

*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Kebumen
(Studi pada Pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen).*

Rahayu Sri Rejeki

S-1 Manajemen, Universitas Putra Bangsa
ayufarrah2@gmail.com

Abstrak

Fenomena perubahan perilaku manusia saat ini yang lebih suka menggunakan hal – hal secara praktis dan efisien serta didukung dengan digitalisasi teknologi sehingga masyarakat saat ini lebih suka menggunakan teknologi – teknologi tersebut. Hal ini dilakukan oleh Bank Indonesia dengan menerbitkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesian Standard) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS di Kabupaten Kebumen. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang dilakukan kepada 100 responden. Pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner. Sikap responden diukur dengan *skala likert* 4. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas, uji hipotesis yang terdiri dari uji t, uji koefisien determinasi, dan analisis regresi linear berganda dengan menggunakan bantuan program *SPSS Release 25.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. (2) Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. (3) Persepsi Risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. (4) Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,516, artinya 51,6% variabel keputusan menggunakan QRIS dapat dijelaskan oleh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko sedangkan sisanya 48,4% dapat dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian ini.

Kata Kunci: *Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Keputusan Menggunakan.*

Abstract

The phenomenon of changing human behavior today prefers to use things practically and efficiently and is supported by digitalization of technology so that today's society prefers to use these technologies. This was done by Bank Indonesia by issuing a national QR Code called QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesian Standard) with the aim of simplifying electronic digital financial transactions. The purpose of this study was to determine the effect of perceived benefits, perceived ease of use, and perceived risks on the decision to use QRIS in Kebumen Regency. This research uses purposive sampling conducted to 100 respondents. Data collection was carried out through interviews and distributing questionnaires. Respondents' attitudes were measured by a scale likert 4. Data analysis used is validity test, reliability test, classic assumption test which consists of normality test, multicollinearity test, and heteroscedasticity test, hypothesis test which consists of t test, coefficient of determination test, and multiple linear regression analysis using program assistance SPSS Release 25.0 for Windows. The results of the study show that (1) Perceived benefits have a significant effect on the decision to use. (2) Perceived ease of use has a significant effect on the decision to use. (3) Perception of risk has no significant effect on the decision to use. (4) Perceived Benefits, Perceived Ease of Use, and Perceived Risk simultaneously have a significant effect on the decision to use. Mark Adjusted R Square The equation above is 0.516, meaning that 51.6% of the decision variables using QRIS can be explained by the variables perceived benefits, perceived ease of use, and perceived risks while the remaining 48.4% can be explained by other variables outside this research model.

Keywords : *Perceived Benefit, Perceived Ease of Use, Perceived Risk, Decision to Use.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan manusia semakin pesat. Digitalisasi sampai *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan telah menguasai hampir semua kehidupan manusia. Perkembangan teknologi hadir untuk menjawab berbagai

tantangan di era digital. Teknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis digital dapat memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam serta menjalani

kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien (Tarantang, 2019).

Pertumbuhan ekonomi digital merupakan bentuk implementasi antara teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non – tunai. Sistem pembayaran non – tunai atau bisa disebut uang elektronik berkembang dengan teknologi sistem yang semakin maju membuat pengguna dan penyedia jasa sistem pembayaran uang elektronik terus meningkatkan sistem pembayaran agar lebih mudah digunakan oleh konsumen. Menurut Febriaty (2019), uang non – tunai dinilai lebih efektif sebagai alat transaksi pembayaran dan menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi saat ini.

Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama, uang digital elektronik berpotensi menjadi alat pengganti uang tunai sebagai alat pembayaran, berkaitan dengan hal tersebut pemerintah pun dengan penuh mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik. Dengan perubahan perilaku manusia saat ini masyarakat lebih suka menggunakan hal – hal yang praktis dan efisien hal ini dilakukan oleh Bank Indonesia dengan menerbitkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (*Quick Response [QR] Code Indonesian Standard*) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik.

Quick Response Code Indonesia Standard atau biasa disingkat QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) bersama Pelaku Industri Sistem Pembayaran yang didukung oleh Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Penggunaan sistem pembayaran kode QR (*Quick Response*) merupakan sistem yang sedang populer saat ini. QRIS ditujukan untuk memfasilitasi transaksi keuangan bagi semua kalangan, termasuk generasi milenial yang umumnya berstatus pelajar dan mahasiswa (Kurniawati et al., 2021).

Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan kode QR Indonesia dengan nama *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS). *Merchant* yang selalu menyediakan banyak kode QR dari berbagai penerbit ketika pelanggan ingin bertransaksi non – tunai merupakan latar belakang diluncurkannya kanal pembayaran ini. Penggunaan QRIS ini dapat diterapkan pada aplikasi – aplikasi pembayaran yang telah terinstall di *smartphone* dan terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi – aplikasi yang dimaksud ialah *e-wallet* (dari penerbit perbankan maupun non perbankan)

yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis server yang sudah mendapatkan izin dari Bank Indonesia.

Menurut Jogiyanto (2019 : 933) dalam Ernawati dan Noersanti (2020), Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Davis (1989) dalam Bakhits (2022), mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Oleh karena itu persepsi manfaat dapat mempengaruhi konsumsi pengguna QRIS dalam bertransaksi.

Menurut Jogiyanto (2019 : 934), persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan dan suatu usaha. Semakin mudah suatu sistem tersebut dalam penggunaannya maka lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan seseorang sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Karena kemudahan penggunaan merupakan usaha yang tidak memberatkan atau tidak membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (2016:134), persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan atau tidak sulit untuk dipahami maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan atau sulit dipahami maka orang tersebut tidak akan menggunakannya.

Schiffman dan Kanuk (2012) mengartikan risiko sebagai sebuah ketidakpastian yang terjadi dan dialami oleh konsumen akibat kesalahan dalam memprediksi efek atau konsekuensi dari keputusan pembelian suatu produk atau objek tertentu yang mereka lakukan (Schiffman & Kanuk, 2012). Andriyano dan Rahmawati (2016) menyatakan bahwa persepsi risiko merupakan sebuah

risiko yang tidak pasti atas segala konsekuensi – konsekuensi yang bisa saja tidak diinginkan ketika menjalankan suatu aktivitas tertentu. Sehingga persepsi risiko merupakan persepsi yang dapat dibidang cukup penting. Hal ini dikarenakan risiko bisa datang kapanpun ketika kita sedang menggunakan teknologi tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa risiko merupakan suatu ketidakpastian dan konsekuensi – konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Risiko dapat menjadi suatu penghambat dalam mencapai suatu tujuan sehingga risiko dapat memberikan efek atau dampak yang negative terhadap pencapaian tujuan.

Model penelitian ini menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*) dimana menurut penulis model ini sangat cocok untuk dijadikan model atau pacuan penelitian karena sudah dapat banyak apresiasi dari jurnal terdahulu, bahwasanya teori dari TAM memiliki kekuatan dalam memecahkan masalah yang sedang diteliti oleh penulis sendiri. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan sebuah teori tentang penerimaan teknologi yang digagas oleh Davis, Fred D, dan merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein (Hill et al., 1977). Menurut Davis et al dalam Ahmad & Pambudi (2013), variabel model klasik TAM dipilih dari dua persepsi antara lain : (1) Kemudahan penggunaan (*perceived usefulness*); (2) Kemanfaatan (*perceived ease of use*).

Model TAM dikembangkan untuk menjelaskan mengenai keputusan perilaku dalam menggunakan system teknologi, yang didasarkan pada karakteristik sistem teknologi yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakannya (Davis et al., 1989). Teori TAM dapat digunakan untuk melakukan pendekatan terkait sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Tingkat penggunaan dan penerimaan metode pembayaran QRIS dapat ukur melalui pendekatan dengan teori TAM, karena teori TAM merupakan teori yang digunakan untuk mengukur penerimaan terhadap perkembangan teknologi, dengan menggunakan teori TAM akan dapat diketahui reaksi dan persepsi para pengguna terhadap penerapan teknologi pembayaran dengan metode QRIS yang nantinya akan dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada 30 responden, penulis mendapatkan tiga faktor yang mempengaruhi keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yaitu Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi

Risiko. Menurut Jogiyanto (2019 : 933), Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Menurut Jogiyanto (2019 : 934), persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Andriyano dan Rahmawati (2016) menyatakan bahwa Persepsi Risiko merupakan sebuah risiko yang tidak pasti atas segala konsekuensi – konsekuensi yang bisa saja tidak diinginkan ketika menjalankan suatu aktivitas tertentu.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

1. Apakah Persepsi Manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen?
2. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen?
3. Apakah Persepsi Risiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen?
4. Apakah Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko berpengaruh signifikan secara bersama – sama terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen?

Tujuan Penelitian

Terkait masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat terhadap keputusan menggunakan pada pengguna *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen.
2. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap keputusan menggunakan pada pengguna *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen.
3. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Risiko terhadap keputusan menggunakan pada pengguna *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Kabupaten Kebumen.
4. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko secara bersama – sama terhadap keputusan

menggunakan pada pengguna *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Kabupaten Kebumen.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dan pengetahuan bagi peneliti, khususnya dalam bidang pemasaran mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko dalam keputusan menggunakan suatu produk.

b. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumbangan ilmu dan referensi bagi para akademisi yang ingin menganalisis mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko dalam keputusan menggunakan suatu produk.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan evaluasi terhadap penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko dalam keputusan menggunakan suatu produk.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh perusahaan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi yang tepat untuk meningkatkan keinginan pelanggan dalam keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

METODE

Objek dan Subjek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko sebagai variabel *independent* (bebas) dan Keputusan Menggunakan sebagai variabel *dependent* (terikat). Subyek pada penelitian ini adalah responden yang merupakan pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen.

Definisi Operasional Variabel

1. Keputusan Menggunakan

Menurut Peter dan Olson (2013) keputusan menggunakan merupakan suatu proses integrasi yang digunakan untuk mengombinasikan pengetahuan dan mengevaluasi dua atau lebih alternatif dan memilih satu diantaranya. Proses pengambilan keputusan berawal dari adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan tersebut terkait dengan beberapa alternatif yang ada, sehingga perlu dilakukan

evaluasi untuk memperoleh alternatif yang terbaik dari berbagai persepsi yang dimiliki konsumen. Pilihan alternatif yang dimiliki setiap konsumen tergantung dari kebutuhan mendasar yang mendorong mereka menentukan sebuah pilihan, yang dirasa paling tepat. Karena pada dasarnya setiap keputusan yang diambil oleh konsumen adalah untuk mengatasi masalah yang dihadapi, sehingga dalam proses pengambilan keputusan, konsumen membutuhkan informasi dan akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Menurut Kotler (2001 : 226), keputusan menggunakan dapat diidentifikasi melalui indikator – indikator yaitu :

- a. Kemantapan pada sebuah produk atau jasa
- b. Kebiasaan dalam menggunakan produk atau jasa
- c. Memberikan rekomendasi kepada orang lain
- d. Melakukan penggunaan ulang

2. Persepsi Manfaat

Menurut Jogiyanto (2019 : 933), Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah tersebut dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan jika dengan tidak menggunakan teknologi tersebut. Menurut Davis et al (2017 : 4), Persepsi Manfaat dapat diukur dari beberapa indikator – indikator sebagai berikut :

- a. Mempermudah transaksi pembayaran
- b. Mempercepat transaksi pembayaran
- c. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi
- d. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran
- e. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran.

3. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Jogiyanto (2019 : 934), Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Menurut Davis et al (2019:30), beberapa indikator yang dapat mengukur kemudahan penggunaan, yaitu :

- a. Mudah dipelajari (*easy to learn*)
- b. Dapat dikontrol (*controllable*)
- c. Fleksibel (*flexible*)
- d. Mudah digunakan (*easy to use*)
- e. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)

4. Persepsi Risiko

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Kebumen (Studi pada Pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen).

Menurut Mahardika dan Soetomo (2019), persepsi risiko merupakan ekspektasi subyektif dari konsumen tentang kerugian yang akan mungkin terjadi dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Gbongli dan Ackah (2016) terdapat empat indikator persepsi risiko (*perceived risk*), yaitu :

- a. *Performance Risk*
- b. *Financial Risk*
- c. *Time Risk*
- d. *Privacy Risk*

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen.

Menurut Sugiyono (2014) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sempel dalam penelitian ini di tentukan dengan metode *purposive sampling* yang merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kriteria responden yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini yaitu pengguna QRIS di Kabupeten Kebumen yang pernah melakukan pembayaran menggunakan QRIS lebih dari dua kali.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25 for windows* dengan dilakukan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Untuk pedoman pengujian adalah jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka butir tersebut dinyatakan valid dengan $r \text{ tabel}$ 0.195.

1. Persepsi Manfaat

Variabel	Butir	Rhitung	Rtabel	Sig	Ket.
<i>Persepsi Manfaat</i>	1	0,732	0,196	0,000	Valid
	2	0,636	0,196	0,000	Valid
	3	0,814	0,196	0,000	Valid
	4	0,766	0,196	0,000	Valid
	5	0,760	0,196	0,000	Valid

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Variabel	Butir	Rhitung	Rtabel	Sig	Ket
<i>Persepsi Kemudahan Penggunaan</i>	1	0,614	0,196	0,000	Valid
	2	0,731	0,196	0,000	Valid
	3	0,694	0,196	0,000	Valid
	4	0,773	0,196	0,000	Valid
	5	0,751	0,196	0,000	Valid

3. Persepsi Risiko

Variabel	Butir	Rhitung	Rtabel	Sig	Ket
<i>Persepsi Risiko</i>	1	0,766	0,196	0,000	Valid
	2	0,702	0,196	0,000	Valid
	3	0,782	0,196	0,000	Valid
	4	0,669	0,196	0,000	Valid

4. Keputusan Menggunakan

Variabel	Butir	Rhitung	Rtabel	Sig	Ket
<i>Keputusan Menggunakan</i>	1	0,598	0,196	0,000	Valid
	2	0,817	0,196	0,000	Valid
	3	0,768	0,196	0,000	Valid
	4	0,802	0,196	0,000	Valid

Sumber: data primer diolah, 2023

Uji Reliabilitas

Untuk mengukur reliabilitas digunakan rumus koefisien *alpha cronbach* (Sugiyono, 2010) yaitu jika *alpha cronbach* $> 0,60$ atau 60%, maka butir atau variabel tersebut reliabel dan jika *alpha cronbach* $< 0,60$ atau 60%, maka butir atau variabel tersebut tidak reliabel.

Variabel	Rkritis	Cronbach's Alpha	Keterangan
Persepsi Manfaat	0,60	0,797	Reliabel
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,60	0,736	Reliabel
Persepsi Risiko	0,60	0,704	Reliabel
Keputusan Menggunakan	0,60	0,736	Reliabel

Sumber: data primer diolah, 2023

Uji Multikolinieritas

Cara mengetahui ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi dapat dideteksi dengan melihat bersama VIF dan *tolerance* dengan kriteria bahwa nilai VIF kurang dari 10 dan mempunyai angka *tolerance* diatas 0,10 merupakan model persamaan yang tidak terdapat multikolinieritas

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Persepsi Manfaat	,531	1,883
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	,530	1,888
	Persepsi Risiko	,995	1,005

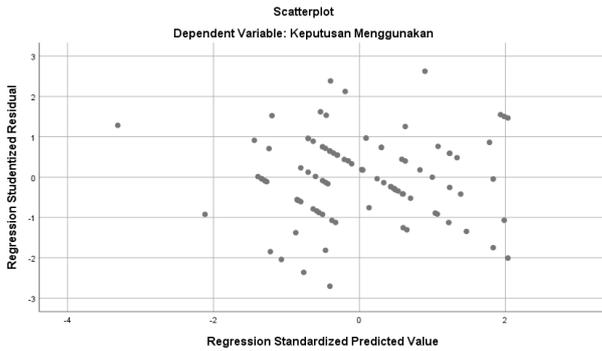
a. Dependent Variable: *Keputusan Menggunakan*

Uji Heterokedastisitas

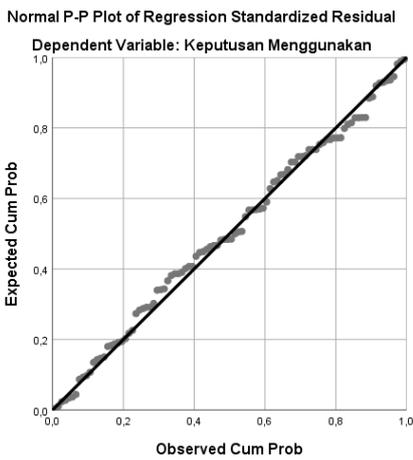
Uji Heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heterokedastisitas (Ghozali, 2009:125).

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Kebumen (Studi pada Pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen).

Hasil Uji Heterokedastisitas



Uji Normalitas



Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,480	1,406		1,053	,295
Persepsi Manfaat (X1)	,214	,072	,286	2,981	,004
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,377	,072	,504	5,251	,000
Persepsi Risiko (X3)	,064	,076	,058	,835	,406

a. Dependent Variable : Keputusan Menggunakan (Y)

Berdasarkan tabel diatas didapat koefisien regresi sehingga persamaan regresinya dapat disusun sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

$$Y = 1,480 + 0,214X_1 + 0,377X_2 + 0,064X_3 + e$$

Uji Parsial (Uji t)

Uji t adalah jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima (H_a diterima dan H_0 ditolak), sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak (H_a ditolak dan H_0 diterima) dengan t_{tabel} 1.98491

Hasil Uji Parsial (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,480	1,406		1,053	,295
Persepsi Manfaat (X1)	,214	,072	,286	2,981	,004
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,377	,072	,504	5,251	,000
Persepsi Risiko (X3)	,064	,076	,058	,835	,406

a. Dependent Variable : Keputusan Menggunakan (Y)

Berdasarkan hasil uji t diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan

Pada pengujian hipotesis satu didapatkan hasil estimasi variabel persepsi manfaat dengan nilai t_{hitung} 2,981 > t_{tabel} 1,984 dengan signifikan sebesar 0,004 < 0,05 maka ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan, dan hipotesis ke satu (H_1) dalam penelitian ini diterima.

b. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan

Pada pengujian hipotesis dua didapatkan hasil estimasi variabel persepsi kemudahan penggunaan dengan nilai t_{hitung} 5,251 > t_{tabel} 1,984 dengan signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan, dan hipotesis ke dua (H_2) dalam penelitian ini diterima.

c. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan

Pada pengujian hipotesis tiga didapatkan hasil estimasi variabel persepsi risiko dengan nilai t_{hitung} 0,835 < t_{tabel} 1,984 dengan signifikan sebesar 0,406 > 0,05 maka ini menunjukkan bahwa variabel persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan, dan hipotesis ke tiga (H_3) dalam penelitian ini ditolak.

Uji Simultan (Uji f)

Hasil Uji Simultan (Uji f) ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	157,795	3	52,598	36,211	.000 ^b
	Residual	139,445	96	1,453		
	Total	297,240	99			

a. Dependent Variable : Keputusan Menggunakan (Y)

b. Predictors : (Constant), Persepsi Risiko (X3), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), Persepsi Manfaat (X1).

Dari tabel diatas diperoleh F_{hitung} adalah $36,211 > F_{tabel} 2,70$ dan mempunyai nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.729 ^a	.531	.516	1,20522

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji determinasi ini menunjukan bahwa nilai angka Adjusted R Square sebesar 0,516. Hal ini berarti 0,516 atau 51,6% variasi dari keputusan menggunakan bisa dijelaskan oleh variasi dari ketiga variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko, sedangkan sisanya ($100\% - 51,6\% = 48,4\%$) dijelaskan oleh faktor lain yang berada diluar penelitian ini.

Pembahasan

1. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan

Hasil analisis variabel persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan menunjukan hasil $t_{hitung} 2,981 > t_{tabel} 1,984$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$. Hasil ini dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan QRIS. Pengguna merasa QRIS efisien serta bermanfaat sebagai sarana untuk bertransaksi, sehingga mempengaruhi pengguna untuk menggunakan QRIS. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harefa (2021), penelitian Syam (2020), penelitian Maulidiyah (2017), dan penelitian Sinulingga (2021) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan. Melalui hal ini, layanan QRIS memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi dengan praktis, cepat dan kekinian, tidak perlu repot lagi membawa uang tunai, tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang, memperlancar segala macam transaksi, membantu lebih cepat dalam bertransaksi, membantu untuk pembayaran dari berbagai platform, serta terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh bank Indonesia. Sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa **H₁ diterima**.

Berdasarkan jawaban responden yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa responden menilai layanan QRIS memberikan manfaat yang tinggi, berarti konsumen dalam hal ini adalah pengguna QRIS merasa bahwa layanan QRIS memberikan berbagai keuntungan berupa manfaat yang tinggi seperti memberikan kecepatan dan ketelitian dalam bertransaksi, dapat digunakan untuk segala bentuk transaksi yang bernilai kecil ataupun dengan frekuensi tinggi, praktis dan mudah digunakan untuk bertransaksi, serta lebih efisien dibanding dengan uang tunai. Sehingga dapat diartikan persepsi manfaat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keputusan menggunakan, dimana manfaat yang dirasakan dapat menimbulkan sikap positif pada konsumen. Keputusan menggunakan akan semakin tinggi atau baik jika persepsi manfaat yang dihasilkan dari keputusan menggunakan pada layanan QRIS juga dinilai baik oleh penggunanya.

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan

Hasil analisis variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan menunjukan hasil $t_{hitung} 5,251 > t_{tabel} 1,984$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil ini dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Artinya, pengguna menganggap penggunaan QRIS mudah karena hanya perlu scan QR sehingga proses transaksi berjalan lebih cepat dan efisien, mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, mudah dipahami, sehingga mempengaruhi pengguna untuk menggunakan QRIS. Selain kemudahan berupa mudah untuk dipelajari dan mudah dipahami, layanan QRIS juga mudah untuk digunakan saat bertransaksi diberbagai merchant (pedagang atau toko) yang telah mendukung transaksi menggunakan QRIS. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidiyah (2017), penelitian Harefa (2021), dan penelitian Sinulingga (2021), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. Sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa **H₂ diterima**.

Berdasarkan data, responden paling banyak menggunakan QRIS memiliki rentang usia 22 – 26 tahun. Usia tersebut akan lebih mudah menerima teknologi baru. QRIS merupakan teknologi baru yang mempermudah akses pembayaran. Hanya dengan scan qrcode maka transaksi dilakukan dengan cepat dan mudah, sehingga dapat diartikan persepsi kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keputusan menggunakan,

dimana kemudahan yang dirasakan dapat menimbulkan sikap positif pada konsumen. Keputusan menggunakan akan semakin tinggi atau baik jika persepsi kemudahan penggunaan yang dihasilkan dari keputusan menggunakan pada layanan QRIS juga dinilai baik oleh penggunanya.

3. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan

Hasil analisis variabel persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan menunjukkan hasil t_{hitung} 0,835 < t_{tabel} 1,984 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,406 > 0,05. Hasil ini dapat membuktikan bahwa tidak terdapat pengaruh antara persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS. Artinya, semakin tinggi ketidakpastian dan konsekuensi yang diterima oleh seseorang maka semakin rendah keputusan untuk menggunakan layanan QRIS atau bahkan akan cenderung untuk menghindarinya. Namun, bila semakin rendah timbulnya ketidakpastian dan konsekuensi risiko yang diterima oleh seseorang maka semakin tinggi keputusan untuk menggunakan layanan QRIS. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggono (2020), yang menyatakan bahwa risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. Sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa **H₃ ditolak**.

Berdasarkan jawaban responden dalam penelitian ini, terdapat beberapa responden yang memberikan penilaian rendah terhadap variabel persepsi risiko. Hal ini berarti risiko yang dirasakan bukanlah faktor utama yang mendorong keputusan menggunakan, dengan kata lain persepsi risiko bukanlah faktor yang dapat meningkatkan keputusan menggunakan layanan QRIS dalam kehidupan sehari – hari secara terus menerus. Dalam penelitian ini variabel persepsi risiko ditolak karena risiko yang dikhawatirkan konsumen menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang menggunakan QRIS. Pencurian data pribadi menjadi suatu risiko dalam penggunaan QRIS. Setyowati (2018) mengungkapkan bahwa model pembayaran dengan menggunakan Quick Response Code (QR Code) ini menyimpan potensi masalah (fraud) dan telah menuai sorotan dari Bank Indonesia (BI). Hal tersebut dikarenakan kode QR yang bersifat statis atau bisa ditempel di manapun sehingga memungkinkan adanya pencurian data pengguna seperti personal identification number (PIN) hingga pencurian uang milik pengguna tersebut. Risiko lainnya terkait dengan tidak adanya autentifikasi lewat aplikasi sehingga pembeli dapat saja berpura – pura sudah membayar atau penjual yang mengaku sudah mengirim barangnya. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian ini terdapat

variabel lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan menggunakan layanan QRIS.

4. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan

Berdasarkan perhitungan uji F diperoleh hasil Fhitung adalah 36,211 > Ftabel 2,70, dan mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko secara bersama – sama berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS yang artinya **H₄ diterima**.

5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan perhitungan uji determinasi diperoleh angka Adjusted R Square sebesar 0,516. Hal ini berarti 0,516 atau 51,6% variasi dari keputusan menggunakan bisa dijelaskan oleh ketiga variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko, sedangkan sisanya (100% - 51,6% = 48,4%) dijelaskan oleh faktor lain yang berada diluar penelitian ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dapat mempengaruhi konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, dimana pengguna merasa efisien serta bermanfaat sebagai sarana untuk bertransaksi. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin banyak manfaat yang diterima dan diperoleh pengguna QRIS maka semakin tinggi keputusan untuk menggunakan layanan QRIS.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat memudahkan konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, dimana memudahkan transaksi yang konsumen inginkan. Sehingga dapat diartikan semakin mudah konsumen menggunakan layanan QRIS, maka akan meningkatkan keputusan konsumen untuk menggunakan QRIS.
3. Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa

persepsi risiko bukanlah faktor yang dapat meningkatkan keputusan menggunakan layanan QRIS dalam kehidupan sehari – hari secara terus menerus. Hasil ini menunjukkan bahwa apabila seseorang merasa risiko terhadap penggunaan layanan QRIS besar, maka akan menurunkan keputusannya untuk menggunakan layanan QRIS, begitu pula sebaliknya, keputusan menggunakan QRIS meningkat apabila seseorang merasa risiko penggunaan layanan QRIS kecil.

4. Hasil analisis menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko secara simultan (bersama – sama) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap layanan QRIS dapat mempengaruhi konsumen untuk melakukan keputusan menggunakan. Hal ini terlihat dari kategorisasi persepsi responden masyarakat Kebumen yang menganggap layanan uang elektronik memberikan manfaat dan kemudahan pada penilaian kategorisasi tinggi. Begitupun dengan kategorisasi persepsi risiko menurut responden masyarakat Kebumen yang memberikan nilai rendah pada persepsi risiko. Hal ini berarti layanan uang elektronik telah memberikan kemudahan dan memberikan berbagai manfaat yang tinggi sehingga pengguna akan semakin berminat dan berkeinginan untuk menggunakan layanan uang elektronik. Terlebih lagi layanan uang elektronik memiliki risiko yang rendah, hal ini bisa menjadi salah satu pertimbangan seseorang untuk menggunakan layanan uang elektronik atau tidak menggunakannya.

Keterbatasan

Penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang terbaik, akan tetapi pada kenyataannya penulis menyadari masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan, diantaranya :

1. Penelitian ini digunakan untuk pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen, sehingga hasil yang diperoleh terbatas.
2. Penelitian ini belum mengungkap keseluruhan faktor yang mempengaruhi keputusan menggunakan dari layanan QRIS. Penelitian ini terbatas pada persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko.
3. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa 51,6% keputusan menggunakan QRIS dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengambil variabel lain

karena 48,4% (100% - 51,6%) dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Implikasi Manajerial

Implikasi Praktis

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada Bank Indonesia sebagai peluncur teknologi pembayaran QRIS untuk menerapkan persepsi manfaat yang ada yaitu dengan cara mempertahankan semua fitur yang dianggap bermanfaat oleh pengguna, seperti layanan QRIS dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat dengan hanya sekali klik saja.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada Bank Indonesia sebagai peluncur teknologi pembayaran QRIS untuk mempertahankan dan meningkatkan kemudahan penggunaan seperti memberikan petunjuk atau arahan sebelumnya, sehingga pengguna baru pun bisa langsung paham dan mengerti. Selain itu memperluas jaringan yang memungkinkan layanan QRIS ini dapat digunakan dimana saja, tidak hanya dikota – kota besar tapi di daerah terpencil (pedesaan).
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada Bank Indonesia sebagai peluncur teknologi pembayaran QRIS hendaknya mengurangi faktor – faktor risiko agar masyarakat semakin tertarik menggunakan QRIS. Perbaiki sistem secara cepat dan meminimalisir gangguan layanan atau eror system agar pelanggan semakin merasa aman ketika menggunakan QRIS. Karena pada dasarnya QRIS dirancang agar lebih aman daripada uang tunai.

Implikasi Teoritis

1. Persepsi manfaat merupakan suatu tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan performa pekerjaannya. Semakin banyak manfaat yang diterima dan diperoleh pengguna teknologi maka semakin tinggi keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Davis et.al (1989 : 320) dalam Priambodo dan Prabawani (2016) yang menyatakan persepsi kebermanfaatan sebagai konstruk keyakinan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mampu meningkatkan kinerja mereka. Manfaat dalam menggunakan layanan QRIS merupakan nilai kegunaan yang akan diperoleh atau diharapkan oleh pengguna QRIS dalam melakukan berbagai transaksi dengan layanan QRIS. Hal ini juga

mendukung penelitian yang dilakukan oleh Piarman Harefa (2021) bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan.

2. Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Semakin mudah konsumen menggunakan suatu teknologi, maka akan meningkatkan keputusan konsumen untuk menggunakan teknologi tersebut. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori menurut Jogiyanto (2007) dalam Humaidi, H. (2022) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Beberapa kemudahan yang ditawarkan layanan QRIS ialah konsumen tidak perlu membawa uang kertas dalam jumlah banyak, dapat melakukan transaksi dengan mudah hanya dengan menggunakan smartphone yang terhubung dengan internet. Hal ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Sinulingga (2021), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan.
3. Persepsi risiko merupakan salah satu faktor yang menghambat seseorang untuk melakukan pembelian atau suatu menggunakan produk, karena setiap orang cenderung menghindari adanya risiko. Apabila risiko terhadap penggunaan suatu teknologi besar, maka akan menurunkan keputusan pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut, begitu pula sebaliknya, keputusan menggunakan suatu teknologi meningkat apabila seseorang merasa risiko penggunaan teknologi tersebut kecil. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Javenpaa et al (2000) dalam Pavlou (2003 : 78) bahwa persepsi risiko memainkan peranan yang kuat untuk mengurangi minat konsumen untuk mengambil bagian dalam kegiatan bertransaksi sehingga persepsi risiko dimungkinkan akan berpengaruh negatif untuk melakukan suatu transaksi. Namun, bila terjadi suatu konsekuensi atau ketidakpastian pada saat bertransaksi maka tidak selamanya pengguna teknologi tidak menginginkan untuk menggunakan kembali, tetapi akan mempertimbangkan lagi untuk menggunakan atau tidak menggunakannya.
4. Berdasarkan nilai koefisien determinasi menjelaskan bahwa 51,6% keputusan menggunakan QRIS dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Pada

penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah atau mencari variabel lain diluar variabel penelitian yang telah dilakukan, seperti menambah variabel fitur layanan, tingkat kepercayaan dan keamanan agar dapat memperkaya kajian dalam penelitian serupa serta agar pembaca dapat mengetahui variabel lain yang dapat mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ricky, et al. (2019). Perancangan Aplikasi Pembayaran Non Tunai untuk Pengelolaan Bisnis Pencucian Mobil dengan Memanfaatkan Teknologi QR Code (Studi Kasus: Oto Pro Car Wash & Detailing Padang). Seminar nasional Sains dan Teknologi.
- Anggono, B. N. T. (2020). FOKUS EKONOMI *Jurnal Ilmiah Ekonomi: PERSEPSI KEMUDAHAN, RESIKO DAN KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN GOPAY* (Studi kasus pada Mahasiswa UNIBA Surakarta).
- Awalina, Meliza. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam: studi kasus Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Ampel Surabaya. *Undergraduate thesis*, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Bakhits, Daffa Athaya. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko Penggunaan, dan Persepsi Manfaat Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. *Undergraduate (S1) thesis*, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dewi, N. L. P. E. P., Sinarwati, N. K., & Yuniarta, G. A. (2017). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan , Kemudahan Penggunaan , dan Keamanan terhadap Minat Menggunakan E-Banking Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Program S1 Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 1–11.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia* , 1 - 15.
- Febriaty, H. (2019). Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 2, 307–313.

*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Kebumen
(Studi pada Pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen).*

- Gbongli, K., & Owusu Ackah. (2016). Selection and Ranking of Perceived Risk Associated with Mobile Banking in West Africa : An AHP Approach from Customer's Perspective. *International Journal of Scientific and Engineering Research*, 7 (1), 80-86.
- Ghozali, I. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Cetakan ke IV. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Program IBM SPSS 21*. Semarang : UNDIP
- Harefa, P. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Konsumen Menggunakan GO - PAY (Studi Pada Mahasiswa/i S1 Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya). *Jurnal ilmiah mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 1 - 8.
- Humaidi, H. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Fitur Layanan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Mahasiswa FISIP ULM Di Kota Banjarmasin).
- Javenpaa. (2000). The use of collaborative electronic media for information sharing: an exploratory study of determinants. *The Journal of Strategic Information Systems*. Volume 9, Issues. 2 – 3. Hlm. 129 – 154.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P. (2001). *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Kontrol*. Jakarta : PT. Prehallindo.
- Kotler, P. and K. L. Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 14 jilid 1. Jakarta : PT Indeks.
- Kotler and Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 13 jilid 1. Jakarta : Erlangga.
- Kurnia Rahman, A. F., & 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.
- Mahardika, R. M. & Harsini S. (2019). Antecedent Mobile Banking Adoption. *Media Riset Bisnis dan Manajemen*. Vol. 19, No. 1, 45-57.
- Maulidiyah, S. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Dan Kesesuaian Terhadap Keputusan Menggunakan Mobile Banking Bank Mandiri Di Surabaya. *Artikel Ilmiah*, STIE Perbanas Surabaya
- Mitra, S. G., & Nur, S. (2021). Analisis Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Alat Pembayaran Non Tunai Dengan Jakone Mobile. *Jurnal Ekonomi Islam*, 12 (November), 241–261.
- Muzdalifa, Irma, dkk. (2018). Peran Fintech dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif pada UMKM di Indonesia. *Jurnal Masharif al-Syariah*. Vol. 3, No. 1.
- Ningsing, A. Hutami dkk. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik QRIS pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomi*. Vol. 4 No. 1.
- Nugroho, S. A. (2021). Pengaruh Kemudahan Bertransaksi Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital (BRIMO) (Studi pada pengguna Brimo BRI Unit Wonosalam Jombang). *Undergraduate thesis*, STIE PGRI Dewantara Jombang.
- Pavlou, P. A. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with The Technology Acceptance Model. *International Journal of Electronic Commerce*. Vol. 7, No. 3. Hlm. 69-103.
- Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment. *Journal of Enterprise and Development*, 03(01).
- Peter, J. P., & Olson, J. C. (2013). Perilaku konsumen dan strategi pemasaran. Jakarta : Salemba Empat.
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-jurnal Akuntansi*, 27, 927 - 953. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- 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 Millennial Generation Interest of Using E-Money. *Jurnal Economia*, 16(2), 245–256. <https://doi.org/10.21831/economia.v16i2.29471>
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Kebumen (Studi pada Pengguna QRIS di Kabupaten Kebumen).

- money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13, 1–15.
- Romadloniyah, A. L. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Untuk Menggunakan E - Money Pada Bank BRI Lamongan. *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Akuntansi* .
- Setyowati, D. (2018), Tren baru pembayaran kode QR yang menyimpan masalah. Retrieved from <https://katadata.co.id/berita/2018/09/11/tren-baru-pembayaran-kode-qryang-menysimpan-masalah>.
- Shishah, W., & Alhelaly, S. (2021). User experience of utilising contactless payment technology in Saudi Arabia during the COVID-19 pandemic. *Journal of Decision Systems*, 30(2–3), 282–299. <https://doi.org/10.1080/12460125.2021.1890315>
- Sihaholo, Josef Evan. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*. Vol. 17, No. 2.
- Sinulingga, N. T. O. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kredibilitas Terhadap Keputusan Nasabah Menggunakan Mobile Banking Pada PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk KC Medan Adam Malik Di Masa Pandemi Covid-19. *Skripsi thesis*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syam, M. O. D. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Gaya Hidup Dan Promosi Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik Ovo di Surabaya. *Undergraduate thesis*, Universitas Katolik Darma Cendika Fakultas Ekonomi.
- Tarantang, Jefry, et al. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital pada Era revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Al- Qardh*. Vol. 4, No. 1
- Widiyanti, Wiwik. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E- wallet OVO di Depok. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*. Vol. 7 No. 1.
- Wijaya, S. W. (2006). Kajian Teoritis Technology Acceptance Model Sebagai Model Pendekatan Untuk Menentukan Strategi Mendorong Kemauan Pengguna Dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi. Yogyakarta, 57.
- <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/07/nilai-transaksi-qr-is-tumbuh-305-pada-februari-2022><https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-capai-205-juta-pada-2022>
- <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-capai-205-juta-pada-2022>
- <https://dataindonesia.id/bursa-keuangan/detail/transaksi-uang-elektronik-naik-922-pada-juli-2022>