

PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS*, DAN *PERCEIVED RISK* TERHADAP *INTENTION TO USE QRIS* SEBAGAI PEMBAYARAN DIGITAL (PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)

Oktaviana Eka Jati

Manajemen, Universitas Putra Bangsa

oktavianaekajati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan dari masyarakat di Kabupaten Kebumen dalam menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai pembayaran digital menggunakan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan persepsi risiko sebagai variabel tambahan. TAM menyatakan bahwa niat dalam menggunakan sistem informasi ditentukan oleh dua keyakinan, yaitu persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan, Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan sumber data yang digunakan adalah data primer. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah mengalikan jumlah indikator dengan skala 5-10 (Menurut Ferdinand, 2016). Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 127 responden. Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan WarpPLS 8.0. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 3 hipotesis yang diterima yaitu persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat, persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan, persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Dalam penelitian ini persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sehingga hipotesis tidak terdukung

Kata Kunci: QRIS, TAM, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, minat untuk menggunakan.

Abstract

The purpose of this research was to analyze the intention determining factor of people in Kebumen Regency in using QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) as a digital payment using Technology Acceptance Model (TAM) approach with perceived risk as an additional variable. TAM explain that intention to use information system determined by two beliefs, that was perceived ease of use and perceived usefulness. The type of this research is quantitative and the data source is primary data. The sampling technique in this research is multiply the total of indicators by a scale 5-10 (Ferdinand, 2016). Total respondents in this research was 127 respondents. The hypotheses in this research were tested by WarpPLS 8.0. According he result, there are 3 accepted hypotheses that is perceived ease of use has a positive effect on perceived usefulness, perceived ease of use has a positive effect on intention to use, perceived usefulness has a positive effect on intention to use. In this research, perceived risk has a positive effect on intention to use, so the hypothesis is not supported.

Keywords: QRIS, TAM, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived risk*, *intention to use*.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi yang saat ini semakin pesat, menyebabkan banyak perubahan yang terjadi di beberapa negara di dunia salah satunya adalah Negara Indonesia, yang mana perubahan tersebut terjadi pada pola dan sistem pembayaran dalam melakukan transaksi. Instrumen atau alat dalam pembayaran sudah mengalami perubahan-perubahan yang dimulai dari alat pembayaran dalam bentuk tunai kini telah berkembang dalam bentuk yang lebih praktis yaitu alat pembayaran digital. Metode pembayaran berbasis digital (*cashless*) merupakan jenis pembayaran yang banyak diminati masyarakat akhir-akhir ini. Tingginya jumlah uang beredar, banyaknya kasus pemalsuan uang, dan besarnya biaya operasional yang dikeluarkan Bank

Indonesia untuk mencetak, menyimpan, mendistribusikan dan memusnahkan uang menjadi latar belakang Bank Indonesia mencanangkan gerakan penggunaan instrumen non-tunai dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang diberi nama dengan Gerakan Nasional Non Tunai. Pemerintah melalui Bank Indonesia selaku Bank Sentral terus meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dalam mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital.

Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran seperti kode QR yang digunakan oleh aplikasi *E-wallet* di Indonesia. Dengan banyaknya kode QR yang diterbitkan oleh aplikasi *E-wallet* menyebabkan *merchant* harus menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak

PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS*, DAN *PERCEIVED RISK* TERHADAP *INTENTION TO USE QRIS* SEBAGAI PEMBAYARAN DIGITAL (PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)

jumlah aplikasi *E-wallet* yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Hal ini juga menyebabkan konsumen harus mempunyai berbagai macam aplikasi agar dapat melakukan pembayaran digital dan ini dianggap tidak efisien sehingga perlu adanya standar kode QR pembayaran untuk mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat layanan keuangan digital. Sulfini et al (2022) menyatakan bahwa terjadi peningkatan dari tahun ke tahun dalam melakukan transaksi digital. Semakin besarnya jumlah penduduk dan meningkatnya literasi masyarakat terhadap keuangan, menjadikan masyarakat semakin terdorong untuk menumbuhkan transaksi uang elektronik di tanah air. Sehubungan dengan hal tersebut, Bank Indonesia merilis QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai standar yang ditetapkan untuk kode QR di Indonesia. QRIS yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bersama ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia) resmi dirilis pada tanggal 17 Agustus 2019 dan mulai efektif diberlakukan secara nasional sejak 1 Januari 2020 lalu. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisienkan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi *mobile banking* maupun dompet digital. QRIS ini menawarkan kemudahan dalam metode pembayaran yakni menjadikan *merchant* merasa lebih praktis dan terhindari dari uang palsu.

Penggunaan pembayaran digital semakin dirasakan manfaatnya oleh masyarakat. Hal ini ditandai dengan terjadinya peningkatan persentase volume transaksi QRIS yang meliputi transaksi *off us* dan *on us*. Transaksi *off-us* merupakan transaksi non tunai apabila QRIS dibayarkan melalui aplikasi lain selain aplikasi penerbit kode QR. Sedangkan transaksi *on-us* merupakan transaksi non tunai apabila QRIS dibayarkan melalui aplikasi keuangan yang menerbitkan kode QR tersebut. Berdasarkan data ASPI diketahui bahwa persentase volume transaksi *off-us* di tahun 2021 sebesar 43,15% dibandingkan tahun 2020 yang hanya 27,31%. Dari sisi total volume transaksi *off-us* menunjukkan peningkatan sebesar 377,97% terhadap tahun 2020.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk menguji *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* terhadap *intention to use QRIS*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka judul penelitian yang akan dilakukan adalah **“Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Perceived of Usefulness*, dan *Perceived Risk* terhadap *Intention to Use QRIS* sebagai Pembayaran Digital”**

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kabupaten Kebumen yang mengetahui sistem pembayaran digital QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). Sedangkan objek yang digunakan yaitu memahami penerimaan QRIS menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan persepsi risiko (*perceived risk*) sebagai variabel tambahan. Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai populasi adalah masyarakat di Kabupaten Kebumen. Selanjutnya prosedur pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Non Probability Sampling* dengan cara *Purposive Sampling* yaitu teknik sampling dengan menggunakan pertimbangan dan batasan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan sampel yang relevan dengan tujuan penelitian dengan kriteria tertentu. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini yaitu masyarakat di Kabupaten Kebumen dengan yang mengetahui layanan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). Menurut Ferdinand (2016) untuk menentukan jumlah sampel yang representatif adalah tergantung pada jumlah indikator dikali 5 sampai 10. Jumlah sampel minimum untuk penelitian ini adalah :

$$\begin{aligned} \text{Sampel Minimum} &= \text{Jumlah Indikator} \times 5 \\ &= 19 \times 5 \\ &= 95 \text{ responden} \end{aligned}$$

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner daftar pertanyaan dalam kuisisioner penelitian ini berupa pertanyaan tertutup karena alternatif-alternatif jawaban telah disediakan. Pengukuran setiap variabel menggunakan Skala Likert 1-5. Pengukuran setiap variabel dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1
Pengukuran Skala Likert

No	Jawaban	Kode	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Netral	N	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji Validitas Konvergen

Uji Validitas dilakukan untuk mengukur valid tidaknya sebuah kuisisioner. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan WarpPLS 8.0. Hasil pada Tabel 2, diketahui bahwa nilai loading diatas 0.70 dan nilai p signifikan <0.05. Syarat validitas konvergen yang lain juga dilihat dari nilai *Average Variance Extracted* (AVE) >0.50.

PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS*, DAN *PERCEIVED RISK* TERHADAP *INTENTION TO USE* QRIS SEBAGAI PEMBAYARAN DIGITAL (PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator dalam penelitian ini telah memenuhi salah satu syarat validitas konvergen.

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Kode	Outer Loading	P-Value	AVE
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU_1	(0.822)	<0.001	0.614
	PEOU_2	(0.805)	<0.001	
	PEOU_3	(0.802)	<0.001	
	PEOU_4	(0.703)	<0.001	
	PEOU_5	(0.774)	<0.001	
	PEOU_6	(0.790)	<0.001	
<i>Perceived Usefulness</i>	PU_1	(0.746)	<0.001	0.608
	PU_2	(0.854)	<0.001	
	PU_3	(0.782)	<0.001	
	PU_4	(0.830)	<0.001	
	PU_5	(0.725)	<0.001	
	PU_6	(0.732)	<0.001	
<i>Perceived Risk</i>	PR_1	(0.927)	<0.001	0.852
	PR_2	(0.922)	<0.001	
	PR_3	(0.920)	<0.001	
<i>Intention to Use</i>	IU_1	(0.804)	<0.001	0.698
	IU_2	(0.862)	<0.001	
	IU_3	(0.865)	<0.001	
	IU_4	(0.810)	<0.001	

Uji Validitas Diskriminan

Kriteria yang digunakan untuk menilai apakah model pengukuran memenuhi syarat validitas diskriminan yaitu nilai akar kuadrat *average variance extracted* (AVE) yaitu kolom diagonal dan diberi tanda kurung harus lebih tinggi dari korelasi antar variabel laten pada kolom yang sama (Sholihin dan Ratmono, 2013:125).

Hasil pada tabel 3, diketahui bahwa variabel dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat validitas diskriminan, yaitu nilai *cross loading* >0.70 atau loading ke konstruk lain bernilai lebih rendah daripada ke konstruk tersebut atau kolom diagonal dan diberi tanda kurung lebih tinggi dari korelasi antar variabel laten pada kolom yang sama.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Diskriminan

	PEOU	PU	PR	IU
PEOU	(0.784)	0.668	-0.065	0.567
PU	0.668	(0.780)	0.106	0.606
PR	-0.065	0.106	(0.923)	0.243
IU	0.567	0.606	0.243	(0.836)

Uji Reliabilitas Konsistensi Internal

Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk (Ghozali dan Latan, 2015:75). Hasil pada tabel 4, diketahui bahwa nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* > 0.70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini telah memenuhi ketentuan atau syarat reliabilitas.

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas Konsistensi Internal

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.905	0.874
<i>Perceived Usefulness</i>	0.903	0.870
<i>Perceived Risk</i>	0.945	0.913
<i>Intention to Use</i>	0.902	0.856

Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural dievaluasi dengan melihat nilai *R-Square* (R^2) untuk setiap variabel dependen sebagai kekuatan prediksi dari model struktural. Hasil pada tabel 5, diketahui bahwa nilai *R-Square* (R^2) variabel *perceived usefulness* adalah sebesar 0.468. Dapat disimpulkan bahwa persentase besarnya pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* adalah sebesar 46.8%. Kemudian untuk nilai *R-Square* (R^2) variabel *intention to use* adalah sebesar 0.469. Maka dapat disimpulkan bahwa persentase besarnya pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *perceived risk* terhadap *intention to use* adalah sebesar 46.9%.

Tabel 5
Laten Variabel Correlation

Variabel	R-Square (R^2)
<i>Perceived Usefulness</i>	0.468
<i>Intention to Use</i>	0.469

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai koefisien jalur (*path coefficient*) dan nilai signifikansi (*p-value*). Tingkat signifikansi yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebesar 5. Hasil pada tabel 6, diketahui bahwa bahwa nilai *path coefficient* seluruh hipotesis bernilai positif. Kemudian jika melihat nilai *p-value* seluruh hipotesis di bawah 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 , H_2 , dan H_3 dalam penelitian ini diterima atau terdukung. Namun untuk H_4 dalam penelitian ini ditolak atau tidak terdukung.

PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS*, DAN *PERCEIVED RISK* TERHADAP *INTENTION TO USE QRIS* SEBAGAI PEMBAYARAN DIGITAL (PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*)

Tabel 6
Pengujian Hipotesis

Keterangan	Path Coefficient	P-value	Hasil
H ₁ PEOU → PU	0.684	<0.001	Terdukung
H ₂ PEOU → IU	0.258	0.001	Terdukung
H ₃ PU → IU	0.409	<0.001	Terdukung
H ₄ PR → IU	0.159	0.033	Tidak Terdukung

PENUTUP

Simpulan

- 1) Penelitian ini bertujuan untuk menguji keberterimaan masyarakat di Kabupaten Kebumen terhadap QRIS sebagai pembayaran digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat di Kabupaten Kebumen cenderung menerima sistem/teknologi apabila mereka beranggapan bahwa sistem/teknologi tersebut bermanfaat dan mudah digunakan. Namun, dalam penelitian ini persepsi risiko memiliki pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan. Masyarakat di Kabupaten Kebumen cenderung lebih mementingkan manfaat yang didapatkannya dibanding dengan risiko yang akan diterima dalam penggunaan QRIS sebagai pembayaran digital.
- 2) Berdasarkan hasil analisis deskriptif, menunjukkan bahwa indikator yang paling dominan dari variabel *Perceived Ease of Use* adalah mudah untuk digunakan yang mempunyai nilai TCR (Tingkat Capaian Responden) sebesar 85.35% dan indikator yang paling dominan dari variabel *Perceived Usefulness* yaitu membantu pekerjaan lebih cepat dengan nilai TCR sebesar 87.56%. Sedangkan indikator yang paling dominan dari variabel *Perceived Risk* adalah gangguan yang menyebabkan kerugian dengan nilai TCR sebesar 52.91%. Kemudian indikator yang paling dominan dari variabel *intention to use* adalah berniat untuk menggunakan dengan nilai TCR sebesar 81.10%.

Saran

- 1) Sampel penelitian ini terbatas yaitu masyarakat di Kabupaten Kebumen yang mana masih minim pengetahuannya mengenai QRIS jika dibandingkan dengan di kota-kota besar. Bagi peneliti selanjutnya, akan lebih baik jika melakukan penelitian di kota-kota besar.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas meneliti terkait *perceived risk* secara umum. Saran untuk peneliti selanjutnya akan lebih baik apabila meneliti terkait *perceived risk* untuk lebih dispesifikan, misalnya *security risk*, *financial risk*, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Cooper, D., & Schindler, P. (2001). *Business research methods* McGraw-Hill/Irwin. Cowen, PB, & and Tynan, (1999).
- 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, OV). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 85-93.
- Febriyani, K., & Suprajitno, D. (2020). Analisis Pengaruh *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Penggunaan Sistem Keuangan Desa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 2(4), 515-528.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program smartpls 3.0 untuk penelitian empiris*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hair Jr, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2021). *A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)*. Sage publications.
- Hermanto, S. B., & Patmawati, P. (2017). Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan *Technology Acceptance Model*. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 19(2), 67-81.
- Indarsin, T., & Ali, H. (2017). *Attitude toward Using m-Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Ikens Wholesale Trade, Jakarta-Indonesia*. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, 2, 995-1007.
- Loanata, T., & Tileng, K. G. (2016). Pengaruh *trust* dan *perceived risk* pada *intention to use* menggunakan *technology acceptance model* (Studi kasus pada situs *e-commerce traveloka*). *JUISI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi)*, 2(1), 64-73.
- Mahyarni, M. (2013). *Theory of reasoned action dan theory of planned behavior* (Sebuah Kajian Historis tentang Perilaku). *Jurnal El-Riyasah*, 4(1), 13-23.
- Ningsih, H. A., M Sasmita, E., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(1), 1-9.
- Nurhaliza, S. L. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Resiko Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

**PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *PERCEIVED USEFULNESS*, DAN *PERCEIVED RISK*
TERHADAP *INTENTION TO USE QRIS* SEBAGAI PEMBAYARAN DIGITAL (PENDEKATAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL)**

- Pontoh, M. A. H., Worang, F. G., & Tumewu, F. J. (2022). *The Influence of Perceived Ease of Use, Perceived Risk and Consumer Trust towards Merchant Intention in using QRIS as a Digital Payment Method. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(3), 904-913.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127-135.
- Putritama, A., & Sari, R. S. P. (2020). *Factors Affecting The Interest in Using E-money for Millennials. Jurnal Economica*, 16(2), 245-256.
- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan *E-Learning* Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)(Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(2), 87-98.
- Rahman, A. F. S. K., & Supriyanto, S. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Indonesian Scientific Journal of Islamic Finance*, 1(1), 1-21.
- Sholihin, M., & Ratmono, D. (2021). *Analisis SEM-PLS dengan WarpPLS 7.0 untuk hubungan nonlinier dalam penelitian sosial dan bisnis*. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 122.
- Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. M. B. (2017). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik. *Diponegoro Journal of Management*, 6(4), 116-122.