

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang modern ini, peran teknologi informasi (TI) dalam kehidupan sehari-hari seperti tidak dapat dipisahkan lagi. Teknologi Informasi telah menjadi tulang punggung bagi banyak sektor. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa perubahan pada kehidupan manusia dengan lebih efektif dan efisien, salah satunya pada bidang bisnis, khususnya pada bidang keuangan atau finansial yang saat ini mengalami kemajuan yang signifikan di Indonesia. *Fintech* didedikasikan untuk industri sektor jasa keuangan dengan memanfaatkan seluruh teknologi yang digunakan untuk kepentingan bisnis.

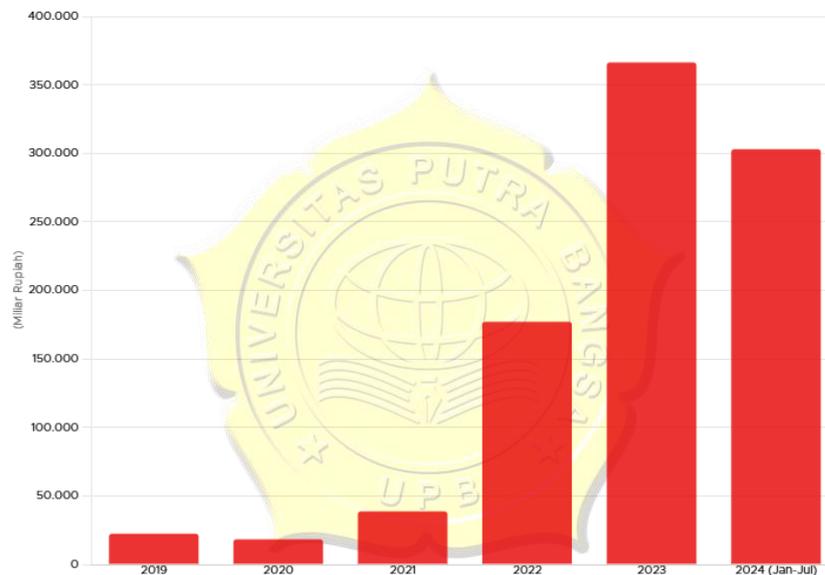
Bank Indonesia memberikan definisi mengenai *financial technology* yang diatur dalam Pasal 1 Angka 1 Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial bahwa Teknologi Finansial adalah pengguna teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. Berdasarkan pemikiran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *fintech* adalah inovasi layanan jasa keuangan yang menggunakan dan memanfaatkan peran teknologi yang bertujuan agar pelayanan dan transaksi keuangan menjadi efektif dan efisien. *Fintech* juga dapat didefinisikan sebagai inovasi teknologi

dalam layanan keuangan yang menghasilkan model bisnis, aplikasi, proses bisnis, atau produk yang signifikan dalam aktivitas bisnis terkait dengan penyediaan layanan keuangan (Hiyati, 2020)

*Financial technology* semakin berkembang seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang didominasi oleh pengguna teknologi informasi yang menginginkan segala sesuatu serba praktis, cepat dan mudah. Perkembangan *Fintech* yang hadir di Indonesia memunculkan berbagai inovasi khususnya aplikasi dalam layanan keuangan. Adanya pertumbuhan sejumlah *financial technology* di Indonesia menandakan bahwa masyarakat telah beralih dan mengadopsi dari sistem keuangan tradisional menuju penerapan *fintech*. Transformasi keuangan melalui *fintech* dinilai sebagai solusi finansial bagi masyarakat Indonesia ditengah perkembangan zaman yang serba modern ini. Adanya kemudahan akses *fintech* melalui handphone memberikan pengalaman baru dan waktu yang relatif singkat dalam penggunaan teknologi (Pratiwi et al., 2022), disisi lain *Fintech* adalah bentuk pemanfaatan teknologi yang mampu meningkatkan pelayanan jasa perbankan dan keuangan (Andriariza & Agustina, 2020).

*Fintech* menawarkan banyak keuntungan bagi konsumen dan Industri Jasa Keuangan, sehingga banyak sekali masyarakat yang telah memilih mengadopsi teknologi dalam menggunakan layanan perbankan. Inovasi teknologi hadir dengan berbagai pengembanganya, salah satunya yakni transaksi non tunai (Febriani et al., 2023). Inovasi baru yang hadir dalam bidang keuangan menggeser peranan uang tunai (*cash*) dan memunculkan

ekosistem pembayaran non-tunai (*cashless*). *Cashless* ialah istilah yang digunakan untuk menjelaskan transaksi finansial yang tidak lagi menggunakan uang tunai, baik berupa logam ataupun kertas yang dapat dilihat dari adanya peningkatan transaksi uang elektronik. Jumlah transaksi elektronik yang meningkat drastis di Indonesia merupakan gambaran bahwa semakin banyak masyarakat yang telah menerapkan metode pembayaran *cashless*.



**Gambar I- 1**  
**Grafik Nilai Transaksi Transfer Uang Elektronik Indonesia**

*Source : (Goodstats.id, 2024)*

Pertumbuhan nilai transaksi transfer uang elektronik di Indonesia tepatnya pada Agustus tahun 2024 mengalami peningkatan. Menurut Data Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP) Bank Indonesia (BI) yang dapat dilihat pada Grafik gambar 2 menunjukkan bahwa nilai transaksi transfer antar uang elektronik terus meningkat selama 5 (lima)

tahun terakhir. Tercatat pada Bulan Agustus 2024 nilai transaksi transfer mencapai 303, 0 triliun (GoodStats.id, 2024). Budaya *cashless* di Indonesia semakin naik seiring dengan menurunnya penggunaan uang tunai yang ditandai dengan beralihnya masyarakat ke transaksi non tunai. Hal tersebut juga diperkuat dengan survey yang dilakukan oleh *Visa Payment Attitude Study 2023*. Hasilnya pembayaran melalui dompet digital terus mengalami peningkatan dengan penggunaan tertinggi sebesar 92% di kalangan masyarakat Indonesia, sementara penggunaan uang tunai menurun menjadi 80% dari sebelumnya 84% di tahun 2022.

Penyumbang perilaku pembayaran nontunai di Indonesia didorong oleh generasi muda dari segmen Gen Z (76%) dan Gen Y (69%) yang disebutkan 3 dari 5 orang di antaranya telah berhasil mengadopsi gaya hidup *cashless*. Pergeseran menuju *cashless society* sejalan dengan meningkatkan penerimaan pedagang/*merchant* terhadap pembayaran nontunai, terutama di sektor makanan dan minuman (82%), pembelian di toko serba ada (81%), dan transaksi di supermarket (77%) (Visa Consumer Payment Attitude Study, 2023).

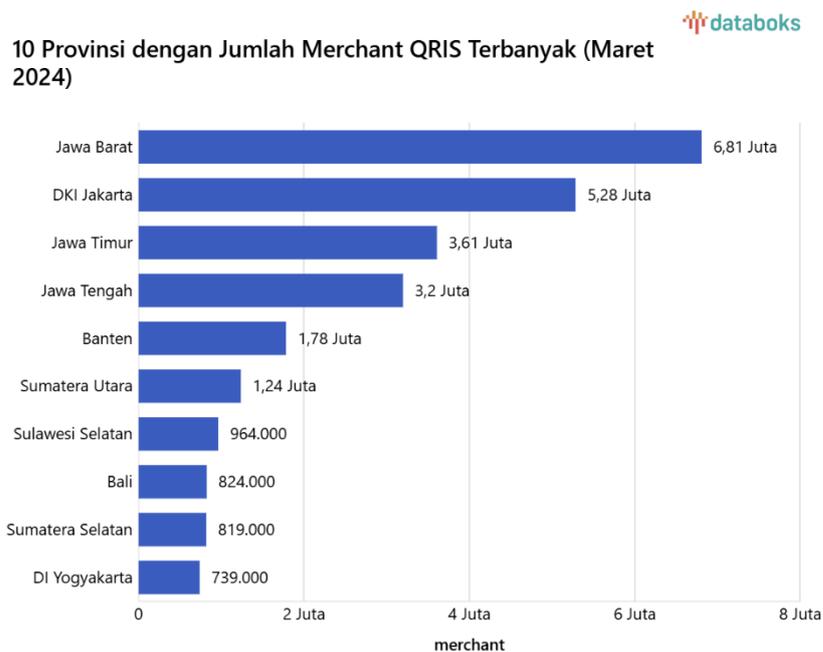
Pemerintah Indonesia melalui Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) terus berupaya untuk meningkatkan inklusi keuangan melalui pembayaran digital (Ayu et al., 2023).(Terinklusif et al., 2023) Dalam rangka mewujudkan program Indonesia menuju *cashless society* maka Bank Indonesia bersama ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia) menerbitkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk

mengintegrasikan seluruh metode pembayaran non tunai di Indonesia melalui satu *QR Code*. QRIS merupakan sebuah penyederhanaan dari berbagai macam *QR Code* dan berbagai macam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang ada di Indonesia, dikembangkan oleh Bank Indonesia serta Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) agar proses transaksi menjadi lebih efisien (Sekarsari et al., 2021). Bank Indonesia berkomitmen untuk terus berinovasi dan mengembangkan fitur QRIS secara berkelanjutan (Mahendra et al., 2024). Hal ini merupakan bagian dari adanya pelaksanaan *Blueprint Sistem Pembayaran (BSPI) 2025*, dengan tujuan untuk mendukung pertumbuhan dan stabilitas sistem ekonomi yang berkelanjutan dengan cara meningkatkan inklusi ekonomi dan keuangan digital (Mahendra et al., 2024).

Dengan adanya QRIS maka penyedia barang dan jasa tidak perlu memiliki berbagai jenis *QR Code* dari beberapa penerbit, cukup satu QR untuk semua pembayaran. Implementasi penggunaan QRIS terus didorong oleh Bank Indonesia untuk mengurangi jumlah uang yang beredar dikalangan masyarakat, (Erwinsyah et al., 2023). Hal tersebut sebagai salah satu upaya yang untuk mengurangi salah satu biaya terbesar dalam laporan keuangan bank sentral yaitu biaya percetakan uang tunai (Saputri, 2020).

QRIS diluncurkan pada 17 agustus 2019 dan mulai wajib digunakan oleh seluruh *merchant* pada 1 Januari 2020. Menurut Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada Maret 2024 ada sekitar 32 juta *merchant* atau pedagang yang telah melayani pembayaran melalui QRIS. *Merchant*

QRIS di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 26,7 juta *merchant* dimana sebagian besarnya yakni 91,4 % ialah UMKM yang sudah mulai melakukan digitalisasi. Provinsi Jawa Tengah menduduki posisi ke 4 dari 10 provinsi di Indonesia dengan jumlah *merchant* terbanyak. Total terdapat sejumlah 3,2 juta.



**Sumber:**  
Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI)

**Informasi Lain:**

*Source : (Databoks.katadata.co.id, 2024)*

Pertumbuhan jumlah *merchant* QRIS di Indonesia pada tahun 2024 mengalami peningkatan. Menurut Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang dapat dilihat pada Grafik gambar 2 menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Tengah mampu menduduki peringkat keempat dari 10 Provinsi dengan *merchant* QRIS terbanyak di Indonesia. Tercatat pada Bulan Maret 2024 terdapat 3,2 juta *merchant* QRIS di Jawa Tengah (Databoks.2024).

*Merchant* QRIS di Jawa Tengah didominasi oleh Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM).

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) merupakan usaha perdagangan yang dikelola oleh perorangan atau badan usaha. UMKM memiliki peran penting bagi perekonomian Indonesia karena UMKM memiliki kontribusi dalam penyerapan tenaga kerja dan pembentukan produk domestik bruto. UMKM juga diyakini dapat menjadi penopang bagi stabilitas sistem keuangan dan perekonomian karena memiliki ketahanan ekonomi yang tinggi. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, jumlah UMKM saat ini mencapai 65,5 juta yang jumlahnya mencapai 99% dari keseluruhan unit usaha. Sementara menurut Kementerian Koordinator Bidang perekonomian Republik Indonesia, sektor UMKM memberikan kontribusi terhadap produk Domestik Bruto (PDB) sebesar 61% atau senilai dengan Rp 9.580 triliun serta mampu menyerap 97% dari total tenaga kerja.

Peningkatan keterlibatan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi yang selanjutnya meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Lubis & Salsabila, 2024) Kontribusi besar UMKM terhadap perekonomian negara mendorong pemerintah untuk mendukung pengembangan UMKM dengan cara diwajibkan untuk beradaptasi mengikuti perkembangan teknologi yang ada, salah satunya penyediaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dengan menggunakan QRIS maka UMKM dapat mempercepat transaksi karena tidak perlu memikirkan biaya kembalian bagi konsumen. UMKM dapat terhindar dari

resiko penyebaran uang palsu dan pencatatan transaksi akan tercatat dengan cepat dan mudah dipantau kapanpun.

Meskipun QRIS menawarkan sejumlah keuntungan yang didapat namun ternyata hal tersebut tidak membuat UMKM tertarik dan memilih menggunakan. Beberapa ragu untuk beralih ke sistem pembayaran non tunai dan masih bertahan dengan pembayaran tunai karena adanya ketidakpercayaan terhadap teknologi terbaru. Angka UMKM yang telah mengadopsi pembayaran digital masih sangat perlu ditingkatkan, sehingga masih diperlukannya sosialisasi yang dilakukan agar UMKM lebih sigap terjun ke ekosistem digital.

Literasi digital yang rendah berkaitan dengan tidak adanya pemahaman yang kuat terhadap keamanan transaksi, hal ini yang membuat pelaku UMKM mengkhawatirkan adanya penipuan yang disebabkan oleh kesalahan teknis saat menggunakan sistem digital. Kondisi ini diperparah dengan belum meratanya akses internet di Indonesia yang ditandai dengan belum mamadai dan stabilnya koneksi di beberapa daerah yang menyebabkan proses transaksi QRIS terhambat (Muslimawati, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan literasi digital berupa edukasi bagi pelaku UMKM. Pemerintah, perbankan dan penyedia layanan keuangan dapat berkolaborasi untuk mengedukasi UMKM mengenai cara menggunakan QRIS, apa manfaatnya dan bagaimana menciptakan transaksi yang aman.

Untuk mengatasi adanya kesenjangan tersebut, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Provinsi Jawa Tengah bersama Bank Indonesia Kantor

Perwakilan Jawa Tengah dan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah mengambil langkah strategis. Melalui Tim Percepatan Akses Keuangan Daerah (TPAKD) dan Tim Percepatan dan Perluasan Digitalisasi Daerah (TP2DD) dengan menunjuk Insan Penggerak Literasi dan Digitalisasi (Perintis) Keuangan. Penunjukan ini melibatkan perwakilan dari setiap kabupaten/kota di wilayah Provinsi Jawa Tengah. Insan Perintis Keuangan ditugaskan sebagai kepanjangan dari OJK Jawa Tengah, Bank Indonesia Jawa Tengah, dan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah untuk mendorong peningkatan literasi, inklusi dan digitalisasi keuangan serta mengidentifikasi kebutuhan akses keuangan masyarakat di Kabupaten/Kota guna meningkatkan pengembangan ekonomi daerah. Tujuan dari adanya pembentukan Insan Perintis Keuangan oleh OJK adalah untuk memperkuat literasi, inklusi dan digitalisasi keuangan di Indonesia, khususnya di kalangan masyarakat yang memiliki akses terbatas ke layanan keuangan yang diharapkan dapat meningkatkan akses masyarakat terhadap produk dan layanan keuangan yang inklusif, aman dan sesuai dengan kebutuhan daerahnya. Langkah ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam membangun ekosistem ekonomi digital yang merata.

Penggunaan QRIS di pedesaan dan perkotaan menunjukkan adanya kesenjangan, sementara kesenjangan mempengaruhi kesejahteraan. Di Indonesia sendiri sangat terasa adanya kesenjangan digital antara wilayah perkotaan hingga pedesaan, hal ini harusnya dapat diminimalkan dengan memberikan pengetahuan finansial yang cukup. Ekosistem bisnis yang kohesif dapat tercipta melalui *fintech*, inklusi keuangan, literasi keuangan

secara bersama-sama dalam mewujudkan masyarakat inklusif yang berkelanjutan. Kesenjangan digital adalah masalah yang kompleks dan multidimensi, yang membutuhkan mempertimbangkan beragam teknologi, variabel, dan wilayah. Kesenjangan digital saat ini lebih dari sekedar kesenjangan akses material atau kepemilikan, melainkan kesenjangan skill, keterampilan, dan *outcome* dari penggunaan internet (Jayanti, 2022).

Menurut Respatiningsih et al., (2020) UMKM memiliki tantangan untuk beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya yakni tentang penerapan sistem pembayaran digital. Pelaku UMKM diharapkan mulai mengadopsi pembayaran digital agar kegiatan usahanya tetap bertahan ditengah pesatnya perkembangan teknologi. Namun kenyataannya banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Pelaku UMKM harus melakukan penyesuaian dengan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi pembayaran digital tersebut.

Sistem teknologi informasi dapat dikatakan berhasil apabila diterima dengan baik oleh pengguna (Prima & Widyaningrum, 2020). Merubah perilaku pengguna tidak dapat dilakukan secara langsung, melainkan perlu dilakukan identifikasi mengenai penyebab perilaku tersebut. Untuk mengembangkan sistem informasi, pengidentifikasian menjadi faktor penentu dalam penerimaan teknologi informasi. Hal ini perlu dilakukan agar manfaat yang diterima oleh pengguna terhadap fasilitas teknologi informasi sesuai dengan investasi yang diberikan.

Berbagai permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang penerimaan teknologi informasi oleh pengguna dengan teori penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology*) yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003). Terdapat beberapa model keberterimaan teknologi, UTAUT merupakan gabungan dari delapan model keberterimaan teknologi sehingga menawarkan penjelasan yang lebih menyeluruh dengan konteks yang lebih luas dibandingkan dengan model lain. UTAUT terbukti berhasil dibanding kedelapan teori lainnya yakni *theory of reasoned* (TRA), *technology acceptance model* (TAM), *motivational model* (MM), *theory of planned behavior* (TBP), *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization* (MPTU), *innovation diffusion theory* (IDT), dan *social cognitive theory* (SCT). Penelitian ini mengaplikasikan keempat faktor penting penentu terhadap adopsi penerimaan teknologi. (Venkatesh et al., 2012) menyimpulkan terdapat empat konstruk utama yang mempengaruhi minat berperilaku (*behavioural intention*) dan perilaku menggunakan (*use behaviour*) teknologi informasi. Keempat konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating condition*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu & Pasaribu, 2022) *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap minat pengguna (*behavioral intention*) pada penggunaan *digital payment QRIS*. *Performance expectancy* diartikan sebagai tingkat kepercayaan yang dimiliki oleh pengguna/ merchant bahwa dengan menggunakan layanan *digital payment*

QRIS dapat memberikan kemudahan. Kemudahan dalam hal ini diartikan sebagai manfaat yang diterima oleh pengguna/ *merchant* dari berbagai fitur yang didapatkan ketika menggunakan QRIS. Dengan demikian semakin tinggi tingkat kepercayaan *merchant* (UMKM) terhadap kemampuan teknologi QRIS dalam memberikan kemudahan pada aktivitas bisnis mereka, maka semakin tinggi pula niat UMKM untuk mengadopsi pembayaran QRIS sebagai opsi pembayaran yang disediakan oleh mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Febriani et al., 2023) *effort expectancy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* pada penggunaan *digital payment* QRIS. *Effort expectancy* didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang didapatkan oleh *user* dari penggunaan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). Dalam hal ini, *effort expectancy* diartikan sebagai tingkat kemudahan yang berkaitan dengan besarnya usaha yang dilakukan oleh individu saat menggunakan layanan *digital payment* QRIS dalam transaksi keuangannya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Syafila, 2022) *social influence* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. *Social influence* didefinisikan sebagai tingkat seorang individu meyakini bahwa ia harus menggunakan sistem teknologi tertentu atas persepsi orang disekitarnya (Venkatesh et al., 2003). Hal ini terjadi ketika seseorang mempercayai pendapat atau persepsi orang lain akan pengalamannya menggunakan *digital payment* QRIS, dan menjadi alasan kuat untuk turut menggunakan *digital payment* QRIS.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu & Pasaribu, 2022), *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap *use behavior*. *Facilitating conditions* dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa dengan adanya fasilitas yang baik dapat membantu memberikan kemudahan dalam menggunakan sistem teknologi (Venkatesh et al., 2003). Artinya pengguna yang memiliki fasilitas yang baik berbanding lurus dengan persepsinya terhadap penggunaan *digital payment* QRIS. Hal tersebut yang dapat mendorong pelaku UMKM untuk mengadopsi sistem pembayaran digital QRIS.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Izah, (2023), *behavioral intention* berpengaruh positif terhadap *use behavior*. *Behavior intention* didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan suatu teknologi di masa depan (Rama & Rahadian, 2022). Sementara *use behavior* didefinisikan sebagai seberapa sering pengguna memilih menggunakan sistem teknologi yang didasari oleh niat seseorang untuk berperilaku (Venkatesh et al., 2012). Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin seseorang berminat untuk menggunakan layanan *digital payment* QRIS, maka akan semakin meningkat pula perilaku penggunaannya.

Penerimaan model UTAUT dalam penelitian (Venkatesh et al., 2003) mendorong penulis untuk melakukan penelitian terhadap *user acceptance* dalam penggunaan teknologi informasi untuk mendukung kinerja UMKM, khususnya di Kabupaten Kebumen. Berdasarkan uraian diatas penelitian ini

bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS. Sejauh mana pelaku UMKM dapat menerima dan memahami teknologi digital seperti QRIS dalam aktivitas bisnisnya. Oleh karena itu peneliti akan menggunakan model penerimaan teknologi dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh pada tahun 2003. Berdasarkan hal diatas maka peneliti akan mengambil judul **“Pengembangan UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Digital”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini mengacu pada sejauh mana pelaku UMKM dapat menerima dan memahami teknologi digital seperti QRIS sehingga bersedia menerapkan pada aktivitas bisnisnya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah ekspekasi kinerja (*Performance Expectancy*) berpengaruh terhadap minat perilaku (*Behavioural Intention*) QRIS pelaku UMKM
2. Apakah ekspektasi usaha (*Effort Expectacy*) berpengaruh terhadap minat perilaku (*Behavioural Intention*) QRIS pelaku UMKM ?
3. Apakah pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh terhadap minat perilaku (*Behavioural Intention*) QRIS pelaku UMKM ?

4. Apakah kondisi fasilitas (*Facilitating Condition*) berpengaruh terhadap minat perilaku (*Use Behavioural*) QRIS pelaku UMKM
5. Apakah minat perilaku (*Behavioral Intention*) berpengaruh terhadap perilaku pengguna (*Use Behavior*) QRIS pelaku UMKM ?

### 1.3. Batasan Masalah

1. Responden dalam penelitian ini, yaitu Pelaku UMKM di Kebumen yang sudah menggunakan QRIS. Variabel bebas penelitiannya yaitu, ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*), dan kondisi pendukung (*facilitating conditions*).
2. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah minat menggunakan QRIS.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini menguji faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan konsumen terhadap metode *digital payment* QRIS. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Untuk menganalisis pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kebumen.
2. Untuk menganalisis pengaruh ekspektasi usaha (*effort expectancy*) terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kebumen.

3. Untuk menganalisis pengaruh pengaruh sosial (*social influence*) terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kebumen.
4. Untuk menganalisis pengaruh kondisi fasilitas (*facilitating condition*) terhadap minat perilaku QRIS pada UMKM di Kebumen.
5. Untuk menganalisis pengaruh minat penggunaan (*behavioral intention*) terhadap perilaku pengguna (*use behavior*) QRIS pada pelaku UMKM di Kebumen.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Perbankan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat terhadap penggunaan metode pembayaran QRIS, dan keuntungan yang akan didapat dari penggunaan QRIS secara berkelanjutan.
2. Bagi Akademisi penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk mengetahui apa saja variabel-variabel dalam individu yang dapat memberikan pengaruh dalam perilaku penggunaan metode pembayaran QRIS. Serta memberikan informasi mengenai pentingnya dan manfaat dalam pengungkapan faktor- faktor yang mempengaruhi minat nasabah menggunakan QRIS. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan.
3. Bagi Pembaca, penelitian ini memberikan informasi dan wawasan baik perbankan atau lembaga keuangan, dan nasabah untuk lebih memahami mengenai QRIS.

