

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di era globalisasi menjadi pengaruh perubahan yang sangat besar bagi suatu negara, terutama pada kemajuan dalam teknologi digitalisasi yang semakin berkembang dengan pesat. Kehadiran teknologi menjadi sebuah hal yang sangat penting bagi jalannya suatu perekonomian suatu negara, dimana kegiatan ekonomi sudah mulai berbasiskan pada pemanfaatan teknologi informasi dan digital. Seiring kemajuan teknologi digitalisasi berdampak positif pada perubahan sistem pembayaran pada sektor-sektor perusahaan, salah satunya pada penggunaan transaksi. Pemanfaatan teknologi digitalisasi dalam suatu perusahaan khususnya pada sektor bidang keuangan, dimana perkembangan teknologi dalam sektor bidang keuangan menggeser alat pembayaran tunai menjadi alat pembayaran non tunai, yang memudahkan proses pembayaran secara mudah dan aman.

Kemajuan teknologi dalam alat pembayaran menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Perubahan ini memunculkan inovasi baru, semacam metode bertransaksi yang berganti dari masa ke masa. Diawali transaksi sistem barter, kemudian menggunakan uang kertas, dan kini munculah inovasi berbasis teknologi seperti uang elektronik atau *E-Wallet*. Uang elektronik pada pasal 1 ayat 3 adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang di setor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit kemudian nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip,

sedangkan menurut (Mentari et al., 2019) uang elektronik adalah uang yang dicatat secara elektronik pada kartu yang dimiliki oleh seseorang. Adapun beberapa uang elektronik yang banyak digunakan di Indonesia diantaranya OVO, Dana, Link Aja, Gopay, dan Shopee Pay.

Tabel I-1
Jumlah Pengguna Dompet Digital (E-Wallet) di Indonesia
Tahun 2021-2024

No	Dompet Digital (E-Wallet)	2021	2022	2023	2024
1	OVO	140 Juta	180 Juta	230 Juta	280 Juta
2	Dana	40 Juta	60 Juta	70 Juta	90 Juta
3	Link Aja	50 Juta	70 Juta	80 Juta	100 Juta
4	Gopay	50 Juta	70 Juta	80 Juta	100 Juta
5	Shopee Pay	60 Juta	70 Juta	90 Juta	120 Juta

Sumber :Dailysocial, 2024

Berdasarkan tabel 1-1, menjelaskan penggunaan uang elektronik di indonesia dari beberapa aplikasi dompet digital seperti OVO, Dana, Link Aja, Gopay, dan Shopee Pay dari tahun 2021-2024 mengalami peningkatan terus menerus. Hal ini membuktikan masyarakat indonesia memiliki daya minat yang besar dalam penggunaan uang elektronik, sehingga mempengaruhi perubahan pada sistem pembayaran.

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai untuk melakukan pemindahan dana dan bertujuan untuk memenuhi kewajiban dalam setiap kegiatan ekonomi. Adapun sistem pembayaran juga di atur dalam peraturan Bank Indonesia No 22/23/PBI 2020 pada pasal 2 yaitu, penyelenggaraan sistem pembayaran bertujuan untuk menciptakan proses pembayaran yang cepat, mudah, murah, aman, dan andal dengan tetap

memperhatikan perluasan akses dan perlindungan konsumen. Pada pasal 3 sistem pembayaran mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi keuangan digital melalui *open application programming interface* maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan.

Bank Indonesia sebagai pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), membuat suatu sistem yang dapat mengintegrasikan berbagai instrumen dan kanal pembayaran secara nasional. Sehingga Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital di Indonesia yang disebut QRIS (*Quick Responden Code Standard Indonesia*). QRIS dikembangkan oleh regulator bersama ASPI dengan tujuan memperlancar sistem pembayaran digital, yang disediakan untuk semua jenis transaksi pembayaran digital.

Peraturan dari Bank Indonesia No 23/8/2021 menjelaskan mengenai QRIS, yang didalamnya menjelaskan kombinasi dari kode QR lainnya dalam bentuk Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Industri sistem pembayaran mengembangkan QRIS lowongan kerja sama dengan Bank Sentral Indonesia dalam penggunaan kode QR agar lebih aman, mudah, dan cepat. Menurut Golemen Daniel, QRIS memberikan metode pembayaran *cashless* yang lebih efisien melalui satu kode QR. Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjio menyatakan jumlah pengguna QRIS terus meningkat dari tahun 2023-2024, berikut data peningkatan jumlah pengguna QRIS di Indonesia.

Tabel I-2
Jumlah Peningkatan Pengguna QRIS di Indonesia
Tahun 2022-2024

No	Tahun	Jumlah Pengguna	Jumlah Pertumbuhan QRIS (%)	Jumlah Transaksi QRIS
1	2022	28,76 Juta	92,5%	1,03 Milyar
2	2023	43,44 Juta	186,08%	24,97 Triliyun
3	2024	50,50 Juta	226,54%	31,65 Triliyun

Sumber : Databoks Bank Indonesia dan ASPI, 2024.

Berdasarkan tabel 1-2 menjelaskan peningkatan jumlah transaksi dari tahun ke tahun dalam penggunaan alat pembayaran, pada tahun 2022 jumlah peningkatan QRIS sebesar 1,03 milyar dengan pengguna sebanyak 28,76 juta dengan tingkat pertumbuhan sebesar 92,5% . Tahun 2023 transaksi meningkat sebesar 24,97 triliyun dengan peningkatan jumlah pengguna sebanyak 43,44 juta dengan pertumbuhan sebesar 186,08%. Peningkatan yang terus meningkat hingga tahun 2024 dengan jumlah transaksi sebesar 31,65 triliyun dengan jumlah pengguna sebanyak 50,50 juta dengan pertumbuhan sebesar 31,65%. Hal ini sesuai dengan strategi yang diarahkan Bank Indonesia untuk mendapatkan potensi baik dari sisi *daymend* maupun *supplay*, melalui pendekatan berbasis komunitas yang didukung dengan pengembangan fitur-fitur QRIS. Penerapan QRIS sebagai metode alat pembayaran mendorong terciptanya sistem yang terintegritas melalui standarisasi kode QR pembayaran (Saputri, 2020). Peresmian penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran uang elektronik merupakan bentuk nyata atas dorongan dari pemerintah dalam pemanfaatan di era digital ini, yang mana QRIS saat ini digunakan untuk seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik Bank ataupun nonBank.

Perkembangan ini diterima baik oleh sektor perekonomian di Indonesia terutama pada UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang dituntut untuk berinovasi dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. UMKM merupakan kegiatan usaha yang dilakukan oleh perorangan, rumah tangga, atau badan usaha kecil yang dikelompokkan berdasarkan omset tahunnya, jumlah kekayaannya, dan jumlah karyawannya (Sudiamitka et al., 2022). UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) adalah wadah yang baik bagi penciptaan lapangan pekerjaan yang produktif, karena merupakan usaha yang bersifat padat karya, tidak membutuhkan persyaratan tertentu seperti pendidikan, keahlian pekerjaan, dan penggunaan modal yang relatif sedikit serta teknologi yang digunakan cenderung sederhana (Halim, 2020).

Tabel I-3
Data UMKM Binaan Se Jawa Tengah Dalam Skala Usaha

No	Skala Usaha	Jumlah
1	Usaha Mikro	192.133
2	Usaha Kecil	476
3	Usaha Menengah	43
Total		191.689

Sumber : Satu Data, Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Jawa Tengah, 2024

Berdasarkan tabel 1-3, menjelaskan jumlah dari UMKM yang terbagi menjadi beberapa skala usaha, diantaranya usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah. Mayoritas UMKM di Jawa Tengah termasuk dalam usaha mikro terbanyak, dengan jumlah 192.133 usaha. Banyaknya pelaku UMKM di Jawa Tengah menunjukkan potensi besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi. Usaha mikro di Jawa Tengah, umumnya bergerak pada sektor perdagangan dan

jasa. Perkembangan yang pesat pada UMKM di Jawa Tengah, juga memberi dampak perkembangan besar bagi setiap Kabupatennya, salah satunya Kota Kebumen yang mempunyai banyak usaha kecil.

Tabel I-4
Data UMKM Kebumen Menurut Klasifikasinya dari Tahun 2019-2023

No	Industri	2019	2020	2021	2022	2023
1	Usaha Besar	1	1	1	1	1
2	Usaha Menengah	19	19	19	19	19
3	Usaha Kecil	1.681	1.681	1.681	1.681	1.689

Sumber : Satu Data Kebumen, 2024

Berdasarkan tabel 1-4 menjelaskan industri yang ada di Kebumen terbagi menjadi beberapa sektor, diantaranya industri besar, menengah, dan kecil. Dari jumlah data yang sudah ada, di Kebumen, UMKM menengah ke bawah atau industri kecil terbanyak dengan total sebanyak 1.689 usaha di tahun 2023. Sebagian besar UMKM di Kabupaten Kebumen berkategori bidang akomodasi dan penyediaan makanan dan minuman, akan tetapi tidak hanya itu, UMKM di Kebumen memiliki berbagai jenis bidang usaha seperti angkringan, warung sembako, konter pulsa, dan jasa.

Hal ini seiring perkembangan teknologi menyebabkan perubahan perilaku konsumen dalam bertransaksi yang mana, konsumen mulai banyak melakukan pembayaran melalui digital. Dalam konteks ini, QRIS memberikan solusi tepat bagi pelaku UMKM di Kota Kebumen untuk menghadirkan layanan secara modern untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Tidak banyak dari pelaku UMKM yang belum menggunakan QRIS disebabkan oleh beberapa alasan seperti minimnya literasi digital, kurangnya edukasi dan juga keengganan untuk

menggunakan QRIS dalam usahanya yang menjadi penghambat untuk menggunakannya.

Kementerian Perdagangan mendorong pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), khususnya di Kabupaten Kebumen, untuk mengoptimalkan teknologi digital. Transformasi digital di sektor perdagangan atau digitalisasi perdagangan yang dilakukan Kementerian Perdagangan terdiri dari digitalisasi perdagangan bagi ekosistem pasar rakyat serta mendorong pelaku usaha, khususnya UMKM. Pemanfaatan teknologi digital merupakan sebuah keniscayaan yang harus dilakukan pada seluruh UMKM, dengan adanya alat pembayaran QRIS pelaku UMKM dapat meningkatkan efisiensi, keamanan dan kepercayaan transaksi sehingga dapat mengembangkan usaha.

Menurut Kesuma dan Nurbaeti, (2023) minat penggunaan muncul karena adanya stimulus positif yang terkait dengan sebuah objek yang meningkatkan konsumen terhadap suatu produk. Minat penggunaan QRIS didefinisikan bagaimana seseorang ingin menggunakan sebuah layanan pembayaran berbasis teknologi ini. Hal ini merujuk pada pelaku UMKM di Kota Kebumen, yang mulai menggunakan QRIS ini dalam melakukan transaksi pembayaran. Untuk mengetahui minat pengguna alat pembayaran QRIS pada UMKM. Peneliti melakukan observasi terbuka terhadap pelaku UMKM di Kota Kebumen untuk mengetahui apa yang menjadi faktor minat penggunaan QRIS.

Tabel I-5
Data 30 Responden Mengenai Faktor yang Mempengaruhi Minat
Penggunaan Alat Pembayaran QRIS Pada UMKM di Kota Kebumen

No	Variabel	Alasan	Banyaknya Responden
1	<i>Perceived ease of use</i>	Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi	18
2	<i>System security</i>	Keamanan yang sudah terjamin	5
3	<i>Perceived usefulness</i>	Mempersingkat waktu bertransaksi	4
4	<i>moderenization</i>	Mengikuti perkembangan zaman yang lebih moderen	2
5	<i>Trust</i>	Percaya karena QRIS mempermudah dalam bertransaksi	1
Total			30

Sumber : Kueisoner Observasi Pada UMKM Kota Kebumen, 2024.

Berdasarkan Tabel 1-5 observasi secara terbuka menjelaskan, faktor yang mempengaruhi minat terhadap penggunaan QRIS yang melibatkan UMKM di Kota Kebumen sebanyak 30 responden. Hasil jawaban dari 30 responden memiliki berbagai alasan yang mempengaruhi minat dalam penggunaan QRIS. Faktor terbesar yang mempengaruhi responden terhadap minat penggunaan QRIS yaitu karena kemudahan (*ease of use*) sebanyak 18 responden. Hal ini, semakin tinggi tingkat kemudahan pada sebuah teknologi, maka semakin tinggi pengaruh minat penggunaan, Sementara sebanyak 5 responden yang menjadi pengaruh minat penggunaan QRIS karena sistem keamanan (*security system*), hal ini kermanan sangat berperan pada sebuah teknologi agar terhindar dari kejahatan teknologi, semakin kuat keamanan pada teknologi semakin banyak yang akan menggunakan. Selanjutnya yaitu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan yaitu manfaat (*usefulness*) sebanyak 4 responden, hal ini sebuah teknologi yang

memberikan umpan balik pada pengguna, seperti mengefektifkan waktu akan meningkatkan minat pada penggunaannya. Selanjutnya faktor yang mempengaruhi minat penggunaan yaitu karena *moderenization* atau modernisasi sebanyak 2 responden, hal ini dikarenakan karena mengikuti perkembangan zaman agar lebih moderen dan kepercayaan sebanyak 1 responden menjadi faktor minat penggunaan, karena pengguna percaya pada sebuah teknologi yang memberikan timbal balik. Berdasarkan observasi terbuka yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengambil variabel yang mendapatkan responden terbanyak diantaranya kemudahan (*perceived ease of use*), keamanan *System security*, dan manfaat (*perceived usefulness*).

Peneliti tertarik untuk meneliti tiga variabel tersebut yang memperoleh nilai responden tertinggi, yaitu *perceived ease of use*, *system security*, dan *perceived usefulness*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang mempengaruhi minat penggunaan. Faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kota Kebumen yaitu *perceived ease of use*, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Riflan Buluati dkk, (2023) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah dkk, (2021) menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Penelitian yang dilakukan oleh Iffat dan Laksmi, (2023) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan.

Perceived ease of use atau juga disebut sebagai persepsi kemudahan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan. Menurut

Widiyanti, (2020) *Perceived ease of use* atau persepsi kemudahan merupakan suatu persepsi pandangan seseorang yang percaya terhadap suatu teknologi yang memberikan hasil yang optimal pada kinerjanya. Artinya, jika seorang individu percaya terhadap suatu teknologi akan kemudahannya, sehingga individu tersebut merasa terbantu dalam suatu pekerjaannya, maka akan tercipta rasa kepercayaan terhadap penggunaannya. Dalam penggunaan alat pembayaran QRIS memberikan layanan kemudahan terhadap penggunanya, seperti contoh pembeli hanya meng scan kode QR untuk pembayarannya ke penjual tanpa harus menunggu lama. Dengan adanya kemudahan ini dapat mempermudah pekerjaan dan efisien waktu.

Selain dari faktor kemudahan dalam suatu penggunaan teknologi yang mempengaruhi minat penggunaan, ada juga faktor lain yaitu, *System Security* atau sistem keamanan. Menurut (Rahayu dan Susanti, 2022), keamanan adalah suatu cara untuk menghindari terjadinya suatu eksploitasi yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab baik itu yang berada dilingkungan maupun keamanan sistem data. Artinya, sebuah teknologi khususnya pada sistem keamanan menjadi hal yang harus diutamakan, karena hal ini menyangkut kerahasiaan data pribadi setiap individu dalam hal data keuangan. Dalam sistem keamanan QRIS ini memiliki jaminan keamanan seperti autentikasi ganda, yang mana dalam menggunakan QRIS saat transaksi akan meminimalisir adanya kejahatan akun pengguna dalam transaksi. Lalu terdapat sistem enkripsi yang mana mencegah adanya pihak ketiga dalam memanipulasi transaksi. Serta mendapatkan pantauan dari Bank Indonesia bagi pengguna yang mengikuti regulasi keamanan yang berlaku.

Perceived usefulness atau persepsi manfaat menjadi faktor yang mempengaruhi minat penggunaan. Menurut Jogiyanto, (2022), bahwa individu yakin untuk memakai suatu teknologi jika dapat memberikan peningkatan pada kinerja pengguna serta mampu meningkatkan performa pada penggunaannya. Artinya faktor terhadap minat penggunaan yaitu seseorang yakin akan manfaat yang ada pada teknologi digitalisasi yang digunakan. Dalam penggunaan QRIS ini, seseorang akan mendapatkan sebuah manfaat dan kontribusi terhadap penggunaannya baik dari penjual ataupun pembeli. Pada penelitian yang dilakukan oleh Iffat dan Laksmi, (2023) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Dompet elektronik”, menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet elektronik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin baik teknologi dalam memberikan suatu manfaat dan kontribusi terhadap penggunaannya, maka akan semakin tinggi minat seseorang dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan fenomena pada latar belakang yang telah diuraikan, maka ditetapkan identifikasi dan rumusan masalah penelitian yaitu salah satu bukti perkembangan teknologi yang mempengaruhi perubahan pada alat pembayaran yang sebelumnya banyak dilakukan secara tunai, sekarang beralih menggunakan transaksi nontunai. Pembayaran secara nontunai memberikan kemudahan dan keamanan serta manfaat bagi para pengguna. Persepsi kemudahan penggunaan memungkinkan mempengaruhi seseorang ingin menggunakannya, sehingga hal ini jika tingkat kemudahan dalam pengoperasian, maka semakin tinggi minat

seseorang dalam menggunakannya. Begitu juga pada sistem keamanan yang ketat dalam pengawasan OJK, akan meyakini bahwa alat pembayaran tersebut benar-benar memiliki tingkat keamanan yang baik, sehingga memberikan kontribusi bagi penggunaanya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian berdasarkan masalah tersebut dengan judul **“PENGARUH *PERCEIVED EASE OF USE*, *SYSTEM SECURITY*, DAN *PERCEIVED USEFULNESS* TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ALAT PEMBAYARAN QRIS PADA UMKM DI KOTA KEBUMEN”**.

1.2. Rumusan Masalah

Penggunaan suatu alat pembayaran digital seperti QRIS menjadi hal yang baru bagi para pelaku UMKM di Kota Kebumen khususnya untuk melakukan proses transaksi dengan mudah dan aman, sehingga terjadi perubahan pada alat pembayaran. Menurut hasil observasi mini riset yang dilakukan pada pelaku UMKM di Kabupaten Kebumen sebanyak 30 responden, menunjukkan bahwa minat penggunaan pada alat pembayaran QRIS dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *Perceived ease of use* berpengaruh terhadap Minat Penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen?
2. Apakah *System security* berpengaruh terhadap Minat Penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen?
3. Apakah *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap Minat Penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen?

4. Apakah *Perceived ease of use*, *System security*, dan *Perceived of usefuness* secara bersamaan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan ruang lingkup diterapkan agar dalam penelitian terfokus pada pokok permasalahan dan pembatasan yang ada, sehingga diharapkan dengan tujuan penelitian nanti tidak menyimpang dari sasaran. Peneliti membatasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada UMKM dengan sasaran usaha makanan dan minuman, dengan rata-rata pendapatan bersih kurang dari 30 juta per bulan..
2. Penelitian ini membatasi variabel diantaranya sebagai berikut
 - a. Minat Penggunaan

Menurut Davis, (2020) menyatakan bahwa minat menggunakan merupakan tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan tertentu. Sebagaimana, ketika individu melihat suatu barang atau alat yang dapat membuat dalam dirinya merasakan ketertarikan.

Menurut Pavlou (2006) terdapat tiga batasan dalam minat penggunaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Berniat menggunakan
- 2) Digunakan untuk masa depan
- 3) Ketertarikan pada objek minat

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*)

Menurut Widiyanti, (2020) *Perceived Ease Of Use* merupakan suatu persepsi pandangan seseorang yang percaya terhadap suatu teknologi yang memberikan hasil yang optimal pada kinerjanya.

Menurut Davis dalam Ahmad Iliyin dan Widiartanto, (2020), terdapat enam batasan *perceived ease of use* yaitu sebagai berikut:

- 1) Jelas dan mudah dipahami
- 2) Mudah dipelajari
- 3) Mudah digunakan
- 4) Mudah di kontrol
- 5) Fleksibilitas
- 6) Mudah menjadi mahir

c. Sistem Keamanan (*System Security*)

Menurut (Rahayu dan Susanti, 2022), keamanan adalah suatu cara untuk menghindari terjadinya suatu eksploitasi yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab baik itu yang berada dilingkungan maupun keamanan sistem data.

Menurut (Raman dan Viswanathan, 2011) system security terdapat tiga batasan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jaminan keamanan
- 2) Kerahasiaan data
- 3) Bukti transaksi melalui no resi pengiriman

d. Persepsi Manfaat Penggunaan (*Perceived Usefulness*)

Menurut Jogiyanto, (2008) dalam (Sulfina et al, 2022), manfaat yaitu bahwa individu yakin untuk memakai suatu teknologi jika dapat memberikan peningkatan pada kinerja pengguna serta mampu meningkatkan performa pada penggunaannya.

Menurut Davis et al (2017), terdapat empat batasan dalam *perceived usefulness* sebagai berikut:

- 1) Kecepatan
- 2) Efektivitas
- 3) Menjawab kebutuhan informasi
- 4) Meningkatkan kinerja

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen.
2. Mengetahui pengaruh *System security* terhadap minat penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen.
3. Mengetahui pengaruh *Perceived usefulness* terhadap minat penggunaan alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen.
4. Mengetahui pengaruh *Perceived ease of use*, *System security*, dan *Perceived usefulness* secara simultan terhadap minat penggunaan pada alat pembayaran QRIS di Kota Kebumen.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada 2 yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah refrensi dalam bidang pemasaran dalam hal penggunaan suatu teknologi digitalisasi, terutama dalam variabel *Perceived ease of use*, *System security*, dan *Perceived usefulness* terhadap *Behavioural intention* pada alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen.
- b) Hasil dari penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti-peneliti dimasa yang akan datang.
- c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan masukan kepada pelaku UMKM mengenai faktor minat penggunaan QRIS.

2. Secara Praktik

Secara praktik penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menambah wawasan keilmuan terutama dalam pemanfaatan sebuah teknologi khususnya pada alat pembayaran QRIS pada UMKM di Kota Kebumen.
- b) Bagi akademisi, diharapkan penelitian ini memberi pengetahuan kepada pembaca mengenai pemanfaatan alat pembayaran dari tunai menjadi non tunai dengan menggunakan QRIS, khususnya pada pelaku UMKM.

- c) Bagi pengguna, diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber pengetahuan dan masukan untuk mengetahui pentingnya pemanfaatan teknologi digital pada alat pembayaran QRIS di zaman moderen.

