks. Walhasil seseorang mudah untuk melihat dan membaca data yang dipindai (Ariyanto *et al*, 2025).

Inovasi pembayaran berbentuk QR *payment* yang dilakukan oleh Bank Indonesia dinamakan QRIS (*Quick Response Code for Indonesia Standard*). QRIS disahkan di Indonesia dari tahun 2019, tepat di tanggal 17 Agustus 2019. Sesuai dengan Visi SPI, tujuan terbentuknya QRIS ini sesuai dengan perwujudan inisiatif Bank Indonesia yang kedua, yaitu pengembangan infrastruktur dalam pembayaran ritel yang mana dilakukan secara real time, *seamless*, dan tersedia dalam 24/7 (setiap hari setiap waktu) (Bank Indonesia, 2021).

Sistem pembayaran dengan QRIS, penyedia barang dan jasa tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari berbagai penerbit. QRIS ini disusun menggunakan sistem internasional yaitu EMV Co. Standar ini diambil untuk mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat *open-source* serta memudahkan interoperabilitas antara penyelenggaranya, instrumennya serta antar negara sekalipun.

Ada beberapa jenis pembayaran menggunakan QRIS, dikutip dari laman Bank Indonesia yaitu pertama *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis, dimana *merchant* cukup memajang satu sticker atau print-out QRIS dan gratis. Pengguna cukup melakukan scan pada QR Code yang ada, memasukkan nominal, memasukkan kode pin dan klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun *merchant*.

QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil. Kedua *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis, dimana QR Code dikeluarkan

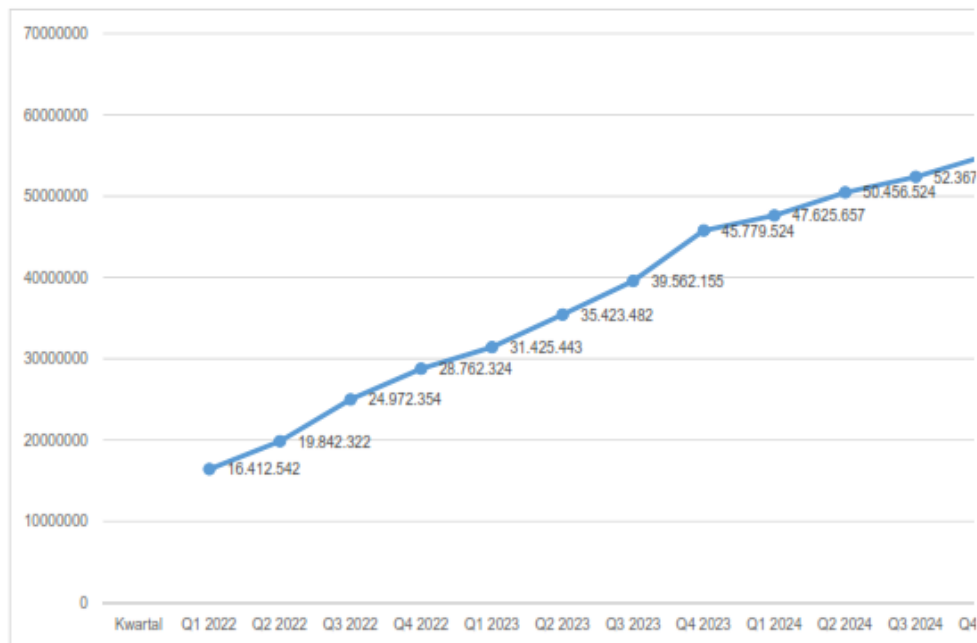
melalui alat seperti mesin EDC atau *smartphone*. *Merchant* harus memasukan nominal pembayaran terlebih dahulu kemudian pelanggan melakukan scan yang tertampil atau tercetak. Jenis ini cocok untuk *merchant* skala usaha menengah ke atas atau yang bervolume transaksi tinggi. Terakhir *Costumer Presented Mode* (CPM), dimana pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan di aplikasi pembayaran untuk discan oleh *merchant*. Jenis ini ditujukan untuk *merchant* yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir, dan ritel modern.

Ada beberapa kemudahan yang ditawarkan dalam penggunaan sistem pembayaran QRIS. Kemudahan tersebut meliputi pengguna tidak perlu lagi membawa uang tunai atau kartu kredit fisik, sehingga menjadikan transaksi lebih cepat dan efisien, pengguna hanya perlu membuka aplikasi dompet digital di *smartphone*, memindai kode QR yang tertera pada mesin kasir atau tampilan pembayaran di toko, dan melakukan konfirmasi transaksi, sistem pembayaran QRIS ini didukung oleh banyak penyedia layanan pembayaran digital terkemuka di Indonesia sehingga memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai aplikasi dompet digital yang tersedia di pasaran.

Adanya berbagai kemudahan menjadikan inovasi sistem pembayaran non-tunai dengan menggunakan bantuan internet menjadi salah satu cara pembayaran yang makin diminati masyarakat saat ini. Tingginya minat untuk menggunakan sistem pembayaran ini tercermin dari meningkatnya jumlah pengguna dari tahun-ke tahun.

Merujuk pada data yang dirilis Bank Indonesia, jumlah pengguna QRIS pada kuartal 1 (Q1) tahun 2022 adalah sekitar 16.41 juta. Jumlah tersebut meningkat menjadi sebanyak 28.76 juta pada kuartal 4 (Q4) tahun 2022 (Databox, 2023). Jumlah pengguna QRIS pada kuartal 1 (Q1) tahun 2023 meningkat menjadi sebanyak 31.42 juta dan meningkat menjadi sekitar 45.78 juta pada kuartal 4 (Q4) tahun 2023 (Databox, 2024). Jumlah pengguna QRIS pada kuartal 1 (Q1) tahun 2024 mengalami peningkatan hingga mencapai sekitar 47.62 juta dan meningkat menjadi sebanyak 54.98 juta pada kuartal 4 (Q4) tahun 2024 (Databox, 2025). Data yang dirilis Bank Indonesia pada kuartal

2 (Q2) tahun 2025 menunjukkan bahwa jumlah pengguna QRIS sudah mencapai sebanyak 57.69 juta (Databox, 2025). Perkembangan jumlah pengguna QRIS dari kuartal 1 (Q1) tahun 2022 hingga kuartal 2 (Q2) tahun 2025 dapat disajikan ke dalam diagram berikut ini.



Gambar 1.1 Data Perkembangan Pengguna QRIS Tahun 2022-2024
(Sumber: Databox, 2023-2025)

Peningkatan jumlah pengguna QRIS dari tahun ke tahun diikuti dengan meningkatnya jumlah transaksi pembayaran digital yang dilakukan. Hal ini dikemukakan oleh Gubernur BI, Perry Warjiyo, yang melaporkan bahwa nilai transaksi QRIS semakin meningkat, yaitu dari sebesar Rp. 8,21 triliun pada tahun 2020 hingga mencapai Rp. 659,93 triliun pada akhir tahun 2024 (Infobanknews, 2024).

Data perkembangan jumlah nominal transaksi menggunakan aplikasi QRIS dari tahun 2020 hingga akhir tahun 2024 dapat disajikan ke dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Volume dan Nominal Transaksi QRIS tahun 2020 – 2024

Tahun	Volume Transaksi	Nominal Transaksi
2020	124,11 juta	Rp8,21 triliun
2021	374,69 juta	Rp27,63 triliun
2022	1 miliar	Rp99,98 triliun
2023	2,14 miliar	Rp226 triliun
2024	6,24 miliar	Rp659,93 triliun

Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), 2025

Peningkatan dalam hal minat menggunakan sistem pembayaran digital dengan QRIS dapat ditelaah dengan teori yang disebut sebagai TAM (*Technology Acceptance Model*) sebagaimana dikemukakan oleh Davis (1989) yang memodifikasi dari kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) yang mengadopsi dari komponen-komponen *Theory of Reasoned Action* (TRA) dari Ajzen & Fishbein (Singh & Ghatak, 2021).

Tujuan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu untuk menjelaskan faktor penentu penerimaan dari suatu teknologi yang berbasis informasi secara umum. Selain itu, TAM juga dapat menjelaskan tingkah laku *end user* dari adanya teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas serta populasi pemakai yang dapat menyediakan dasar dalam rangka untuk mengetahui pengaruh dari faktor eksternal terhadap landasan psikologis.

Konsep inti dari teori ini, menurut Davis disebutkan bahwa dasar yang mempengaruhi perilaku pengguna dan tingkat penerimaan sistem teknologi adalah persepsi kemudahan dan manfaat. Minat menggunakan teknologi akan muncul jika sistem teknologi dirasa mudah dan memberikan manfaat mudah bagi penggunanya (Singh & Ghatak, 2021).

Konsep tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gultom *et al.* (2023) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwijayanti *et al* (2022) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik berbasis *server* tidak berpengaruh untuk mendukung *cashless society*, namun persepsi manfaat terbukti berpengaruh untuk mendukung *cashless society*, sedangkan Persepsi resiko penggunaan uang elektronik berbasis *server* terbukti tidak berpengaruh untuk mendukung *cashless society*.

Penelitian lain yang hampir sama juga dilakukan oleh Saputri (2020) yang meneliti tentang preferensi atau minat masyarakat terhadap pemberlakuan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) oleh Bank Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.

Penelitian sejenis dilakukan oleh Gultom *et al.*, (2023) yang meneliti tentang preferensi generasi milenial dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital dengan populasi seluruh generasi milenial yang lahir pada kisaran antara tahun 1980 hingga tahun 2000 yang berdomisili di DKI Jakarta dan menjadi nasabah Bank Syariah Indonesia. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 orang responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi kepercayaan, dan persepsi resiko secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi generasi milenial dalam menggunakan QRIS. Sedangkan secara parsial, persepsi kemanfaatan dan persepsi kepercayaan berpengaruh signifikan, akan tetapi variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko tidak berpengaruh signifikan terhadap

preferensi penggunaan QRIS pada generasi milenial nasabah BSI di DKI Jakarta.

Banyaknya pengguna QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dipertimbangkan oleh penggunanya sebelum akhirnya memutuskan untuk menggunakan QRIS. Salah satu faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memutuskan untuk menggunakan QRIS adalah persepsi manfaat.

Persepsi manfaat adalah tingkatan sejauh mana seseorang berkeyakinan bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan prestasi kerjanya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya fenomena yang terjadi pada perkembangan uang elektronik terhadap perdagangan Indonesia yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan uang elektronik secara bersama-sama terhadap penggunaan *e-wallet* (Anto *et al*, 2024). Sedangkan pada penelitian ini persepsi manfaat yang dirasakan oleh pengguna QRIS adalah bagaimana penggunaan QRIS dapat mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran dengan lebih cepat, mudah, dan efisien serta efektif tanpa harus melakukan kontak fisik lagi dengan uang tunai agar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Faktor berikutnya yaitu persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada tingkatan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan menjadikan upayanya lebih ringan dan efisien. Persepsi ini didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha yang lebih. Dimana nantinya ada suatu keyakinan mengenai proses pengambilan keputusan.

Pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang digunakannya bersifat lebih fleksibel, mudah untuk dimengerti dan penggunaannya tidak menyulitkan pengguna. Kemudahan mengarah pada keyakinan individu bahwa pemakaian sistem tersebut tidak banyak memerlukan usaha lebih karena faktor yang menyebabkan pengguna menerima atau menolak teknologi adalah keterkaitan dengan sistem. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa *et al* (2021) yang menyimpulkan bahwa

penggunaan *internet banking* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan nasabah.

Faktor lain yang perlu menjadi perhatian dalam penerimaan teknologi baru adalah faktor persepsi terhadap resiko penggunaan. Resiko transaksi yang bersifat *indirect* dan maya juga perlu dipertimbangkan dalam penggunaan layanan QRIS, misalnya sistem ini bisa jadi mudah untuk dimanipulasi oleh pihak internal yang tidak bertanggung jawab atau mudah dibobol oleh orang lain. Hal ini didukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwijayanti *et al* (2022) yang menyimpulkan bahwa persepsi terhadap resiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Berpijak dari beberapa penelitian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian terhadap perilaku pengguna dalam penerimaan terhadap teknologi berupa sistem pembayaran QRIS dengan subjek mahasiswa di STIE Surakarta. Alasan utama yang mendasari kajian ini adalah bahwa perkembangan penggunaan QRIS di kota Surakarta mencapai 358.410 *merchant* (Setyawan, 2023). Besarnya jumlah *merchant* pengguna QRIS di Kota Surakarta tentu saja menjadi salah satu faktor pendorong yang menjadi pemicu meningkatnya minat untuk menggunakan ulang aplikasi pembayaran QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi digital bagi masyarakat di Kota Surakarta.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang sudah diuraikan pada bagian sebelumnya, selanjutnya dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut ini.

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta?
2. Apakah persepsi manfaat penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta?
3. Apakah persepsi resiko dalam penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta?

4. Apakah persepsi kemudahan, manfaat penggunaan dan resiko dalam penggunaan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah diformulasikan pada bagian sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi resiko dalam penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan resiko dalam penggunaan secara bersama-sama terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk meningkatkan wawasan keilmuan dalam mempelajari faktor-faktor yang menjadi determinan dalam penggunaan sistem pembayaran QRIS, terkhusus pada mahasiswa STIE Surakarta.
- b. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk dapat digunakan sebagai tambahan referensi dan perbandingan bagi penelitian lain yang berminat

mengembangkan topik pembahasan ini dan melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah informasi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat dalam penggunaan sistem pembayaran digital QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta.
- b. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah kekayaan khasanah penelitian tentang perilaku konsumen dalam penggunaan sistem pembayaran digital QRIS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Landasan teori menjelaskan mengenai konsep-konsep yang menjadi dasar dari penelitian ini. Dalam penelitian ini, landasan teori terdiri dari Aplikasi QRIS, minat penggunaan, teori TAM (*Technology Acceptance Model*), dan teori TRA (*Theory of Reasoned Action*).

1. *Technology Acceptance Model* (TAM)

a. Pengertian TAM

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori sistem informasi yang menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi baru oleh pengguna (Wicaksono, 2022: 4). Dua faktor utama, yaitu *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) dan *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan). TAM memprediksi bahwa semakin seseorang merasa teknologi itu berguna dan mudah digunakan, semakin besar kemungkinan mereka akan berniat dan akhirnya menggunakan teknologi tersebut.

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 yang memodifikasi dari kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) yang mengadopsi dari komponen-komponen *Theory of Reasoned Action* (TRA) (Wicaksono, 2022: 21). Tujuan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu untuk menjelaskan faktor penentu penerimaan dari suatu teknologi yang berbasis informasi secara umum. Selain itu, *Technology Acceptance Model* (TAM) juga dapat menjelaskan tingkah laku *end user* dari adanya teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas serta populasi pemakai yang dapat menyediakan dasar dalam rangka untuk mengetahui pengaruh dari faktor eksternal terhadap landasan psikologis.

Technology Acceptance Model (TAM) biasanya digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana cara seseorang untuk mendapatkan kemajuan teknologi baru, dan variabel apa saja yang dapat mempengaruhi seleksi, pengakuan, dan niat dalam penggunaan inovasi (Purwanto dan Budiman, 2020). Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* juga menyatakan bahwa niat untuk menggunakan teknologi tertentu menentukan kesediaan seseorang untuk mau menggunakan teknologi atau tidak (Tumsifu *et al.*, 2020).

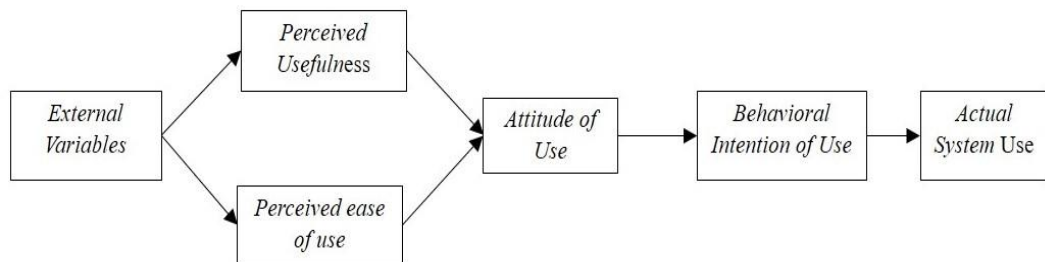
Technology Acceptance Model (TAM) menyediakan suatu basis teoritis yang digunakan untuk dapat mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. Selain itu, *Technology Acceptance Model (TAM)* juga menjelaskan adanya hubungan sebab akibat antara keyakinan (manfaat dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan maupun keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna suatu sistem informasi (Pratama *et al.*, 2022).

Keyakinan *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan teori yang dapat dijadikan dasar pengembangan studi empiris mengenai kesiapan adanya pemanfaatan teknologi yang baru. Sampai saat ini teori *Technology Acceptance Model (TAM)* dianggap teori yang paling relevan dalam memprediksi keinginan maupun kesiapan untuk mengadopsi suatu teknologi. Hal ini dikarenakan *Technology Acceptance Model (TAM)* telah banyak digunakan dengan berbagai penelitian maupun yang telah diverifikasi oleh beberapa situasi, kondisi dan objek yang penelitian yang berbeda-beda untuk mengkaji perilaku penerimaan teknologi individu dalam berbagai konstruksi sistem informasi (Schorr, 2023).

Technology Acceptance Model (TAM) memiliki kelebihan yang penting diantaranya, model ini merupakan model yang parsimoni yaitu model yang sederhana tetapi valid (Fauzi, 2024). Oleh karena itu, sampai saat ini teori *Technology Acceptance Model (TAM)* masih relevan untuk

menerjemahkan kesiapan pengguna dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Diagram pemikiran TAM sebagaimana dikemukakan Davis tersebut di atas dapat disajikan secara skematis ke dalam diagram berikut ini:



Gambar 2.1 Diagram Alur Pemikiran TAM
(Sumber: Davis *et al*, 2017)

b. Faktor Utama TAM

Technology Acceptance Model (TAM) berfokus pada faktor-faktor yang menentukan niat perilaku seseorang dalam mengadopsi teknologi baru (Wicaksono, 2022: 6). Model ini juga menunjukkan bahwa dengan adanya faktor tertentu dapat mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan mengenai bagaimana dan mengapa mereka mau menggunakan dengan adanya teknologi baru tersebut. Beberapa faktor tersebut diantaranya *perceived usefulness* (PEU) dan *perceived ease of use* (PEO).

1) *Perceived Usefulness* (PEU)

Menurut teori yang dikemukakan oleh Davis (1989) menyatakan bahwa *perceived usefulness* merupakan ukuran di mana penggunaan suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Singh & Ghatak, 2021). Menurut Schorr (2023) dijelaskan bahwa *perceived usefulness* merupakan suatu penilaian adanya harapan baik yang berasal dari persepsi pribadi dengan menggunakan suatu sistem aplikasi tertentu, maka akan dapat meningkatkan kualitas kinerja maupun kualitas hidup seseorang serta memberikan keyakinan bahwa dengan adanya aplikasi akan dapat meningkatkan kinerja dirinya.

Teori Davis (1989) juga mengemukakan beberapa indikator mengenai *perceived usefulness* yaitu dapat mempercepat pekerjaan seseorang (*work more quickly*), mengembangkan prestasi kinerja (*improve job performance*), memberikan efektivitas (*effectiveness*), meningkatkan produktivitas (*increase productivity*), membuat pekerjaan seseorang menjadi lebih mudah (*makes job easier*) dan kegunaan (*usefull*) (Singh & Ghatak, 2021)

Berdasarkan dari beberapa definisi dan indikator di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *perceived usefulness* merupakan tingkat kepercayaan seseorang terhadap adanya teknologi informasi yang dipercaya akan dapat meningkatkan kinerja mereka. Dengan adanya persepsi kebermanfaatan tersebut dapat membentuk kepercayaan seseorang dalam mengambil keputusan apakah dengan menggunakan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja atau tidak. Asumsinya jika seseorang percaya bahwa sistem tersebut dapat berguna atau bermanfaat maka akan menggunakannya. Akan tetapi, apabila seseorang tidak percaya bahwa sistem itu berguna maka seseorang tidak akan menggunakannya (Fauzi, 2024).

2) *Perceived Ease of Use* (PEO)

Davis (1989) mendefinisikan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU) merupakan suatu tingkatan dimana ketika seseorang meyakini bahwa suatu system informasi memberikan kemudahan dan tidak memerlukan usaha yang keras dari seseorang untuk dapat menggunakannya (Singh & Ghatak, 2021). Teori Davis yang telah dikembangkan juga memberikan persepsi bahwa kemudahan dalam penggunaan memiliki peranan yang lebih kompleks, hal ini disebabkan pada persepsi kemudahan penggunaan seseorang dalam memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*) dan kemudahan untuk dipelajari (*easy of learning*) dari suatu teknologi informasi (Wicaksono, 2022: 24).

Faktor persepsi terhadap kemudahan untuk menggunakan teknologi dan persepsi terhadap daya guna suatu teknologi, dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), akan berhubungan dengan sikap seseorang pada penggunaan teknologi tersebut. Apabila sikap pada penggunaan sesuatu produk atau layanan yang baru adalah sikap suka atau tidak suka terhadap penggunaan suatu produk, maka sikap suka atau tidak suka terhadap suatu produk ini dapat digunakan untuk memprediksi perilaku niat seseorang dalam menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya (Laloan *et al*, 2023).

Teori yang dikemukakan oleh Davis (1989) memberikan beberapa indikator mengenai *perceived ease of use* diantaranya dapat mudah untuk dipahami atau dipelajari (*ease of learn*), dapat mudah untuk dikontrol (*controllable*), memiliki kejelasan dan dapat dipahami (*clear and understandable*), fleksibel (*flexible*), mudah untuk menjadi terampil (*easy to become skillful*) dan mudah digunakan (*ease to use*) (Singh & Ghatak, 2021).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *percieved ease of use* merupakan suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa dengan adanya teknologi atau sistem aplikasi yang mudah digunakan, mudah dimengerti, mudah dipelajari, dan dapat digunakan secara fleksible maka seseorang akan menggunakan sistem tersebut.

Venkatesh dan Davis (2003) membagi *perceived ease of use* dalam beberapa dimensi diantaranya (Laloan *et al*, 2023):

- a) Memiliki interaksi antara individu dengan sistem yang jelas dan mudah dimengerti;
- b) Tidak memerlukan banyak usaha dalam berinteraksi dengan system tersebut;
- c) Memiliki sistem yang mudah digunakan; dan
- d) Mudah dalam mengoperasikan sistem tersebut yang disesuaikan dengan apa yang ingin pengguna kerjakan.

c. Penerimaan Pengguna

Penerimaan pengguna adalah kesediaan pengguna untuk memanfaatkan teknologi informasi yang berfungsi untuk membantu dan mempermudah suatu pekerjaan dan dipandang sebagai faktor internal yang penting yang menentukan sebuah teknologi informasi tersebut sukses atau tidak (Wicaksono, 2022: 35). Menurut Davis (Jiang *et al*, 2024) disebutkan bahwa penerimaan pengguna (*user acceptance*) mengacu pada proses “*of assessing the quality of a product, particularly in information technology systems implementation or web development projects, against predetermined criteria.*”

Davis, lebih lanjut menjelaskan bahwa sebuah sistem dapat diterima atau tidak ditentukan oleh dua faktor penentu, yaitu (Jiang *et al*, 2024):

- 1) Orang cenderung memanfaatkan sebuah aplikasi atau tidak memanfaatkan aplikasi jika mereka percaya aplikasi bermanfaat untuk mempermudah melakukan pekerjaan mereka;
- 2) Kemudahan dalam menggunakan sistem informasi atau aplikasi menjadi hal penting bagi seseorang untuk mempertimbangkan menggunakan sistem atau aplikasi tersebut;

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerimaan pengguna adalah kemauan pengguna untuk menggunakan atau memanfaatkan suatu teknologi baru untuk membantu mempermudah pekerjaannya. Kemauan untuk menggunakan tersebut ditentukan oleh dua faktor, yaitu adanya kepercayaan bahwa aplikasi bermanfaat untuk mempermudah melakukan pekerjaan mereka dan adanya kemudahan dalam menggunakan teknologi tersebut.

2. Aplikasi Pembayaran QRIS

a. Pengertian QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standar QR code nasional yang ditetapkan oleh Bank Indonesia dan diperkenalkan pada 17 Agustus 2019 untuk membuat transaksi pembayaran domestik

menjadi lebih mudah, cepat, dan aman menggunakan QR code (Paramita & Kusumaningtyas, 2020: 29). QRIS merupakan terobosan yang dilakukan oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang lebih sederhana dan satu pintu bagi pengawas. QR Code diatur secara bertahap melalui Surat Keputusan Anggota Dewan Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Penetapan Kode Reaksi Cepat Nasional untuk Pembayaran yang mulai berlaku pada 16 Agustus 2019 (Bank Indonesia, 2019).

Tema pelaksanaan QRIS adalah UNGGUL (Universal, Mudah, Untung dan Langsung). QRIS UNGGUL berarti universal, yaitu, penggunaan QRIS mencakup seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di dalam dan luar negeri. Kedua, Mudah, orang dapat berdagang dengan mudah dan aman. Ketiga, Manfaat, transaksi QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi dilakukan secara efisien dengan satu QR code yang dapat digunakan di semua aplikasi pembayaran jendela. Keempat, Instan, transaksi QRIS bersifat instan karena prosesnya cepat dan instan (Bank Indonesia, 2019).

b. Manfaat QRIS

QRIS memiliki berbagai manfaat baik bagi pengguna aplikasi maupun bagi merchant. Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Manfaat bagi pengguna aplikasi (Bank Indonesia, 2019):

- a) Cepat dan kekinian;
- b) Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai;
- c) Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang; dan
- d) Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia

2) Manfaat bagi merchant (Bank Indonesia, 2019):

- a) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun;
- b) Meningkatkan *branding*;
- c) Kekinian;
- d) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS;
- e) Mengurangi biaya pengelolaan kas;
- f) Terhindar dari uang palsu;
- g) Tidak perlu menyediakan uang kembalian;
- h) Transaksi tercatat otomatis dan bias dilihat setiap saat;
- i) Terpisahnya uang untuk usaha dan personal;
- j) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai; dan
- k) Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit ke depan.

c. Kendala dalam Penggunaan Aplikasi QRIS

Ada beberapa yang menjadi kendala dalam penerapan penggunaan QRIS seperti tingkat literasi keuangan digital masyarakat Indonesia di daerah terpencil dan kota-kota kecil yang masih rendah, jaringan internet yang masih terkonsentrasi di pulau Jawa. Bahkan di pulau Jawa pun masih ada yang belum terjangkau jaringan internet, kepemilikan mobile phone yang belum merata untuk seluruh masyarakat, pengenaan biaya 0,6% dari nilai transaksi pembayaran yang menggunakan QRIS juga merupakan salah satu hambatan pelaku usaha khususnya UMKM, dan yang terakhir adalah sosialisasi yang masih kurang (Bank Indonesia, 2019).

3. Minat Penggunaan Ulang Aplikasi

a. Pengertian Minat

Salah satu faktor yang memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku adalah minat, yang juga merupakan sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang untuk melakukan apa yang ingin dilakukannya.

Menurut Davis *et al*, (2017: 89) mendefinisikan minat perilaku sebagai “seberapa kuat minat seseorang dalam melakukan perilaku tertentu”. Keinginan untuk melakukan perilaku disebut sebagai minat perilaku.

Menurut Kotler (2016: 19), minat muncul setelah menerima stimulus dari produk yang dilihatnya, diikuti oleh minat untuk mencoba produk tersebut dan terakhir keinginan untuk membeli dan memiliki produk tersebut. Menurut Schiffman & Kanuk (Chatzoglou *et al*, 2022), minat secara sederhana berarti keinginan atau kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu. Istilah minat merupakan aspek terminologi kepribadian yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan (kekuatan) yang muncul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu kegiatan akan secara konsisten memperhatikan kegiatan tersebut dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah ketertarikan alami terhadap sesuatu atau aktivitas.

b. Minat Penggunaan Ulang

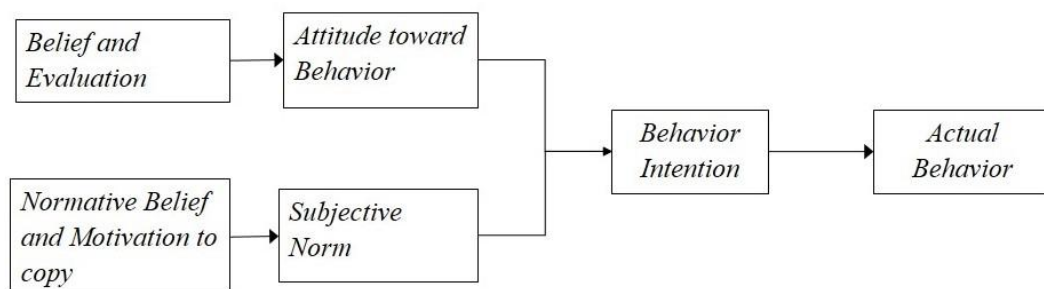
Minat penggunaan ulang dikembangkan dari pendapat yang dikemukakan oleh Schiffman & Kanuk (Chatzoglou *et al*, 2022) yang menyatakan bahwa minat pembelian ulang merupakan “keinginan konsumen untuk melakukan pembelian kembali suatu produk atau jasa yang sama, yang didorong oleh pengalaman konsumsi masa lalu, kepuasan, atau kesediaan untuk terlibat dalam transaksi di masa mendatang.” Berdasarkan konsep ini, minat adalah langkah sebelum tindakan membeli, yang dapat diidentifikasi melalui indikator seperti keinginan untuk kembali ke toko, menjadikan produk prioritas utama, atau menyarankan kepada orang lain.

Minat melakukan sesuatu seperti minat penggunaan aplikasi QRIS dapat dipelajari dengan mengacu pada *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1975 dan menggambarkan perilaku manusia atas dasar niat untuk melakukan atau

tidak melakukan suatu perilaku (Awaluddin, 2017). Teori ini menegaskan peran dari “niat” seseorang dalam menentukan apakah sebuah perilaku akan terjadi. TRA memiliki dua konstruk utama dari *intention*: (1) sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) dan (2) *Subjective norm* berasosiasi dengan perilaku tersebut.

The attitude toward behavior adalah seseorang akan berpikir tentang keputusan mereka dan kemungkinan hasilnya dari aksi yang dilakukan sebelum membuat keputusan untuk terlibat atau tidak terlibat dalam perilaku tersebut. Teori ini menunjukkan bahwa keinginan seseorang untuk berperilaku atau tidak dalam suatu aksi adalah didasari oleh keyakinan orang tersebut dan evaluasi dari hasil yang ditimbulkan atas perilakunya (Awaluddin, 2017). Jadi, seseorang yang memiliki keyakinan bahwa hasil yang didapat adalah positif, maka akan nampak positif terhadap perilaku itu, begitupun sebaliknya.

Subjective norm adalah tekanan sosial yang mendesak seseorang atau pembuat keputusan untuk menunjukkan suatu perilaku. *Subjective norm* merupakan persepsi individu tentang apa yang orang lain pikirkan dari perilaku yang diperbuatnya dalam sebuah pertanyaan (Awaluddin, 2017). Alur pikir model TRA tersebut di atas dapat disajikan secara skematis ke dalam diagram berikut:



Gambar 2.2 Diagram Alur Pemikiran TRA
(Sumber: Awaluddin, 2017)

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang dipandang dapat mempengaruhi minat menurut Kotler dan Keller (2018: 137) adalah sebagai berikut:

1. Faktor psikologis

Keputusan untuk menggunakan atau membeli seseorang juga dipengaruhi oleh empat faktor psikologis utama yaitu motivasi, persepsi, keyakinan, dan perilaku.

2. Faktor kepribadian

Kepribadian individu didefinisikan sebagai kumpulan sifat perilaku yang bertahan lama. Minat dipengaruhi oleh usia dan tahap kehidupan, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, kepribadian, dan konsep diri.

3. Faktor sosial

Faktor-faktor sosial ini seperti kelompok referensi, keluarga, status dan peran sosial.

d. Indikator Minat Penggunaan

Minat pembelian atau penggunaan, menurut Schiffman & Kanuk (Chatzoglou *et al*, 2022, dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator. Indikator tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Perhatian (*attention*)

Perhatian atau *attention* merupakan adanya suatu perhatian yang besar dari diri konsumen terhadap sesuatu.

2. Ketertarikan (*interest*)

Ketertarikan (*interest*) merupakan suatu proses setelah terjadinya perhatian, disini maka akan timbul rasa tertarik konsumen tersebut terhadap suatu produk/jasa.

3. Keinginan (*desire*)

Keinginan (*desire*) merupakan proses berlanjut dimana perasaan menginginkan atau ingin memiliki produk tersebut.

4. Keyakinan (*conviction*)

Keyakinan (*conviction*) merupakan proses timbulnya keyakinan pada diri individu tersebut terhadap produk/jasa yang diinginkannya sehingga akan menimbulkan keputusan untuk memperolehnya.

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan

a. Pengertian Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan

Davis mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan pada kemudahan penggunaan, yaitu sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem dapat digunakan dengan mudah dan tanpa masalah (Irmadhani dkk, 2022). Intensitas dan interaksi pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan. Menurut David dalam (Wicaksono, 2022: 31), persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan seseorang bahwa suatu sistem mudah dipahami dan digunakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari kesalahan dan tanpa usaha. Semakin sedikit upaya yang diperlukan untuk meningkatkan kinerja seseorang saat menggunakan teknologi, semakin mudah suatu sistem digunakan. Karena kemudahan penggunaan merupakan upaya yang tidak memberatkan atau membutuhkan keterampilan yang tinggi ketika suatu sistem digunakan.

b. Indikator Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan

Indikator kemudahan penggunaan menurut Davis (Wicaksono, 2022: 34-35) adalah sebagai berikut:

1) Mudah dipelajari (*easy to learn*)

Sistem informasi yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.

2) Mudah digunakan (*easy to use*)

Sistem informasi mudah untuk digunakan oleh pengguna.

3) Dapat dikontrol (*controllable*)

Sistem informasi yang digunakan mudah dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.

4) Fleksibel (*flexible*)

Sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.

5) Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)

Sistem informasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

5. Persepsi terhadap Manfaat

a. Pengertian Persepsi terhadap Manfaat

Persepsi Manfaat, menurut Jogiyanto (2018:114), adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Davis (2017: 32) mendefinisikan manfaat yang dirasakan sebagai penilaian subjektif pengguna tentang seberapa besar kemungkinan menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Hal ini dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa pemanfaatan teknologi akan meningkatkan prestasi kerjanya.

Berdasarkan pemahaman dari beberapa ahli tersebut di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa persepsi manfaat adalah tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya, sehingga dia akan menggunakannya. Di sisi lain, jika dia yakin sistem itu tidak efektif, dia tidak akan menggunakannya.

b. Indikator Persepsi terhadap Manfaat

Manfaat yang dirasakan dapat diukur dengan beberapa cara, termasuk peningkatan kinerja, efisiensi, produktivitas, dan manfaat secara keseluruhan. Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur manfaat yang dirasakan menurut Davis adalah sebagai berikut (Wicaksono, 2022: 66-67):

- 1) Kecepatan dalam melakukan kegiatan transaksi
Proses mendapatkan informasi produk atau jasa yang dapat langsung diperoleh dengan jaringan internet berkaitan dengan kecepatan transaksi.
- 2) Kemudahan dalam melakukan kegiatan transaksi
Kemudahan bertransaksi tidak terlepas dari kenyataan bahwa konsumen dapat melakukan transaksi dari mana saja dan kapan saja.
- 3) Keefektifan dalam layanan transaksi
Dalam menggunakan transaksi ini selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, tidak pernah mengecewakan.
- 4) Keefisienan dalam layanan transaksi
Efisiensi transaksi terkait dengan meminimalkan pemborosan dan kerugian.

6. Persepsi terhadap Resiko Penggunaan

a. Pengertian Persepsi terhadap Resiko Penggunaan

Persepsi resiko, menurut Kotler (Wicaksono, 2022: 121), adalah persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak menguntungkan dari penggunaan suatu produk atau layanan. Persepsi resiko menjadi tolak ukur, semakin rendah resiko maka semakin banyak masyarakat yang tertarik menggunakan layanan tersebut, begitu pula sebaliknya semakin tinggi resiko maka minat masyarakat untuk menggunakan akan semakin rendah.

Menurut Pavlov (Velandi dan Raisa Pratiwi, 2020), persepsi resiko didefinisikan sebagai persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan hasil yang tidak menguntungkan ketika melakukan aktivitas tertentu. Persepsi terhadap resiko, menurut Dowling and Staelin adalah suatu persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan (Kirana *et al*, 2023). Resiko dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang memungkinkan terjadinya potensi kerugian. Menurut Schiffman & Kanuk, resiko merupakan kondisi

tidak sempurna yang dialami konsumen saat memprediksikan konsekuensi atas keputusan pembelian yang diambil (Ong & Nuryasman, 2022).

Merujuk pada beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi resiko merupakan penilaian subjektif seseorang terhadap kemungkinan terjadinya kecelakaan dan seberapa peduli individu tersebut terhadap akibat atau dampak dari kejadian tersebut. Ketika dihadapkan pada situasi pengambilan keputusan yang sama, orang yang berbeda akan membuat keputusan yang berbeda berdasarkan persepsi dan pemahaman mereka tentang resiko dan konsekuensinya. Beberapa orang mungkin sangat tidak nyaman dengan ketidakpastian dan akan menghindari, mengurangi ancaman, dan memanfaatkan peluang untuk memindahkan ketidakpastian. Yang lain merasa nyaman dengan ketidakpastian dan dianggap dapat diterima, sehingga mereka tidak memiliki keinginan untuk menghindari ancaman.

b. Indikator Persepsi terhadap Resiko Penggunaan

Indikator utama dari persepsi terhadap resiko penggunaan e-wallet, menurut Schiffman & Kanuk terdiri dari enam aspek. Keenam aspek tersebut terdiri dari: resiko keuangan (*financial risk*), resiko sosial (*social risk*), resiko fungsional (*performance risk*), resiko waktu (*time risk*), resiko fisik (*physical risk*), dan resiko psikologis (*psychological risk*) (Ong & Nuryasman, 2022).

1) Resiko keuangan (*financial risk*)

Financial Risk (resiko keuangan) adalah adanya kemungkinan dalam pembelian sebuah produk tidak akan memberikan nilai pada uang yang digunakan.

2) Resiko sosial (*social risk*)

Resiko sosial didefinisikan sebagai kemungkinan bahwa membeli sebuah produk akan mempengaruhi secara negatif pendapat konsumen lain.

3) Resiko fungsional (*performance risk*)

Performance Risk (resiko kinerja) adalah adanya kemungkinan ketika membeli sebuah produk tidak akan memberikan manfaat yang diharapkan atau tidak mampu memenuhi kebutuhan konsumen.

4) Resiko waktu (*time risk*)

Time Risk (resiko waktu) adalah adanya kemungkinan ketika membeli sebuah produk akan menghabiskan banyak waktu atau membuang-buang waktu.

5) Resiko fisik (*phsycal risk*)

Kekhawatiran terhadap bahaya fisik atau cedera yang dapat ditimbulkan oleh suatu produk atau aktivitas.

6) Resiko psikologis (*psychological risk*)

Resiko psikologis didefinisikan sebagai kemungkinan membeli sebuah produk akan merusak citra diri atau mencerminkan buruk pada kepribadian konsumen.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan minat penggunaan Aplikasi QRIS dapat disajikan ke dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Kurniawan, M. R. / 2022	<i>Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan</i>	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Asosiatif dengan pendekatan kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Persepsi Kemanfaat berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan <i>Shopee Paylater</i> , (2) Persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan

		<i>Shopee Paylater</i>		<i>Shopee Paylater</i> , (3) Persepsi resiko tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan <i>Shopee Paylater</i> .
2.	Asja, H. J./ 2021	<i>Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Pendapatan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Paylater (Studi Kasus Pada Masyarakat DKI Jakarta)</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi.	Hasil penelitian secara parsial menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan <i>paylater</i> ; kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak positif dan pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan jasa <i>paylater</i> ; dan pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pakai layanan <i>paylater</i> .
3.	Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., dan Sari, B./ 2021	<i>Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Resiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi	Hasil Penelitian persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko baik secara parsial maupun secara simultan berpengaruh positif signifikan terhadap variable Keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

4.	Hafizah, R. N./ 2023	<i>Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Layanan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi	Hasil penelitian kemudahan secara parsial dan simultan berpengaruh positif signifikan terhadap variable Keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang
5.	Rahmawati, A. N./ 2023	<i>Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi.</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi	Hasil penelitian ini disimpulkan memastikan persepsi manfaat terdapat pengaruh signifikan terhadap Keputusan menggunakan QRIS, persepsi kemudahan penggunaan tidak pengaruh signifikan terhadap Keputusan menggunakan QRIS.
6.	Alfahri, Y. V./ 2023	<i>Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard Pada</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Quick Response Indonesia Standard, Persepsi Kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Quick Response Indonesia Standard.

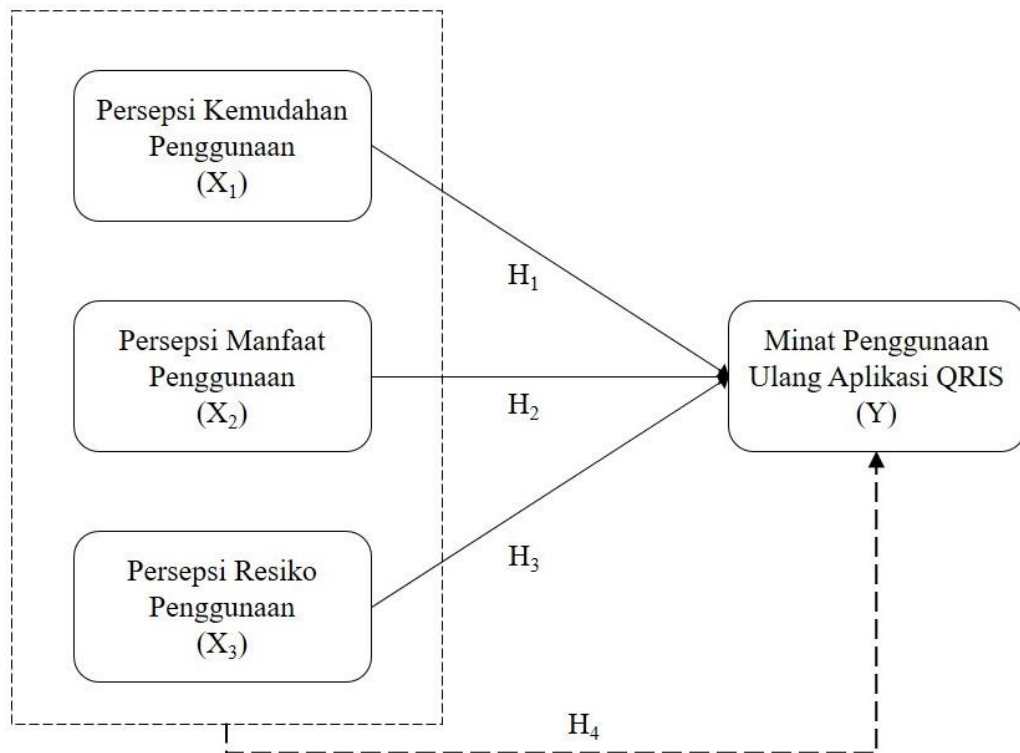
		<i>Mahasiswa Soloraya</i>		Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Quick Response Indonesia Standard
7.	Laloan, W./ 2023	<i>Pengaruh Kemudahan penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Resiko terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan multiple model regresi	Hasil penelitian ini menemukan bahwa Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Resiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna.
8.	Zhou, L., Xue S., and Qian, L. R. / 2022	<i>Extending the Technology Acceptance Model to Explore Students' Intention to Use an Online Education Platform at a University in China</i>	Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode survey. Analisis data dengan menggunakan SmartPLS	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) <i>Perceived Usefulness</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Intention to Use</i> ; (2) <i>Perceived Ease of Use</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Usefulness</i> ; (3) <i>Online Course Design</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Interaction</i> ; (4) <i>Perceived System Quality</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Ease of</i>

				<i>Use</i>; (5) <i>Perceived Enjoyment</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Usefulness</i>; (6) <i>Perceived Enjoyment</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Ease of Use</i>; (7) <i>Perceived Enjoyment</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Intention to Use</i>; (8) <i>Perceived Ease of Use</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Perceived Interaction</i>; (9) <i>Perceived Interaction</i> berkorelasi signifikan dengan <i>Intention to Use</i>.
9.	Yang, K., Choi, J. G., and Chung, J./ 2021	<i>Extending the Technology Acceptance Model (TAM) to explore customer's behavioral intention to use Self-Service Technologies (SSTs) in Chinese budget hotels</i>	Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode survey. Analisis data dilakukan dengan <i>path analysis</i> menggunakan AMOS.	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) <i>perceived usefulness</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dan <i>behavioral intention</i> pelanggan dalam menentukan budget secara swalayan; dan (2) <i>perceived ease of use</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dan <i>behavioral intention</i> pelanggan dalam menentukan budget secara swalayan
10.	Wiryawan D., Suhartono, J., Hiererra, S. E., Ambarwati, S. D. A.,	<i>Factors influencing e-wallet users' perception on payment transaction security:</i>	Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode survey. Analisis data	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: (1) <i>The Ease of Use</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; (2) <i>Trust</i>

	dan Gui, A./ 2023	<i>Evaluation on quick response Indonesia standard</i>	dilakukan dengan <i>path analysis</i> menggunakan AMOS.	berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; (3) <i>Authenticity</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; (4) <i>Integrity</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; (5) <i>Notification</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; (6) <i>Promotion</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS; dan (7) <i>History</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
--	-------------------	--	---	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian pada penelitian ini akan disesuaikan dengan penelitian yang terdahulu pada jurnal Chatterjee dan Kar (2020) dengan variabel yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini dibangun dengan model teoritis yang telah dikembangkan dengan bantuan teori yang diambil dari TAM (*perceived usefulness, perceived ease of use*) yang diharapkan dapat mengetahui pengaruh persepsi terhadap kemudahan, manfaat dan resiko dalam penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta yang dijabarkan pada gambar 2.3 di bawah ini.



Gambar 2.3 Diagram Kerangka Pemikiran

D. Pengembangan Hipotesis Penelitian

1. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS

Keyakinan mengenai kemudahan penggunaan muncul dalam *Technological Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989), apabila dirasa bahwa suatu adanya penggunaan teknologi atau sistem tidak rumit, tetapi dapat digunakan dengan mudah, maka pengguna tidak akan ragu untuk menggunakan teknologi atau sistem tersebut (Venkatesh, 2012).

Kepercayaan pada kemudahan penggunaan teknologi dikaitkan dengan konsepsi mengarahkan upaya seseorang untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi baru (Yang *et al*, 2021). Hal tersebut dapat dikatakan juga sebagai suatu inovasi perubahan yang baru. Apabila adanya inovasi yang lebih mudah digunakan oleh seseorang, maka seseorang akan termotivasi untuk menggunakan teknologi tersebut (Dwijayanti *et al*, 2022). Hasil

penelitian dari Tumsifu *et al* (2020) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan merupakan suatu konstruksi yang berbeda tetapi terkait dengan kegunaan yang dirasakan. Hal ini mempengaruhi kegunaan jangka pendek, karena peningkatannya berkontribusi secara positif pada hasil dan akhirnya menentukan kegunaan yang dirasakan. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Chatterjee dan Kar (2020) juga membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara adopsi *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan Minat Marketing (SMM).

Berdasarkan hasil penelitian dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H₁: Persepsi terhadap Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta

2. Pengaruh Persepsi terhadap Manfaat Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS

Keyakinan mengenai manfaat yang dirasakan ini muncul dari teori yang dikemukakan oleh Davis (1989) yaitu *Technological Acceptance Model* (TAM). Kegunaan yang dirasakan dianggap sebagai ukuran tidak berwujud dimana pengguna aplikasi QRIS memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi (penggunaan) akan membantu pengguna dalam melakukan pembayaran secara efektif dan efisien. Penelitian ini menjelaskan pengaruh persepsi terhadap manfaat penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi QRIS.

Ada beberapa penelitian yang terlihat bahwa *perceived usefulness* (PEU) memiliki keterkaitan yang secara signifikan dengan niat pengguna dengan adanya teknologi baru (Zhou *et al*, 2022). Selain itu, penelitian mengenai penggunaan teknologi baru yang dilakukan oleh Dwijayanti *et al* (2022) yang menjelaskan bahwa *perceived usefulness* (PEU) memiliki hubungan yang positif dengan adanya penggunaan teknologi baru. *Perceived usefulness* (PEU) memiliki hubungan positif dengan penggunaan aplikasi QRIS. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan Chatterjee & Kar (2020) mengenai penggunaan sosial media marketing menyatakan bahwa *perceived*

usefulness (PEU) menawarkan petunjuk tentang bagaimana penggunaan aktual dan niat untuk menggunakan dipengaruhi dengan menentukan probabilitas subjektif calon pengguna bahwa mengakses dan memanfaatkan aplikasi meningkatkan operasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H₂: Persepsi terhadap Manfaat Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta

3. Pengaruh Persepsi terhadap Resiko dalam Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS

Keyakinan mengenai resiko yang mungkin dihadapi dalam penggunaan aplikasi teknologi baru juga muncul teori yang dikemukakan oleh Davis (1989) yaitu *Technological Acceptance Model* (TAM). Kegunaan yang dirasakan dianggap sebagai ukuran tidak berwujud dimana pengguna aplikasi QRIS memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi (penggunaan) akan menimbulkan resiko yang kemungkinan akan muncul dari penggunaan inovasi aplikasi baru dalam melakukan pembayaran. Penelitian ini menjelaskan pengaruh persepsi terhadap resiko dalam penggunaan terhadap minat penggunaan aplikasi QRIS.

Menurut Pavlou (Hutami *et al*, 2021) resiko adalah suatu keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seseorang untuk memutuskan iya atau tidak melakukan transaksi secara online. Menurut Featherman dan Pavlou (Hutami *et al*, 2021) persepsi resiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Persepsi resiko sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan. Semakin kecil persepsi resiko dari suatu individu maka semakin besar tingkat kepercayaannya, begitupun sebaliknya.

Hasil penelitian yang dilakukan Hutami *et al* (2021) menyimpulkan bahwa persepsi terhadap resiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi QRIS. Faktor resiko, privasi dan keamanan juga merupakan bagian dari kegunaan yang dirasakan. Apabila faktor-faktor

tersebut dapat diatasi, maka penggunaan Pemasaran Media Sosial bagi UMKM akan banyak mendapatkan keuntungan (Chatterjee dan Kar, 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, selanjutnya dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₃: Persepsi terhadap Resiko dalam Penggunaan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta

4. Pengaruh Persepsi terhadap Kemudahan, Manfaat, dan Resiko dalam Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS

Keyakinan mengenai kemudahan penggunaan, manfaat penggunaan dan resiko dalam penggunaan muncul dalam *Technological Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989). Carter (Zhou *et al*, 2021) mengemukakan bahwa penerimaan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

Penerimaan teknologi oleh individu didukung oleh pengaruh yang signifikan dari aspek-aspek yang mencakup persepsi individu terhadap kemudahan penggunaan, manfaat penggunaan dan resiko dalam penggunaan (Zhou *et al*, 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chatterjee dan Kar (2020) juga membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara adopsi *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan Minat Marketing (SMM). Hasil penelitian yang dilakukan Dwijayanti *et al* (2022) menghasilkan temuan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PEU) dan *Perceived Risk* berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi QRIS.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut di atas, selanjutnya dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut ini:

H₄: Persepsi terhadap Kemudahan, Manfaat, dan Resiko dalam Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian survei. Metode survei merupakan metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai alat pokok dalam mengumpulkan data dan informasi dari responden (Singarimbun dan Effendi, 2009). Survei oleh Malhotra dan Birks dikatakan “*involve interviews with a large number of respondents using a pre-designed questionnaire*” (Malhotra & Birks, 2012: 108).

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Menurut Sekaran (2010), penelitian korelasional didefinisikan sebagai “*correlational research examines the covariation of two or more variables*”. Berdasarkan definisi tersebut di atas, maka penelitian korelasional dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang mengkaji kovariasi dari dua variabel atau lebih.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di STIE Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di STIE Surakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 6 (enam) bulan, yaitu dari mulai bulan Desember 2024 hingga bulan Mei 2025. Adapun pelaksanaan kegiatan penelitian dapat disajikan pada tabel berikut ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian selanjutnya dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi terhadap kemudahan penggunaan terhadap minat ulang penggunaan aplikasi pembayaran QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji pengaruh parsial diperoleh nilai t statistik sebesar 16.999 dengan signifikansi $p = 0.000$.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi terhadap manfaat penggunaan terhadap minat ulang penggunaan aplikasi pembayaran QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji pengaruh parsial diperoleh nilai t statistik sebesar 7.457 dengan signifikansi $p = 0.000$.
3. Terdapat pengaruh negatif dan signifikan persepsi terhadap resiko penggunaan terhadap minat ulang penggunaan aplikasi pembayaran QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji pengaruh parsial diperoleh nilai t statistik dengan besaran -5.820 dan signifikansi $p = 0.000$.
4. Terdapat pengaruh signifikan persepsi terhadap kemudahan, persepsi terhadap manfaat, dan persepsi terhadap resiko penggunaan secara bersama-sama terhadap minat ulang penggunaan aplikasi pembayaran QRIS pada mahasiswa STIE Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis uji pengaruh simultan diperoleh nilai F statistik dengan besaran 306.400 dan signifikansi $p = 0.000$. Besarnya pengaruh persepsi terhadap kemudahan, persepsi terhadap manfaat, dan persepsi terhadap resiko penggunaan secara bersama-sama terhadap minat ulang penggunaan aplikasi pembayaran QRIS adalah sebesar 73.8%. Sisanya sebesar 26.2% ditentukan oleh variabel lain di luar model ini.

B. Saran

Merujuk pada hasil kesimpulan sebagaimana diuraikan di atas, selanjutnya dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, diharapkan kepada peneliti dapat menggunakan lebih banyak variabel yang belum dijelaskan di luar variabel ini, misalnya variabel: Literasi, Efisiensi, Pengetahuan, Efektivitas dan masih banyak lagi.
2. Diharapkan pihak provider aplikasi QRIS lebih memperhatikan fitur-fitur aplikasi pembayaran untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Selain meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan QRIS pada aplikasi QRIS, provider juga harus lebih memahami potensi resiko sehingga pengguna tidak merasa cemas saat menggunakannya.
3. Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian sehingga hasil yang diperoleh dapat mencerminkan gambaran penggunaan aplikasi QRIS secara lebih luas berdasarkan cakupan wilayah geografis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anto, L. O., Ramadhan, A. M. F., dan Hustia, R. H. (2024). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Wallet*. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* Volume 09, No. 02 Oktober 2024. DOI: <https://doi.org/10.33772/jakuho.v9i2>
- Antoni, D., Herdiansyah, M. I., Akbar, M., & Sumitro, A. (2021). Pengembangan Infrastruktur Jaringan Untuk Meningkatkan Pelayanan Publik di Kota Palembang. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(4), 1652. DOI: <https://doi.org/10.30865/mib.v5i4.3318>.
- Ariyanto., Naim, F., dan Qubbaja, A. (2025). Penerapan Asas Konsensualisme Dalam E-Payment Berbasis QRIS. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, (2025), pp. 149-175. DOI: <https://doi.org/10.20885/iustum.vol32.iss1.art7>
- Awaluddin, M. (2017). Pengaruh Kepribadian Entrepreneurship Islam dan Akses Informasi Terhadap Strategi Bisnis dan Kinerja Bisnis Usaha Kecil di Kota Makassar. *Jurnal Iqtisaduna*, 79-97.
- Budiman, F., dan Astuti, R. S. (2021). Inovasi “New Sakpole” Sebagai Strategi Pelayanan Publik Berbasis E-Government untuk Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor di Jawa Tengah. *Jurnal Ilmiah Edunomika* Vol. 5 No. 02, 2021.
- Carter, Lemuria. 2008. “Trust and risk in e-government adoption” 17: 165–76. doi:10.1016/j.jsis.2007.12.002..
- Colesca, S. E. (2009). Understanding Trust in e-Government. *Engineering Economics*, 3(63), 7-15.
- Chatzoglu, P., Chatzoudes, D., Savvidou, A., Fotiadis, T., and Delias, P. (2022). Factors affecting repurchase intentions in retail shopping: An empirical study. *Heliyon* 8 (2022) e10619. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10619>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 318-340.
- Dwivedi, Y. K., Rana, N. P., Janssen, M., Lal, B., Williams, M. D., & Clement, M. (2017). An empirical validation of a unified model of electronic government adoption (UMEGA). *Government Information Quarterly*, 34(2), 211–230. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2017.03.001>
- Fauzi, C. N. (2024). Antecedents of The Technology Acceptance Model (TAM) Theory on the Blibli Online Mall Platform. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, Vol. 03, No. 01, 2024, pp. 251-263. DOI: <https://journal.uui.ac.id/selma/index>

- Fernanda, J. W., & Hidayah, N. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 dan Partial Least Square Structural Equation Model (PLS-SEM). *Factor M*, 3(2). <https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.3097>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Reading, MA: Addison-Wesley
- Geffen, David., Karahanna, E. Dan Straub. (2003). The relative importance of perceived ease-of-use in IS acceptance: A study of e-commerce acceptance. *Journal of AIS*, 1, 8 (October 2004), 1–30.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: UNDIP.
- Haerana dan Burhanuddin (2022). *Manajemen Pelayanan Publik Konseptual, Teoretis dan Faktual*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hatta, A. J. (2009), Model Of Information System Operation Based On Technology Acceptance Model For Micro Financial Institutions. *Journal of Economics, Business and Accountancy Ventura Volume 14, No. 3, December 2011*, pages 251 – 268
- Hogg, A.M., Vaughan, M.G. (2005). *Introduction to Social Psychology*. Australia: National Library of Australia Pearson Education Australia.
- Ilham, S. (2020). *E-Governance*. Cetakan pertama. Deepublish: Yogyakarta.
- Indrajit, R. E. (2004). *E-Government Strategi Pembangunan Dan Pengembangan Sistem Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Indriyani, D., dan Sartika, S. H., (2022). Persepsi Generasi Z pada Penggunaan *E-wallet* selama Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen* Volume 6 No. 1 Maret 2022.
- Iqbal, M., & Fridayani, H. D. (2022). E-Government Acceptance Model During Covid-19 Crisis In Tainan City, Taiwan. *Transformasi: Jurnal Manajemen Pemerintahan*. <https://doi.org/10.33701/jtp.v14i1.1861>
- Jiang, P., Niu, W., Wang, Q., Yuan, R., Chen, K. (2024) Understanding Users' Acceptance of Artificial Intelligence Applications: A Literature Review. *Behav. Sci.* 2024, 14, 671. DOI: <https://doi.org/10.3390/bs14080671>.
- Kirana, A., Mutia, A., dan Fielnanda, R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa di Kota Jambi. *MUQADDIMAH : Jurna Ekonomi, Manajemen,*

Akuntansi dan Bisnis Vol.1, No.4 Oktober 2023. DOI: <https://doi.org/10.59246/muqaddimah.v1i4.442>.

- Mensah, I. K., Zeng, G., & Luo, C. (2020). E-Government Services Adoption: An Extension of the Unified Model of Electronic Government Adoption. *SAGE Open*, 10(2), 79-91.
- Muliawaty, L. (2020). Peranan E-Government Dalam Pelayanan Publik (Studi Kasus: Mal Pelayanan Publik Kabupaten Sumedang). *Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol.11 No.2 Juni 2020|DOI: <http://dx.doi.org/10.23969>
- Murru, M. L. (2003). E-Government: From real to virtual democracy. Brussels: Boston University.
- Nuh, M. (2009). *Inovasi Governance dan Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nuryasman, M., & Warningsih, S. (2021). Determining Factors of Digital Wallet Usage. *Jurnal Manajemen*, 25(2), 271. DOI: <https://doi.org/10.24912/jm.v25i2.740>.
- Ong, V., dan Nuryasman, M. N. (2022). Pengaruh Persepsi Resiko, Persepsi Kemudahan, dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Linkaja. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan* (Versi Elektronik) Vol. 04, No. 02, April 2022 : hlm 516-524.
- Pratama, A., Wulandari, S. Z., dan Indyastuti, D. L. (2022). Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Penggunaan Aplikasi PLN Daily (Studi Empiris Pada Pegawai PLN UP3 Tegal). *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia*, Volume 05, Nomor 03, Juni 2022.
- Rahmadana, M., F., et al (2020). *Pelayanan Publik*. Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan & Kuncoro, A. E. (2014). *Cara Menggunakan dan Memakai. Path Analysis (Analisis Jalur)*. Cetakan ke-6. Bandung: Alfabeta.
- Schorr, A. (2023). The Technology Acceptance Model (TAM) and its Importance for Digitalization Research: A Review. *Proceedings of the International Symposium on Teknikpsychologie*. DOI: 10.2478/9788366675896-005
- Setiawan, E., Winarno, W. W., & Fudholi, D. H. (2021). Analisis Faktor Penerimaan Layanan e-Government dengan Menggunakan Model UTAUT2 dan GAM di Kabupaten Gunungkidul. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 34. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2565>
- Shareef, M. A., Kumar, V., Kumar, U., and Dwivedi, Y. K., (2011). E-government Adoption Model (GAM): Differing Service Maturity Levels. *Government Information Quarterly* 28(1), DOI:10.1016/j.giq.2010.05.006

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tobing, G. J., Abubakar, L., dan Handayani, T. (2024). Analisis Peraturan Penggunaan QRIS Sebagai Kanal Pembayaran Pada Praktik UMKM Dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi Digital. *Acta Comitatus: Jurnal Hukum Kenotariatan*, Vol. 6 No. 03, Desember 2021. DOI: <https://ojs.unud.ac.id/index.php/ActaComitatus>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478
- Venkatesh, V., Thong, J., & Xu, X. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. *Journal of the Association for Information Systems*, 17(5), 328-376.
- Wicaksono, S. R. (2022). *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- Wirawan, V. (2020). Penerapan E-Government dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Kontemporer di Indonesia. *Jurnal Penegakan Hukum Dan Keadilan*, 1(1). <https://doi.org/10.18196/jphk.1101>