



**PENGARUH PERSEPSI PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN  
PERSEPSI SIKAP PENGGUNA TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN  
QRIS PADA UMKM SEKTOR KULINER  
DI KOTA KUPANG-NTT**

**<sup>1\*)</sup>Martina Kaisriani Rupa, <sup>1)</sup>Fransiskus Marlon Reu, <sup>1)</sup>Friedelymn C. Djo**

<sup>1)</sup>Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Kupang

e-mail: <sup>\*)</sup>[titarupa8@gmail.com](mailto:titarupa8@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Perkembangan teknologi kini tergolong sangat pesat, khususnya sistem pembayaran yang mempermudah masyarakat untuk bertransaksi dan menggeser fungsi dari uang tunai menjadi nontunai, yang mana ini sejalan dengan perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai yang diluncurkan Bank Indonesia yaitu QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) harus mendapat perhatian lebih serius. Jenis pembayaran dengan kode QR menjadikan suatu transaksi pembayaran lebih mudah, cepat, dan aman bagi pembeli maupun pelaku UMKM. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana Pengaruh Persepsi Pengetahuan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Sikap Pengguna terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur. Metode penelitian kuantitatif empiris dipergunakan pada penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner terhadap objek penelitian yaitu pelaku UMKM Sektor Kuliner di Kota Kupang NTT yang mempergunakan QRIS. Data primer dipergunakan untuk penelitian ini yang didapat lewat kuesioner serta memanfaatkan skala likert dengan sejumlah 100 responden sebagai sampel. Berdasarkan pengujian hipotesis, t-hitung variabel Persepsi Pengetahuan (X1) adalah sama besar dengan t-hitung. Pengolahan data berikutnya dengan memanfaatkan aplikasi SPSS versi 26. Hasilnya menunjukkan secara parsial Persepsi Pengetahuan, Persepsi Kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. Sedangkan untuk Persepsi Sikap Pengguna berpengaruh positif dan signifikan yaitu UMKM melihat bahwa QRIS memberikan manfaat langsung, seperti meningkatkan penjualan, mempercepat proses pembayaran, atau menarik lebih banyak konsumen yang mengutamakan transaksi digital, mereka akan lebih terdorong untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga UMKM sering kali membutuhkan cara pembayaran yang cepat dan hemat biaya. Jika persepsi sikap pengguna terhadap QRIS adalah sebagai metode yang mempercepat proses transaksi tanpa biaya tinggi, mereka akan lebih mungkin memilih QRIS sebagai opsi pembayaran utama.*

**Kata Kunci:** *Pengetahuan; Kemudahan; Sikap Pengguna; Keputusan; QRIS*



## ABSTRACT

*The current technological development is very rapid, especially in the payment system which makes it very easy for people to transact and shift the function of cash to non-cash, which is in line with the development of the use of non-cash payment instruments launched by Bank Indonesia, namely the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) must receive more serious attention. The type of payment using QR codes makes payment transactions easier, faster and also safe for buyers and MSME actors. This study aims to find out how the Influence of Knowledge Perception, Perception of Convenience and Perception of User Attitude on the Decision to Use QRIS in MSMEs in the Culinary Sector in Kupang-East Nusa Tenggara City. This study uses an empirical quantitative research method by distributing questionnaires to the object of research, namely MSME actors in the Culinary Sector in Kupang-East Nusa Tenggara City who are using QRIS. This study uses primary data, namely through a questionnaire using a likert scale with a sample of 100 respondents. Based on the results of hypothesis testing, the tcal value for the Knowledge Perception variable (X1) is equal to the tcal. And then the data is processed with the SPSS version 26 application. The results of this study partially show that Knowledge Perception, Perception of Convenience have no effect on the Decision to Use QRIS. As for the perception of user attitudes that have a positive and significant effect, MSMEs see that QRIS provides direct benefits, such as increasing sales, accelerating the payment process, or attracting more consumers who prioritize digital transactions, they will be more encouraged to use QRIS. In addition, MSMEs often need a fast and cost-effective way to pay. If the perception of users' attitudes towards QRIS is as a method that speeds up the transaction process without high costs, they will be more likely to choose QRIS as the primary payment option.*

**Keywords:** Knowledge; Convenience; User Attitude; Decision; QRIS

## I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi kini, mendorong khalayak luas untuk mengubah lanskap ekonomi global dalam hal transaksi pembayaran termasuk dengan mengubah penggunaan uang tunai menuju transaksi digital. Masyarakat saat ini semakin terbiasa dengan gaya hidup digital dan mengharapkan kemudahan serta kecepatan dalam bertransaksi yang mengalihkan fungsi uang tunai menjadi nontunai. Era industri 4.0 saat ini menuntut masyarakat umum agar bisa memahami teknologi supaya bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Ada kemajuan pesat dari teknologi digital pada sistem pembayaran yaitu dalam penggunaan uang elektronik dan menawarkan pengembangan sistem pembayaran digital yaitu *Mobile Banking* dan *E-wallet*.

Pasal 1 ayat 3 PBI No. 11/12/PBI 2019 tentang uang elektronik, dipaparkan secara ringkas bahwasanya uang elektronik yakni sarana pembayaran yang penerbitannya berdasarkan uang yang lebih dulu disetorkan pada penerbit. Penelitian ini berfokus dalam rangka menganalisa pengaruh persepsi pengetahuan, persepsi kemudahan dan persepsi sikap pengguna teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS yang bertujuan sebagai 1) Bahan edukasi kepada pengguna QRIS pada UMKM di



bidang kuliner untuk turut meningkatkan penggunaan metode pembayaran yang sesuai dengan tujuan diluncurkan QRIS oleh Bank Indonesia yaitu dalam rangka menciptakan inovasi transaksi pembayaran yang awalnya *cash* atau tradisional saat ini diperbaharui menjadi transaksi digital. 2) Sektor kuliner termasuk sektor yang paling banyak digunakan sebagai usaha oleh masyarakat Kota Kupang dan berdampak mengalami digitalisasi berupa QRIS sebagai alat pembayaran oleh konsumen maupun pelaku UMKM itu sendiri.

Zikri et al (2023) pada penelitian yang dilakukannya diperoleh hasil adanya pengaruh positif dari pengetahuan terhadap penggunaan QRIS. Sedangkan Fadlillah et al (2021) dalam penelitiannya didapatkan hasil apabila kemudahan pemakaian QRIS terhadap minat dalam penggunaan QRIS memiliki pengaruh, dan Desvronita (2021) dalam penelitiannya yang menerangkan adanya pengaruh positif dari sikap pengguna terhadap minat ketika menggunakan sistem pembayaran tertentu. Sementara pelaksanaan penelitian ini adalah kelanjutan penelitian terdahulu dan masih sangat terbatas juga penelitian terkait penggunaan QRIS menjadi alat pembayaran digital di Kota Kupang, NTT.

Kini banyak aplikasi yang dapat mempermudah proses transaksi pembayaran digital, diantaranya yaitu pembayaran digital QRIS, *e-money*, *e-cash*, *e-wallet*, serta *e-check*. Salah satunya dari perkembangan transaksi pembayaran digital bisa dilihat dari masyarakat Indonesia yang menyukai pembayaran yang efisien dan juga cepat serta memungkinkan dari perkembangan cukup pesan ini menciptakan suatu ancaman yang bisa saja dialami pengguna *e-money*. Antara lain yaitu ancaman sikap pengguna, kemudahan dan pengetahuan dalam pemakaian QRIS. QRIS ialah alat pembayaran yang berbentuk QR Code untuk transaksi pembayaran digital dan efektif berlaku tanggal 1 Januari 2020. Pada bulan Februari 2023, Bank Indonesia mencatat ada 24,9 juta pedagang yang sudah memakai QRIS untuk menjadi metode pembayarannya. Ini didukung penelitian sebelumnya dengan hasil yaitu QRIS sangat berguna, cepat dan mudah untuk transaksi pembayaran UMKM.

Sektor UMKM sepanjang tahun 2019 berkontribusi 5% terhadap PDB nasional yang kini mencapai 65%. Berdasarkan hal ini, bisa diketahui bahwa UMKM adalah pelaku yang paling besar dalam ekonomi di Indonesia. UMKM merupakan usaha individu maupun organisasi bisnis yang dinilai adalah bidang yang menjadi penyelamat ketika terjadi krisis perekonomian. Banyak usaha besar yang runtuh pada Tahun 1998 akibat krisis moneter, sedangkan UMKM tetap mampu bertahan dan menjadi penunjang perekonomian Indonesia hingga saat ini. Penggunaan QRIS membantu transaksi nontunai

masyarakat secara lebih efisien, khususnya pelaku UMKM dewasa ini. Perry Warjiyo yang merupakan Gubernur BI tepatnya tanggal 28 September 2020 menerangkan terus ada peningkatan jumlah merchant pengguna QRIS menjadi 85% dan antara lain 4,5 juta yaitu UMKM. Penjelasan tersebut mengidentifikasi bahwa khalayak luas tertarik dengan penggunaan uang elektronik, dan ini bisa diketahui dari banyaknya pengguna yang setiap tahunnya meningkat signifikan.

Pelaku UMKM menerapkan pembayaran digital sebab permintaan konsumen, oleh karena itu juga semakin banyak peningkatan jumlah penggunaan QRIS. Banyak dari khalayak luas yang memakai pembayaran nontunai menjadikan para pelaku usaha sudah mulai menggunakan QRIS untuk bisnis mereka masing-masing, karena khawatir akan ketinggalan dalam persaingan bisnis yang ada. Saksonova & Kuzmina-Merlino (2017) memberikan penjelasan bahwa pengetahuan yang minim terhadap layanan pembayaran nontunai termasuk faktor yang berpengaruh terhadap adopsi sistem pembayaran nontunai yang rendah. Penggunaan QRIS ini dipercaya juga akan berpengaruh positif untuk konsumen dan pelaku usaha sebab lebih efisien transaksinya dan membantu UMKM meningkatkan kinerja usahanya. Namun faktanya terdapat sebagian dari masyarakat bahkan UMKM yang belum paham atau mengenai apa itu QRIS yang merupakan alat pembayaran non tunai dikarenakan literasi yang kurang terkait teknologi digital yang perlu diatasi dengan upaya sosialisasi dan edukasi pada semua masyarakat.

UMKM adalah konsumen yang memakai produk dan juga produsen yang menghasilkan jasa atau produk. Jumlah UMKM tahun 2017-2021 di Kota Kupang bisa dilihat melalui data di bawah ini:

Sektor	2017	2018	2019	2020	2021	2022
UMKM	10.352	11.489	12.564	13.689	14.762	16.276

Tabel 1. UMKM Di Kota Kupang Tahun 2017-2021

Sumber data: Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Kota Kupang Tahun 2022

Berdasar pada data tersebut, bisa diketahui adanya trend kenaikan dari 2017 sampai dengan 2021 di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur begitupun termasuk di dalamnya adalah UMKM sektor kuliner. Dikarenakan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran sudah menjadi trend saat ini, membuat



penulis tertarik dalam rangka menganalisis faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM sektor kuliner di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur.

Kantor Perwakilan Bank Indonesia NTT pada awal Februari 2023 juga melaporkan jumlah pengguna QRIS di NTT tahun 2021 ada kisaran sejumlah 15.000 orang meningkat 137.459 orang pada tahun 2022. Artinya, dalam setahun, jumlah pengguna bertambah 122.459 dan tercatat 141.727 pedagang yang menyediakan sistem pembayaran dengan QRIS. Mereka melayani 952.073 transaksi dengan nilai Rp129,83 miliar. Mayoritas transaksi terjadi di Kota Kupang dan sampai kini belum ada data yang pasti mengenai banyaknya penyedia QRIS dari kelompok UMKM beserta total transaksinya. Sampai saat ini, walaupun penggunaan QRIS sudah menjadi tren di UMKM, namun prakteknya masih ada UMKM yang belum menggunakan alat pembayaran berupa QRIS. Mengacu pada pemaparan tersebut, maka penulis mempunyai ketertarikan untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengaruh Persepsi Pengetahuan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Sikap Pengguna terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur.” Sehingga, masalah yang bisa dirumuskan adalah Bagaimana pengaruh persepsi pengetahuan, persepsi kemudahan dan persepsi sikap pengguna teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur?

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

*Technology Acceptance Model (TAM)* adalah teori yang berhubungan dengan penerimaan teknologi pada penelitian ini, yang mana teori ini menerangkan keputusan perilaku pada penggunaan teknologi yang mempengaruhi minat penggunanya. Menurut Wicaksono (2022) *TAM* ialah konsep yang menggambarkan penjelasan terkait suatu faktor terhadap penerimaan teknologi informasi secara general serta mendeskripsikan perilaku pengguna akhir dari teknologi. *TAM* memiliki lima dimensi yaitu kemudahan penggunaan, sikap pengguna, kemanfaatan, perilaku pengguna dan kondisi nyata penggunaan sistem. Dalam penelitian ini, penulis menambahkan 1 variabel ekstrak di luar konstruk utama *TAM* yaitu pengetahuan, hal ini dikarenakan pelaku UMKM harus mengetahui dulu hal-hal terkait dengan QRIS lalu bisa masuk ke bagian kemudahan dan sikap pengguna. Seiring teknologi yang berkembang, terbentuk *marketplace* atau pasar-pasar digital ataupun *platform* yang membuka



ruang untuk UMKM secara lebih luas dalam melakukan pemasaran produk dan juga menjangkau wilayah baik di dalam ataupun luar negeri. Terbentuk program digitalisasi UMKM yang digalakkan pemerintah lewat Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah sebab dipercaya bahwa untuk bisa membangkitkan dan memulihkan UMKM yaitu dengan transformasi digital. QRIS mempunyai keunggulan seperti bisa menerima *switching* dari beragam *merchant*.

Teori TAM dipergunakan pada penelitian ini dalam rangka mengimplementasikan pendekatan pada sistem pembayaran digital baru atau yang disebut dengan QRIS. QRIS adalah standar sistem pembayaran berbasis kode QR yang diterapkan oleh Bank Indonesia guna menunjang transaksi pembayaran nontunai. Metode ini telah resmi diterima untuk menjadi metode pembayaran semenjak tanggal 1 Januari 2020. Gubernur Bank Indonesia menyatakan QRIS bersifat sederhana, menguntungkan, universal, serta mudah. Pengenalan QRIS untuk menjadi metode pembayaran bertujuan untuk mendorong sistem pembayaran terintegrasi lewat standarisasi. Dikarenakan teori TAM ini adalah suatu teori yang menilai penerimaan perkembangan teknologi, maka pendekatan teori TAM bisa dipergunakan untuk mengukur tingkat penggunaan dan penerimaan perkembangan metode pembayaran QRIS, yang bisa berpengaruh terhadap sikap pengguna terhadap penerimaan pemakaian teknologi ini (Husnayetti & Sestri, 2019).

## 2.2 Quick Response Indonesian Standar (QRIS)

Azzahroo & Estiningrum (2021) memberikan penjelasan bahwa *Quick Response Code Indonesia Standard* merupakan sistem pembayaran baru yang resmi digunakan Bank Indonesia semenjak 1 Januari 2020. QRIS adalah suatu standar pembayaran berbasis kode QR yang Bank Indonesia tetapkan dalam rangka menunjang serta mendorong pembayaran digital yang ada di Indonesia serta memfasilitasi terwujudnya sistem pembayaran terintegrasi (Sriekaningsih, 2020). QRIS merupakan gabungan berbagai jenis kode QR pembayaran milik seluruh penyelenggara jasa sistem pembayaran pengembangan Bank Indonesia serta industri sistem pembayaran. QRIS kini sudah terintegrasi dengan aplikasi *mobile payment* dan *mobile banking* dan juga ditunjang dengan penyedia jasa keuangan, baik perbankan ataupun nonbank (Bank Indonesia, 2020).

QRIS diluncurkan oleh Bank Indonesia dengan slogan "QRIS UNGGUL". Fitur-fitur di dalamnya adalah sistem pembayaran untuk era digital diperkenalkan, meliputi universalitas,



kesederhanaan, profitabilitas, dan keterarahan. Diperkenalkannya QRIS untuk menjadi metode pembayaran baru berbasis kode QR adalah sebuah wujud nyata visi SPI (Sistem Pembayaran Indonesia) 2025. Aturan mengenai transaksi pembayaran QRIS diatur dalam Piagam Anggota Dewan. Pengumuman Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Penerapan Standar Nasional *Quick Response Code* di Bidang Pembayaran. Ada dua model penggunaan dari QRIS, yakni *customer-presented mode (CPM)* dan *seller-presented mode (MPM)* (Sriekaningsih, 2020). *MPM* adalah pembayaran melalui pedagang atau kode QR yang disediakan pedagang QRIS. Dengan cara ini, pengguna atau konsumen sebatas perlu memindai kode QR. Sedangkan metode *customer-presented* adalah metode paling baru dan masih dikembangkan. Konsumen tinggal memperlihatkan kode QRIS di aplikasi pembayaran serta pedagang memindainya (Bank Indonesia, 2020).

Pengenalan QRIS untuk menjadi metode pembayaran nontunai ditujukan dalam rangka memudahkan transaksi keuangan untuk seluruh kalangan dari berbagai latar belakang serta bukan hanya pada UMKM saja melainkan semua pengguna fasilitas keuangan yang memiliki keinginan akan kecepatan dalam berbagai bidang kehidupan (Kurniawati et al., 2021).

### 2.3 Persepsi

Menurut Ali & Asrori (2019), persepsi merupakan konsep penting dalam psikologi, yang mana dimaksudkan dengan kecenderungan seseorang terhadap sesuatu dalam rentang relatif. Persepsi adalah proses dimana seorang individu menafsirkan, mengatur dan memberi makna pada rangsangan dan lingkungannya dan merupakan hasil belajar dan pengalaman. Pemahaman persepsi memiliki dua komponen kunci yaitu, interpretasi dan organisasi. Interpretasi yang adalah upaya untuk memahami informasi yang diterima dari orang lain, sedangkan pengorganisasian adalah proses mengambil informasi yang diberikan dan membuatnya bermakna. Persepsi adalah sebuah proses yang dipelajari lewat interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dalam pengertian ini, Rahmat Jalaluddin mendefinisikan konsep persepsi adalah sebuah pengalaman terhadap suatu peristiwa, objek, maupun hubungan yang didapatkan dari memperoleh informasi yang relevan dengan proses penyampaian makna dan penafsiran pesan. Persepsi dapat dibagi menjadi dua perspektif, yaitu perspektif sempit dan luas. Dalam perspektif yang lebih sempit, persepsi didefinisikan sebagai "melihat", yaitu bagaimana seorang individu melihat suatu hal. Perspektif yang



luas adalah cara seorang individu melihat atau menafsirkan suatu hal. Berdasarkan berbagai definisi tersebut, bisa didapatkan kesimpulan bahwa persepsi yakni respons terhadap apa yang dilihat atau dipersepsi seseorang.

#### **2.4 Pengetahuan**

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan merupakan hasil keingintahuan seseorang terhadap suatu subjek tertentu dan dirasakan melalui kelima indera. Pengetahuan seseorang dipengaruhi beragam faktor, di antaranya pendidikan. Seiring meningkatnya jenjang pendidikan, jenjang pengetahuan pun cenderung menjadi lebih luas. Akan tetapi, ilmu pengetahuan bukan sebatas didapatkan lewat pendidikan formal saja, sehingga seseorang yang tingkat pendidikannya rendah belum tentu tingkat pengetahuannya rendah. Pengetahuan secara intinya memuat dua aspek yang mempengaruhi kepribadian seseorang, positif dan negatif. Bertambah banyaknya aspek positif yang diketahui seorang individu, maka akan semakin positif pula sifat kepribadian yang dimilikinya, begitu pula sebaliknya.

Pengetahuan produk termasuk bagian penting dari pengetahuan yang perlu dimiliki konsumen, yang mencakup pula di sektor keuangan. Pengetahuan keuangan merupakan komponen utama literasi keuangan dan penting bagi pembangunan masyarakat dan individu secara berkelanjutan (Sari, 2024). Untuk menggunakan produk QRIS, layanan pembayaran nontunai yang disediakan oleh Bank Indonesia, calon pengguna memerlukan informasi dan pengetahuan tentang produk tersebut. Hal ini untuk memastikan tidak ada pihak yang dirugikan saat menggunakan QRIS. Jika pengguna memiliki pengetahuan yang baik tentang, mereka akan lebih cenderung terlibat dengan menggunakan QRIS dan mampu memproses informasi dan memberikan jawaban yang tepat dan relevan (Wawan & Dewi, 2019).

#### **2.5 Kemudahan**

Menurut Davis dalam Lai (2017) persepsi kegunaan didefinisikan sebagai ukuran harapan pengguna mengenai upaya yang diperlukan untuk menggunakan sistem. Teknologi didefinisikan sebagai ukuran seberapa mudah seorang individu percaya bahwa komputer dapat dipahami dan



digunakan, yang artinya bahwa semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan suatu sistem, maka semakin besar penggunaan teknologinya.

Menurut Sun & Zhang (2011) indikator persepsi kegunaan yaitu dapat dikontrol (*controllable*), mudah dipelajari (*easy to learn*), fleksibel (*flexible*), jelas dan mudah dipahami (*clear and understandable*), mudah untuk menjadi mahir (*easy to become skillful*) dan mudah digunakan (*easy to use*).

## 2.6 Sikap Pengguna

Menurut Mathieson dalam Ardhiani (2015) sikap penggunaan teknologi sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan sistem. Dalam TAM, sikap terhadap penggunaan teknologi dikonseptualisasikan sebagai sikap seseorang terhadap penggunaan sistem dalam bentuk penerimaan atau penolakan sebagai hasil dalam penggunaan teknologi di tempat kerja.

Sedangkan, peneliti lainnya menyatakan bahwa faktor sikap merupakan salah satu aspek yang memengaruhi perilaku individu, yang artinya bahwa sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi sebagai perasaan positif atau negatif yang dimiliki seseorang ketika mereka harus melakukan perilaku tertentu (Muntianah, Astuti, dan Azizah, 2014).

## 2.7 Keputusan Penggunaan

Menurut Kusri (2007), pengambilan keputusan adalah pemilihan suatu strategi akhir dalam pemecahan masalah untuk mencapai tujuan atau tindakan spesifik yang perlu dilaksanakan. Keputusan merupakan akhir dari suatu proses berpikir yang menjawab segala permasalahan yang ada secara tepat dan memungkinkan individu atau kelompok dalam mengatasi permasalahan yang ada dengan cara membuat suatu pilihan. Memutuskan berarti memilih di antara tindakan (Fiorentina, 2023). Dalam mengambil keputusan, seseorang harus melalui suatu proses. Pengambilan keputusan konsumen menjadi suatu proses penggabungan berbagai wawasan, yang kemudian dijadikan bahan evaluasi pengambilan keputusan (Hafifuddin & Wahyudi, 2022).



## 2.8 Model Penelitian dan Hipotesis

### 2.8.1 Hubungan Persepsi Pengetahuan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Pengetahuan adalah informasi yang didapat seorang individu dari kegiatan pengamatan. Pengetahuan termasuk pula hal yang diperoleh dan dijumpai seorang individu dengan pengamatan melalui panca indra. Pengetahuan adalah hasil perolehan manusia sesudah mengindra objek yang diamati. Pengindraan bersumber dari panca indra yang dimiliki manusia. Pengetahuan seseorang mengenai QRIS secara umum didapatkan dari jasa dan produk yang diberikan dan berhubungan dengan layanan, oleh karena itu bisa memudahkan seorang individu dalam mendapatkan kebutuhan informasi. Adapun indikator dalam pengetahuan yaitu tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), serta evaluasi (*evaluation*). Apabila semakin luas pengetahuan konsumen tentang fungsi dan kegunaan QRIS maka akan meningkatkan keputusan dalam penggunaan QRIS.

*H1: Pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM*

### 2.8.2 Hubungan Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Menurut Jogiyanto (2019) 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. Beberapa indikator yang dapat mengukur persepsi kemudahan yaitu mudah dipelajari, mudah digunakan dan mudah mendapatkan informasi. Persepsi ini diukur dengan melihat bagaimana sistem penggunaan QRIS yang digunakan pengguna dapat memberikan kenyamanan dan tidak memerlukan banyak usaha kepada konsumen nantinya.

*H2: Kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM*

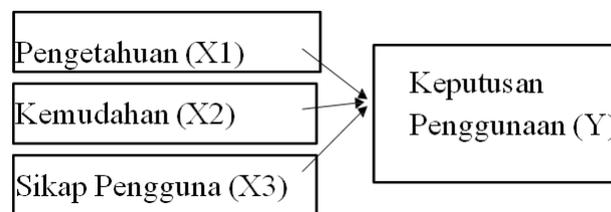
### 2.8.3 Hubungan Persepsi Sikap Pengguna terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Sikap pengguna merupakan keadaan seseorang dimana terjadi pengungkapan penerimaan atau penolakan terhadap penggunaan suatu sistem dalam menggunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan yang dilakukan. Sikap dapat diartikan sebagai tindakan seseorang pada saat menggunakan sistem yang nantinya akan menghasilkan suatu keputusan dalam menggunakan sistem tersebut.

Penelitian yang telah dijalankan Rokhmah & Setyaningsih (2020) menyimpulkan jika sikap penggunaan memiliki pengaruh terhadap minat berperilaku.

### H3: Sikap Pengguna berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM

Mengacu pada pemaparan tersebut, peneliti menggambarkan kerangka penelitian sebagaimana yaitu:



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

### III. METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur dan mempergunakan pendekatan kuantitatif untuk memberi gambaran jelas serta menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasar pada data statistik dari Dinas Koperasi UKM Kota Kupang, diketahui bahwa ada sejumlah 16.276 UMKM di Kota Kupang yang merupakan populasi penelitian ini. Teknik *purposive sampling* digunakan sebagai teknik sampling serta untuk kriterianya adalah mempunyai usaha yang termasuk ke dalam UMKM dan menggunakan dan mempunyai QRIS pada usahanya paling tidak satu bulan. Rumus yang digunakan peneliti untuk menentukan sampel adalah rumus Slovin sebab sudah diketahui pasti total populasinya. Perhitungannya, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{16.276}{(1 + (16.276)(10\%^2))} = 99.38 = 100$$

Dari perhitungan di atas, bisa didapatkan sejumlah 100 responden sebagai sampel penelitian ini. Data primer juga digunakan pada penelitian ini dengan langsung mewawancarai dan menyebar kuesioner pada pelaku UMKM pemilik *merchant* QRIS di wilayah Kupang Nusa Tenggara Timur.

Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner *online* melalui media *google form* yang di dalamnya berisikan serangkaian pernyataan untuk mengukur item variabel yang diteliti yakni Persepsi Pengetahuan (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Persepsi Sikap Pengguna (X3) dan Keputusan



Penggunaan (Y). Kuesioner yang diperoleh selanjutnya akan diadakan analisis melalui *SPSS Statitics 24* dengan uji validitas dan reliabilitas. Pelaku UMKM akan mengisi kuesioner yang didalamnya terdapat pernyataan-pernyataan yang akan dinilai melalui skala likert dengan skor sebagaimana di bawah ini:

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Netral (N)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Uji asumsi klasik dilakukan dengan mencakup uji normalitas, heteroskedastisitas dan multikolinearitas. Selanjutnya uji regresi linier berganda, uji hipotesis serta uji determinasi dengan persamaan regresi linear sebagaimana di bawah ini:

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 \dots + e$$

Di mana:

- Y = Variabel terikat
- X1, X2, X3 = Variabel bebas
- e = error
- $\alpha$  = konstanta
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3$  = Koefisien Regresi

Variable	Indikator	Skala pengukuran
<b>Pengetahuan (X1)</b>	a. Tahu ( <i>know</i> ) b. Memahami ( <i>comprehension</i> ) c. Aplikasi ( <i>application</i> ) d. Evaluasi ( <i>evaluation</i> )	Likert
<b>Kemudahan (X2)</b>	a. Mudah dipelajari b. Mudah dipahami c. Sempel d. Mudah pengoperasiannya	Likert
<b>Sikap Pengguna (X3)</b>	a. Keuntungan yang diterima b. Perasaan ketika menggunakan suatu sistem c. Akan bertransaksi d. Akan merekomendasikan e. Akan terus menggunakan	Likert
<b>Keputusan Penggunaan QRIS (Y)</b>	a. Pencarian informasi b. Pengenalan masalah c. Keputusan pembelian d. Evaluasi alternative e. Perilaku pasca penggunaan	Likert

Tabel 2. Definisi Operasional Variabel

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Analisis Data

#### 4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Indikator	Signifikansi	R tabel	R hitung	Keterangan
PP 1	0.000	0.1966	0.589	Valid
PP 2	0.000	0.1966	0.774	Valid
PP 3	0.034	0.1966	0.212	Valid
PP 4	0.000	0.1966	0.471	Valid
PP 5	0.000	0.1966	0.449	Valid
PP 6	0.000	0.1966	0.555	Valid
PP7	0.000	0.1966	0.767	Valid
PKP 1	0.000	0.1966	0.683	Valid
PKP 2	0.003	0.1966	0.291	Valid
PKP 3	0.000-	0.1966	0.484	Valid
PKP 4	0.000	0.1966	0.525	Valid
PKP 5	0.000	0.1966	0.537	Valid
PKP 6	0.000	0.1966	0.412	Valid
PKP 7	0.000	0.1966	0.683	Valid

PSP 1	0.000	0.1966	0.756	Valid
PSP 2	0.000	0.1966	0.756	Valid
PSP 3	0.000	0.1966	0.509	Valid
PSP 4	0.000	0.1966	0.409	Valid
PSP 5	0.000	0.1966	0.375	Valid
PSP 6	0.000	0.1966	0.756	Valid
PSP 7	0.000	0.1966	0.463	Valid
KPQ 1	0.000	0.1966	0.678	Valid
KPQ 2	0.000	0.1966	0.475	Valid
KPQ 3	0.000	0.1966	0.501	Valid
KPQ 4	0.000	0.1966	0.678	Valid
KPQ 5	<b>0.000</b>	<b>0.1966</b>	<b>0.602</b>	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasar pada hasil tersebut, bisa dinyatakan semua item pernyataan yang digunakan yakni variable Persepsi Pengetahuan (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Persepsi Sikap Pengguna (X3) dan Keputusan Penggunaan QRIS (Y) telah lolos uji validitas. Hal tersebut dibuktikan dari angka signifikansi dari setiap butir pernyataan  $<0,05$  dan hasil uji R hitung  $> 0,1966$ , sehingga dapat disimpulkan seluruh butir pernyataan valid untuk diuji atau diteliti.

Indikator	Cronbach Alpha	Standar	Keterangan
PP (X1)	0.718	0.60	Reliabel
PSP (X2)	0.697	0.60	Reliabel
KPQ (X3)	0.737	0.60	Reliabel
PKP (Y)	<b>0.728</b>	<b>0.60</b>	Reliabel

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasar pada hasil tersebut, bisa dinyatakan seluruh variabel yang digunakan yakni variabel Persepsi Pengetahuan (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Persepsi Sikap Pengguna (X3) serta Keputusan Penggunaan QRIS (Y) telah lolos reliabilitas. Hal tersebut dibuktikan dari angka Cronbach alpha yang bernilai  $>0,6$ , maka seluruh indikator dari setiap variabel telah lolos uji reliabilitas.

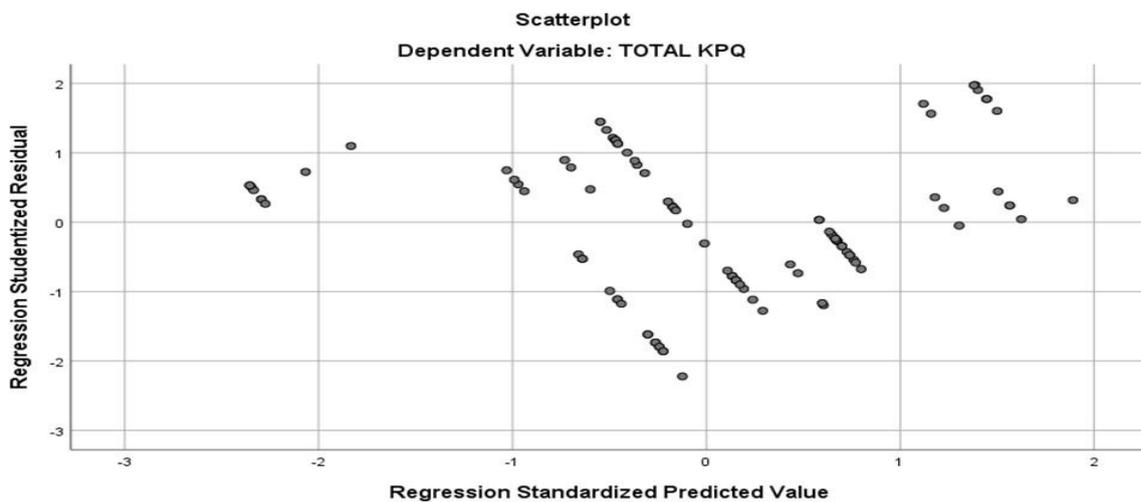
#### 4.1.2 Uji Normalitas

N	Assymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
100	0.200	Data Terdistribusi Normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasar pada hasil tersebut, bisa disimpulkan angka Assymp. Sig data penelitian di atas memiliki nilai  $0,200 > 0,05$  maka dinyatakan normal distribusi data.

#### 4.1.3 Uji Heteroskedastisitas



Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasarkan hasil di atas, bisa didapatkan kesimpulan penelitian ini terbebas heteroskedastisitas. Hal ini dibuktikan dari data menyebar di antara sumbu X dan Y dan juga data yang ada tidak menghasilkan suatu pola, sehingga dinyatakan lolos dari uji heteroskedastisitas.

#### 4.1.4 Uji Multikolinieritas

Model	Sig	Tolerance	VIF
PP (X1)	0.643	0.283	3.536
PKP (X2)	0.078	0.614	1.628
PSP (X3)	0.000	0.351	2.849

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinieritas  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas di atas, didapatkan kesimpulan multikolinieritas tidak ditemukan. Hal ini dibuktikan dari angka Tolerance dan VIF dimana angka tolerance  $< 0.1$  dan VIF  $> 1$ . Sehingga dinyatakan bebas dari multikolinieritas.

#### 4.1.5 Uji R<sup>2</sup>

Model	R	R Square	Adjusted	R Square	Std Error
1	0.956	0.913	0.911		0.898

Tabel 7. Hasil Uji R<sup>2</sup>  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasarkan hasil R<sup>2</sup> di atas, dapat disimpulkan bahwa Persepsi Pengetahuan (X1), Persepsi Kemudahan (X2) dan Sikap Pengguna (X3) memiliki pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS sebesar 91,1 yang dibuktikan dari hasil adjusted r square, sementara sebagiannya lagi yaitu 8,9% lainnya dipengaruhi variabel lainnya di luar penelitian ini.

#### 4.1.6 Uji F

Keterangan	F	Sig
Regression	336.856	0.000
Total		

Tabel 8. Hasil Uji F  
Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasarkan pada hasil di atas, dapat disimpulkan model penelitian yang diajukan yaitu secara serempak Persepsi Pengetahuan (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Persepsi Sikap Pengguna (X3) memiliki pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y). Hal tersebut dibuktikan dari hasil sig 0,000 atau kurang dari 0,005.

#### 4.1.7 Uji T

Variabel	B	Std Error	t	Sig	Keterangan
Constant	2.639	0.856	3.084	0.003	
PP	0.020	0.044	0.465	0.643	Ditolak
PKP	-0.057	0.032	-1.783	0.078	Ditolak
PSP	<b>0.651</b>	<b>0.035</b>	<b>18.454</b>	<b>0.000</b>	Diterima

Tabel 9. Hasil Uji T

Sumber: Olahan Penulis, 2025

Berdasarkan pada data tersebut, didapatkan kesimpulan variabel PKP mempunyai signifikansi dengan nilai  $0.000 < 0,05$ , maka variable PSP ada pengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y). Sedangkan variable PP dan PKP tidak ada pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y) yang dibuktikan signifikansi PP sebesar 0.643 dan PKP 0,078 atau  $> 0,05$ .

#### 4.2 Pembahasan

Responden laki-laki yaitu 50 (50%) dan Perempuan yaitu 50 (50%) orang. Kategori usia responden dengan usia 17-27 tahun ada 19,6%, dengan usia 28-38 tahun ada 40,2%, dengan usia 39-49 tahun ada 24,5% serta dengan usia 50-60 tahun ada 13,7%.

Karakteristik usia ini menunjukkan pelaku UMKM terkategori pada kelompok usia 17-27 tahun sebanyak 40,2% dengan tingkat persentase tertinggi yang artinya didominasi oleh *entrepreneur* muda di Kota Kupang Nusa Tenggara Timur. Dengan adanya para pelaku UMKM khususnya dari kalangan usia muda diharapkan dapat mampu meningkatkan perekonomian di Indonesia. Pada Tabel 5, dapat diketahui bahwa Pendidikan dari responden sangat beragam dimulai dari tingkat SMA/SMK sebesar 13,7% presentase D3 sebesar 13,7%, presentase pendidikan responden untuk D4/S1 sebesar 60,8%, pendidikan S2 sebesar 9,8%. Karakteristik pendidikan ini menunjukkan pelaku UMKM terkategori pada kelompok pendidikan D4/S1 dengan tingkat persentase tertinggi sebesar 60,8% yang artinya minat serta kesadaran lulusan ini dalam menjalankan usaha bisnis secara mandiri di kota Kupang sangat tinggi jika dibandingkan dengan tingkat pendidikan lainnya.

Selain itu dari karakteristik responden untuk kategori Lamanya usaha UMKM terdiri dari  $< 2$  tahun sebesar 26,5% presentase 2-3 tahun sebesar 22,5% selanjutnya untuk kurun waktu 3-4 tahun sebanyak 25,5% dan  $> 4$  tahun sebanyak 23,5%. Karakteristik lama usaha berjalan ini menunjukkan

para pelaku UMKM paling banyak lama usahanya di kategori <2 tahun yaitu sebesar 26,5%. Selanjutnya dari karakteristik responden berdasarkan pendapatan per bulan dibagi menjadi empat golongan. Diawali dengan pendapatan yang diperoleh pelaku UMKM per bulan adalah <Rp2.000.000 serta sebesar Rp2.000.000-Rp3.000.000 yang memiliki presentase sebesar 11,8% lalu pendapatan per bulan dari pelaku UMKM sebanyak Rp3.000.000-Rp4.000.000 sejumlah 30,4% dan pendapatan tertinggi per bulan yang diperoleh oleh pelaku UMKM yaitu >Rp4.000.000 dengan presentase 44,1%.

Dan untuk karakteristik responden yang terakhir adalah Alamat Usaha, dikarenakan pelaksanaan penelitian ini di wilayah Kupang, NTT maka dibagi menjadi 6 wilayah dengan Alamat wilayah Kelapa Lima sebesar 37,3% diikuti dengan Alamat usaha di wilayah Oebobo sebesar 14,7% dan wilayah Alak sebesar 12,7% lalu diikuti dengan presentase yang sama yaitu 11,8% pada wilayah Kota Raja & Maulafa serta yang paling sedikit berada di wilayah Kota Lama sebesar 9,8%.

#### **4.2.1 Pengaruh Persepsi Pengetahuan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Persepsi pengetahuan merujuk pada cara individu memahami dan mengevaluasi informasi yang mereka miliki tentang suatu konsep atau teknologi. Dalam konteks penggunaan QRIS, persepsi pengetahuan dapat meliputi beberapa aspek seperti Pemahaman Dasar, dimana individu memahami cara kerja QRIS, termasuk proses transaksi dan penggunaan aplikasi terkait, efisiensi waktu, dan penghematan biaya. Persepsi pengetahuan yang positif cenderung meningkatkan keinginan untuk menggunakan QRIS, sementara persepsi negatif dapat menjadi hambatan. Mengedukasi masyarakat dan memberikan informasi yang jelas dan transparan sangat penting untuk membentuk persepsi yang baik terhadap teknologi ini. Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, didapatkan kesimpulan yaitu persepsi pengetahuan tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM di Kota Kupang. Jika kita membahas situasi di mana persepsi pengetahuan terhadap keputusan penggunaan QRIS tidak memiliki pengaruh, beberapa faktor bisa menyebabkan tidak adanya pengaruh seperti Kurangnya Keterkaitan Pribadi.

Meskipun seseorang memiliki pengetahuan tentang QRIS, mereka mungkin merasa bahwa teknologi tersebut tidak relevan atau tidak sesuai dengan kebutuhan sehari-hari mereka. Jika pengguna tidak merasakan manfaat langsung, pengetahuan mereka tidak akan memengaruhi Keputusan untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga dalam beberapa kasus, meskipun orang memiliki pengetahuan



tentang QRIS, mereka mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat atau jaringan internet yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut. Ini membuat pengetahuan mereka tidak berkontribusi pada penggunaan, Banyak orang lebih memilih metode pembayaran tradisional yang sudah mereka kenal, seperti uang tunai. Keterbiasaan ini dapat menghalangi mereka untuk mengadopsi teknologi baru, terlepas dari banyaknya pengetahuan mereka. Hasil ini sejalan penelitian dari Engko et al (2023), akan tetapi berbeda dari penelitian Agustina (2022) dengan hasil persepsi pengetahuan memiliki pengaruh terhadap Keputusan penggunaan QRIS.

#### **4.2.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Persepsi kemudahan yakni sejauh mana seorang individu merasa bahwa suatu teknologi, layanan, atau suatu sistem bisa dipergunakan secara mudah serta tidak memerlukan upaya atau pemikiran berlebihan untuk memahaminya atau menggunakannya. Dalam konteks teknologi atau sistem baru, persepsi kemudahan mencakup keyakinan bahwa fitur, antarmuka, dan proses yang ada dalam sistem tersebut mudah dipahami, digunakan, dan dikuasai. Persepsi kemudahan berarti sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran tidak memerlukan usaha atau kesulitan yang berarti. Ini berkaitan dengan keyakinan pengguna bahwa QRIS mudah dipahami, mudah digunakan, dan tidak rumit, baik dari segi teknis maupun langkah-langkah yang diperlukan untuk melakukan transaksi. Secara lebih rinci, persepsi kemudahan berperan sebagai faktor yang meningkatkan minat dan keputusan pengguna dalam memilih QRIS karena pengguna menganggap QRIS mudah digunakan, mereka lebih cenderung untuk memilihnya dibandingkan metode pembayaran lain yang mungkin lebih rumit atau membutuhkan alat tambahan. Alasan lainnya adalah Persepsi kemudahan menghilangkan kekhawatiran pengguna, terutama mereka yang mungkin tidak terbiasa dengan teknologi digital. Suatu teknologi dipersepsikan dengan semakin mudah, maka kemungkinan pengguna mencobanya tanpa rasa ragu akan bertambah besar. Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, didapatkan kesimpulan yaitu persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap Keputusan penggunaan QRIS. Jika kita membahas situasi di mana persepsi pengetahuan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM di Kota Kupang tidak memiliki pengaruh. Hal tersebut memperlihatkan kemungkinan faktor-faktor lain lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan



seseorang untuk menggunakan QRIS, sementara kemudahan dalam penggunaan dianggap kurang relevan.

Beberapa alasan yang menyebabkan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh pada UMKM Kota Kupang adalah Pengguna mungkin lebih mementingkan aspek keamanan dan kepercayaan dalam penggunaan QRIS. Apabila anggapan dari pengguna bahwa QRIS aman untuk menyimpan dan melindungi data serta uang mereka, mereka cenderung akan menggunakan QRIS meskipun mungkin terasa kurang mudah dibandingkan metode lain. Selain itu Adopsi QRIS dapat didorong oleh pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti teman, keluarga, atau trend masyarakat. Jika banyak orang di sekitar menggunakan QRIS, seseorang mungkin merasa terdorong dan lebih nyaman mengikuti tren tersebut, tanpa memikirkan persepsi kemudahan. Hasil ini sesuai penelitian dari Rahmawati (2023), namun hasil ini tidak sama dengan penelitian Fadlillah et al (2021) dan Ramadhan et al (2023) dengan hasil ada pengaruh persepsi kemudahan terhadap Keputusan penggunaan QRIS.

#### **4.2.3 Pengaruh Persepsi Sikap Pengguna Berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Persepsi sikap pengguna merupakan pandangan atau evaluasi yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu produk, layanan, atau teknologi. Ini mencerminkan bagaimana perasaan atau pandangan umum pengguna terhadap suatu hal, baik itu kesukaan, ketidakpuasan, dukungan, atau penolakan. Dalam konteks teknologi atau metode pembayaran seperti QRIS, persepsi sikap pengguna memainkan peran penting dalam memengaruhi apakah mereka cenderung untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut atau tidak. Beberapa faktor yang dapat membentuk persepsi sikap pengguna antara lain pengalaman pengguna, kepercayaan dan keamanan, manfaat yang dirasakan, pengaruh social dan kemudahan akses dan kemampuan beradaptasi.

Persepsi pengguna mencerminkan bagaimana UMKM memandang, menilai, dan merasakan manfaat dari QRIS. Jika persepsi ini positif, UMKM akan lebih cenderung untuk mengadopsi QRIS dalam kegiatan bisnis mereka. Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, maka persepsi sikap pengguna memiliki pengaruh positif terhadap Keputusan penggunaan QRIS pada UMKM Sektor Kuliner di Kota Kupang. Persepsi sikap pengguna mencerminkan bagaimana UMKM memandang, menilai, dan merasakan manfaat dari QRIS. Jika persepsi ini positif, UMKM akan lebih cenderung untuk mengadopsi QRIS dalam kegiatan bisnis mereka. Berikut beberapa alasan mengapa persepsi pengguna

dapat memengaruhi keputusan penggunaan QRIS pada UMKM yaitu UMKM melihat bahwa QRIS memberikan manfaat langsung, seperti meningkatkan penjualan, mempercepat proses pembayaran, atau menarik lebih banyak konsumen yang mengutamakan transaksi digital, mereka akan lebih terdorong untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga UMKM sering kali membutuhkan cara pembayaran yang cepat dan hemat biaya. Jika persepsi pengguna terhadap QRIS adalah sebagai metode yang mempercepat proses transaksi tanpa biaya tinggi, mereka akan lebih mungkin memilih QRIS sebagai opsi pembayaran utama. Hasil ini sejalan dengan penelitian dari Nasih et al (2024) namun hasil ini berbeda dengan penelitian Fadlillah et al (2021) dengan hasil yaitu persepsi sikap pengguna tidak berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan QRIS.

## V. KESIMPULAN

Faktor yang bisa menjadikan persepsi pengetahuan tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS seperti kurangnya keterkaitan pribadi yang mana mereka merasa bahwa teknologi tersebut tidak relevan atau tidak sesuai dengan kebutuhan sehari-hari mereka dan cenderung dengan cara tradisional atau tetap memakai uang tunai. Selain itu juga dalam beberapa kasus, misalnya saja di wilayah Nusa Tenggara Timur meskipun orang memiliki pengetahuan tentang QRIS, mereka mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat atau jaringan internet yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut. Ini membuat pengetahuan mereka tidak berkontribusi pada penggunaan.

Faktor- faktor lain mungkin lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan QRIS, sementara kemudahan dalam penggunaan dianggap kurang relevan. Beberapa alasan adalah pengguna mungkin lebih mementingkan aspek keamanan dan kepercayaan dalam penggunaan QRIS. Apabila dalam hal ini pengguna merasa QRIS aman untuk menyimpan serta melindungi data serta uang mereka, mereka cenderung akan menggunakan QRIS meskipun mungkin terasa kurang mudah dibandingkan metode lain. Selain itu Adopsi QRIS dapat didorong oleh pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti teman, keluarga, atau tren masyarakat. Jika banyak orang di sekitar menggunakan QRIS, seseorang mungkin merasa lebih nyaman dan terdorong untuk mengikuti tren tersebut, tanpa memikirkan persepsi kemudahan.

Persepsi sikap pengguna mencerminkan bagaimana UMKM memandang, menilai, dan



merasakan manfaat dari QRIS. Jika persepsi ini positif, UMKM akan lebih cenderung untuk mengadopsi QRIS dalam kegiatan bisnis mereka. Dengan alasan bahwa UMKM melihat bahwa QRIS memberikan manfaat langsung, seperti meningkatkan penjualan, mempercepat proses pembayaran, atau menarik lebih banyak konsumen yang mengutamakan transaksi digital, mereka akan lebih terdorong untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga UMKM sering kali membutuhkan cara pembayaran yang cepat dan hemat biaya. Jika persepsi pengguna terhadap QRIS adalah sebagai metode yang mempercepat proses transaksi tanpa biaya tinggi, mereka akan lebih mungkin memilih QRIS sebagai opsi pembayaran utama. Kredibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Khalayak luas yang semakin percaya bahwa QRIS mempunyai privasi dan juga keamanan yang bisa diandalkan, maka akan semakin tinggi pula minat penggunaan QRIS.

## REFERENSI

- Agustina, K. E. (2022). *Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)(Studi Pada Generasi Z di Provinsi Bali)*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ali, M., and Asrori, M. (2019). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardhiani, L. N. (2015). Analisis Faktor-faktor Penerimaan Penggunaan Quipperschool. com dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB) di SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Dipetik Mei*,.
- Azzahroo, R. A., and Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. Retrieved from <https://www.academia.edu/download/75403244/pdf.pdf>
- Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS) Apa Itu QRIS?*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/QRIS/default.asp>
- Desvronita. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akmenika*, 18(2), 1–8.
- Engko, C., Limba, F. B., and Achmad, A. P. (2023). Pengaruh Pengetahuan Dan Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Dengan Technology Acceptance Model (TAM) Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Revenue: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 4(1), 386–397. Retrieved from <https://revenue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/download/274/244>
- Fadlillah, S. A., Nugroho, J. A., and Sangka, K. B. (2021). Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Pelaku



Umkm Binaan Bank Indonesia Kpw Solo. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 7(1), 71–83.

Fiorentina, E. L. (2023). *Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) di Kecamatan Tegowanu*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Walisongo).

Hafifuddin, H., and Wahyudi, R. (2022). Analisis Persepsi Jamaah Masjid di Kecamatan Gondokusuman Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. *Dinamis: Journal of Islamic Management and Bussiness*, 5(2), 114–127. Retrieved from <https://upgradeojs.rifqisyams.id/index.php/dinamis/article/download/3347/1956>

Husnayetti, H., and Sestri, E. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Keamanan, Kepercayaan dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Online Banking Generasi X, Y, dan Z. *Liquidity: Jurnal Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 8(2), 175–182. Retrieved from <https://www.ojs.itb-ad.ac.id/index.php/LQ/article/download/341/195>

Jogiyanto. (2019). *Kajian Literatur dan Arah Topik Riset Kedepan*. Yogyakarta: Andi.

Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., and Malik, N. (2021). Literasi dan edukasi pembayaran non tunai melalui aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) pada kelompok milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 5(01). Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie/article/download/14674/8998>

Kusrini. (2007). *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Andi.

Lai, P. C. (2017). The literature review of technology adoption models and theories for the novelty technology. *JISTEM-Journal of Information Systems and Technology Management*, 14(1), 21–38. Retrieved from <https://www.scielo.br/j/jistm/a/D3NXPz5WF4gQX9cSdLKQv6D/?format=pdf&lang=en>

Nasih, A. M. N., Gati, V., and Rahayu, S. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Risiko Dan Persepsi Hambatan Terhadap Minat Menggunakan QRIS yang Dimediasi Oleh Sikap Terhadap QRIS. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(3), 302–316. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/akunesa/article/download/30966/11531>

Notoatmodjo, S. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahmawati, A. (2023). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256. Retrieved from <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/jet/article/download/16032/9248>

Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., and Setyarini, E. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(04), 162–170. Retrieved from <https://jurnal.lenteranusa.id/index.php/lbm/article/view/168>



- Rokhmah, S., and Setyaningsih, P. W. (2020). Analisis Technology Acceptance Model (Tam) Pada Aplikasi E-Learning Dikalangan Dosen Dan Mahasiswa Itb Aas Indonesia. *In Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper STIE AAS*, 3(1), 210–218. Retrieved from <https://prosiding.stie-aas.ac.id/index.php/prosenas/article/download/62/60>
- Saksonova, S., and Kuzmina-Merlino, I. (2017). *Fintech as financial innovation–The possibilities and problems of implementation*. Retrieved from [https://www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/30472/1/Fintech\\_as\\_Financial\\_Innovation\\_The\\_Possibilities\\_and\\_Problems\\_of\\_Implementation\\_2017.pdf](https://www.um.edu.mt/library/oar/bitstream/123456789/30472/1/Fintech_as_Financial_Innovation_The_Possibilities_and_Problems_of_Implementation_2017.pdf)
- Sari, I. P. (2024). Adoption of Qris (Quick Response Code Indonesian Standard) through a Strategy to Increase the Financial Literacy of UMKM Players in the City of Solo. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology (MARCOPOLO)*, 2(6), 931–942. Retrieved from <https://journal.formosapublisher.org/index.php/marcopolo>
- Srikaningsih, A. (2020). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: Andi.
- Sun, and Zhang. (2011). Optimal VAR planning in area power system. *International Conference on Power System Technology*.
- Wawan, A., and Dewi, M. (2019). *Teori & pengukuran pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia: Dilengkapi contoh kusioner*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Wicaksono, W. W. (2022). *Pengaruh literasi keuangan, pengetahuan investasi dan Technology Acceptance Model (TAM) terhadap niat masyarakat Blitar berinvestasi di pasar modal*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Zikri, Z. U., Safwandi, and Jannah, M. (2023). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS). *J-Reb: Journal Research of Economic and Bussiness*, 2(01), 9–20. <https://doi.org/10.55537/jreb.v2i01.230>