

**PENGARUH PENGETAHUAN MENGENAI QRIS, PERSEPSI
KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS, DAN
PERSEPSI RISIKO KEAMANAN QRIS TERHADAP KEPUTUSAN
BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS PADA MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
INDRI MUTIARA
2013031001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGETAHUAN MENGENAI QRIS, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS, DAN PERSEPSI RISIKO KEAMANAN QRIS TERHADAP KEPUTUSAN BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNIVERSITAS LAMPUNG

**OLEH
INDRI MUTIARA**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif-verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2020. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 169 mahasiswa dengan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah Regresi Linear Sederhana dan Regresi Linear Multipel dan diolah dengan aplikasi SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung dengan kadar determinasi sebesar 0,298 atau 29,8% keputusan bertransaksi menggunakan QRIS dipengaruhi oleh pengetahuan mengenai QIRIS, persepsi kemudahan penggunaan QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS, sisanya sebesar 70,2% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model ini.

Kata Kunci: Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS, Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, Persepsi Risiko Keamanan QRIS.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF KNOWLEDGE ABOUT QRIS, PERCEIVED EASE OF USE OF QRIS PAYMENT SYSTEM, AND SECURITY RISK PERCEPTION OF QRIS ON TRANSACTION DECISIONS USING QRIS AMONG SOCIAL STUDIES EDUCATION DEPARTMENT STUDENTS AT LAMPUNG UNIVERSITY

**By
INDRI MUTIARA**

This study aims to examine the influence of knowledge about QRIS, perceived ease of use of QRIS, and security risk perception of QRIS on transaction decisions using QRIS among students. The research method employed in this study is descriptive-verification with a quantitative approach. The population consists of active students from the 2020 cohort in the Social Studies Education Department. The sample size for this research is 169 students, selected using probability sampling with simple random sampling technique. Data collection includes observation, questionnaires/surveys, and documentation. Data analysis involves Simple Linear Regression and Multiple Linear Regression, processed using the SPSS application. The results of this study indicate that there is an influence of knowledge about QRIS, perceived ease of use of QRIS, and security risk perception of QRIS on transaction decisions using QRIS among students in the Social Studies Education Department at Lampung University. The determination coefficient is 0.298, indicating that 29,8% of the transaction decisions using QRIS are influenced by knowledge about QRIS, perceived ease of use of QRIS, and security risk perception of QRIS. The remaining 70,2% is influenced by other factors not included in this model.

Key Words: *Transaction Decision Using QRIS, The Influence Of Knowledge About QRIS, Perceived Ease Of Use Of QRIS Payment System, And Security Risk Perception Of QRIS*

**PENGARUH PENGETAHUAN MENGENAI QRIS, PERSEPSI
KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS, DAN
PERSEPSI RISIKO KEAMANAN QRIS TERHADAP KEPUTUSAN
BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS PADA MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNIVERSITAS LAMPUNG**

**Oleh
INDRI MUTIARA**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

**PENGARUH PENGETAHUAN MENGENAI QRIS,
PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM
PEMBAYARAN QRIS, DAN PERSEPSI RISIKO
KEAMANAN QRIS TERHADAP KEPUTUSAN
BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS PADA
MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

INDRI MUTIARA

NPM

: 2013031001

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. Nurdin, M.Si.

NIP 19600817 198603 1 003

Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.

NIP 19851009 201404 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Plt Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

Drs. Nurdin, M. Si.

Sekretaris

Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. D. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 Desember 2023





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indri Mutiara
NPM : 2013031001
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 19 Desember 2023



Indri Mutiara
2013031001

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Wa Syukurillah puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah kemudahan serta ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di kemudian hari. Karya kecil ini penulis persembahkan sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

Kedua Orang Tuaku

Bapak Ahmad Juanda dan Ibu Aliyah, terima kasih atas seluruh cinta, kasih sayang, dan kesabaran selama berjuang dalam mengusahakan kehidupanku, selalu di sisiku untuk memberikan dukungan, mengajarkanku banyak hal, senantiasa mendoakanku di setiap langkah, dan selalu memberikan pengorbanan yang tiada tara demi kebahagiaanku.

Kakakku Tersayang

Ardian Alda, terima kasih atas cinta, kasih sayang, dukungan moral serta materiil yang selalu diberikan selama ini. Terima kasih karena selalu selalu menjagaku di setiap langkah.

Bapak Ibu Guru dan Dosenku

Terima kasih kepada seluruh guru dan dosenku yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan arahan dengan penuh kesabaran. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan keberkahan dalam segala hal.

Teman-temanku

Terima kasih atas seluruh waktu yang telah dilalui bersama. Terima kasih karena sudah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu menjadi orang-orang yang dapat kuandalkan untuk membersamai langkahku sampai sejauh ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan kesuksesan.

Almamater Tercinta
Universitas Lampung.

MOTTO

“Letakkan aku dalam hatimu, maka akupun akan meletakkanmu di dalam hatiku”

(QS Al-Baqarah:152)

“Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang bisa mengalahkan kamu”

(QS Ali-Imran:160)

“Cause there were pages turned with the bridges burned, everything you lose is a step you take. So make the friendship bracelets, take the moment and taste it, you’ve got no reason to be afraid. You are on your own, Kid. You can face this”

(Taylor Swift. *You Are on Your Own, Kid*)

“Setiap manusia adalah bintang, dan bintang mempunyai waktu dan caranya masing-masing untuk bersinar. Apabila engkau belum bersinar hari ini, berusahalah karena suatu saat kau akan bersinar seperti bintang”

(Indri Mutiara)

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, ridho, dan pertolongan-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, dan Persepsi Risiko Keamanan QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu dinantikan syafaatnya di kemudian hari.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, bimbingan, kritik, serta saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Plt Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku pembahas dan penguji utama yang selalu memberikan arahan serta saran membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingan, kritik, dan motivasi yang telah diberikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan rahmat kepada Bapak dan keluarga.
8. Bapak Drs. Nurdin, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, saran, dan arahnya selama menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Bapak atas semua bimbingannya, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, hidayah, kemudahan, dan keberkahan kepada Bapak dan keluarga.
9. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Ibu atas semua atas semua arahnya, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam segala urusan untuk Ibu dan keluarga.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Dr. Pujiati, M.Pd., Drs. Yon Rizal, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., dan Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Terimakasih bapak dan ibu dosen atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan serta serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama penulis menempuh dan menyelesaikan perkuliahan. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.
11. Terima kasih untuk yang istimewa dan tersayang orang tuaku, Ibu Aliyah dan Bapak Ahmad Juanda. Saya persembahkan karya kecil ini kepada mami dan papi yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh cinta hingga saya mampu menyelesaikan studi strata satu dengan penuh perjuangan. Terima kasih atas semua doa serta dukungan yang selalu diberikan dan mengiringi langkah perjuanganku selama ini. Terima kasih mami dan papi

semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, ridho, dan keberkahan-Nya.

12. Terima kasih kepada kakakku tersayang Ardian Alda yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan studi strata satu saat ini. Saya persembahkan karya ini kepada satu-satunya saudaraku yang selalu menjaga dan mendukung seluruh impian saya. Pertengkaran yang sering terjadi di antara kita menjadi salah satu warna kehidupanku yang tak akan tergantikan.
13. Terima kasih untuk kakak sepupuku Nyang Lili yang selalu menemani, mendukung, dan memotivasiku untuk semua cita-citaku.
14. Terima kasih terkhusus kepada Nurkhoiriah, teman seperjuangan yang tak pernah lelah untuk menemani dan mendukung penulis untuk bangkit di saat titik terendah penulis. Terima kasih karena telah memberikan *effort* yang sangat besar kepadaku, ayo berteman sampai kita tua.
15. Terima kasih untuk teman karib kelas ganjil angkatan 2020 yaitu Reza Widya Ningrum, Yurisma Widiyati, Ivena Clearesta Widodo, Rini Damasanti, Farisa Al-Alisia dan Maylania Herlis Sagefi atas semua dukungan dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman-teman seperjuangan Keluarga Cemara (Hanum dan Jheni), *Say No to Pengangguran* (Rosi, Gading, Aqifa, Dharma, dan Maul), dan Geng Turu (Nisa dan Zalma) yang selalu memberikan warna-warni kehidupan selama penulis menempuh dan menyelesaikan perkuliahan.
17. Terima kasih kepada teman-teman KKN Labuhan Jaya 2023 yaitu Nindy, Jenika, Umi, Zahro, Eni, dan Nadia atas semua suka dan cita yang telah kita lalui bersama-sama.
18. Terima kasih kepada teman-teman Asrama Dara dan Kost Darmaul yaitu Anggun dan Nadira yang senantiasa memberikan warna-warni kebahagiaan di setiap harinya dan selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
19. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2020, yang sudah berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan hingga saat ini dan telah menghabiskan begitu banyak waktu yang membahagiakan.

20. Terima kasih kepada kakak tingkat angkatan 2019 yang tak dapat ku sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semua arahan, masukan, dan motivasi yang telah kakak-kakak berikan selama ini.
21. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah diberikan dan menjadi nilai ibadah.

Bandar Lampung, 19 Desember 2023

Penulis

Indri Mutiara

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	12
1.3. Pembatasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Masalah.....	13
1.5. Tujuan Penelitian	14
1.6. Manfaat Penelitian	15
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	16
II. TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. Kajian Teori	17
2.1.1. Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS	17
2.1.2. Pengetahuan.....	22
2.1.3. Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	25
2.1.4. Persepsi Risiko Keamanan	27
2.2. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	29
2.3. Kerangka Pikir	36
2.4. Hipotesis	39
III. METODE PENELITIAN	41
3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41

3.2.	Populasi dan Sampel.....	42
3.2.1.	Populasi	42
3.2.2.	Sampel.....	42
3.2.3.	Teknik Pengambilan Sampel	43
3.3.	Variabel Penelitian	44
3.3.1.	Variabel Independen (bebas)	44
3.3.2.	Variabel Dependen (terikat).....	45
3.4.	Definisi Konseptual Variabel	45
3.4.1.	Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1).....	45
3.4.2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)	46
3.4.3.	Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3)	46
3.4.4.	Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	46
3.5.	Definisi Operasional Variabel.....	47
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.6.1.	Observasi	50
3.6.2.	Kuesioner (Angket)	50
3.6.3.	Dokumentasi.....	51
3.7.	Uji Persyaratan Instrumen	51
3.7.1.	Uji Validitas Instrumen.....	51
3.7.2.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	56
3.8.	Uji Persyaratan Analisis Data	59
3.8.1.	Uji Normalitas	59
3.8.2.	Uji Homogenitas.....	59
3.9.	Uji Asumsi Klasik.....	60
3.9.1.	Uji Linearitas	60
3.9.2.	Uji Multikolinearitas	60
3.9.3.	Uji Autokorelasi.....	61
3.9.4.	Uji Heteroskedastisitas	62
3.10.	Pengujian Hipotesis	63
3.10.1.	Pengujian Secara Parsial (Uji T)	63
3.10.2.	Pengujian Secara Simultan (Uji F).....	65

IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1.	Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	67
4.1.1.	Sejarah Singkat Berdirinya Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila ...	67
4.1.2.	Letak Geografis Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila.....	68
4.2.	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	68
4.3.	Deskripsi Data Penelitian.....	69
4.3.1.	Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1).....	70
4.3.2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)	72
4.3.3.	Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3)	75
4.3.4.	Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	77
4.4.	Uji Persyaratan Analisis Data	80
4.4.1.	Uji Normalitas	80
4.4.2.	Uji Homogenitas Sampel.....	81
4.5.	Uji Asumsi Klasik.....	82
4.5.1.	Uji Linearitas	82
4.5.2.	Uji Multikolinearitas	83
4.5.3.	Uji Autokorelasi.....	84
4.5.4.	Uji Heteroskedastisitas	86
4.6.	Pengujian Hipotesis	87
4.6.1.	Analisis Uji Regresi Linear Sederhana.....	87
4.6.2.	Analisis Uji Linear Berganda	93
4.7.	Pembahasan	97
4.7.1.	Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) secara parsial pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	97
4.7.2.	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) secara parsial pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	103
4.7.3.	Pengaruh Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) secara parsial pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	108
4.7.4.	Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1), Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2), dan Persepsi Risiko	

Keamanan QRIS (X_3) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) secara simultan pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	113
4.8. Keterbatasan Penelitian.....	119
V. SIMPULAN DAN SARAN	121
5.1. Simpulan	121
5.2. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah uang elektronik yang beredar dan volume transaksinya di Indonesia 2017 – 2021	2
Tabel 2. Jumlah uang palsu yang beredar di Indonesia 2018-2022	4
Tabel 3. Hasil pra penelitian mengenai pengetahuan tentang QRIS	6
Tabel 4. Persepsi Kemudahan Penggunaan QRIS bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung	8
Tabel 5. Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Salah Satu Faktor Pendorong Penggunaan QRIS	10
Tabel 6. Hasil Pra Penelitian Mengenai Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS.....	11
Tabel 7. Penelitian yang Relevan	29
Tabel 8. Jumlah Populasi Mahasiswa Aktif Angkatan 2020 Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung	42
Tabel 9. Tabel Definisi Operasional	48
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X_1	52
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X_2	53
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Kuesioner X_3	54
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Kuesioner Y	55
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X_1	57
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X_2	57
Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X_3	58
Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Y	58
Tabel 18. Distribusi Frekuensi Variabel Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1).....	70
Tabel 19. Kategori Variabel Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1)	71
Tabel 20. Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)	73
Tabel 21. Kategori Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)	74
Tabel 22. Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3) ..	75
Tabel 23. Kategori Variabel Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3).....	76
Tabel 24. Distribusi Frekuensi Variabel Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y).....	78
Tabel 25. Kategori Variabel Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) ...	79
Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	82

Tabel 28. Rekapitulasi Hasil Uji Linearitas	83
Tabel 29. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas	84
Tabel 30. Rekapitulasi Hasil Uji Autokorelasi	85
Tabel 31. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas	86
Tabel 32. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X_1 Terhadap Y	88
Tabel 33. Koefisien Regresi Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	88
Tabel 34. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X_2 Terhadap Y	90
Tabel 35. Koefisien Regresi Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	90
Tabel 36. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana X_3 Terhadap Y	92
Tabel 37. Koefisien Regresi Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	92
Tabel 38. Rekapitulasi Hasil Uji Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1), Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2), dan Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	94
Tabel 39. Hasil Koefisien Regresi Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1), Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2), dan Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3) Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	94
Tabel 40. Tabel ANOVA Uji Hipotesis Variabel X_1 , X_2 , dan X_3 Terhadap Y	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis-jenis Aplikasi Transaksi Digital di Indonesia	3
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	39
Gambar 3. Kurva Durbin-Watson	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian Pendahuluan di Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	133
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Pendahuluan dari Pendidikan IPS Universitas Lampung.....	134
Lampiran 3 Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan di Jurusan Pendidikan IPS	135
Lampiran 4 Kuesioner Penelitian Pendahuluan	136
Lampiran 5 Soal Kuesioner Penelitian Pendahuluan Pada Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020.....	137
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian di Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung	138
Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian di Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.....	139
Lampiran 8 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Y	140
Lampiran 9 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel X ₁	141
Lampiran 10 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel X ₂	142
Lampiran 11 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel X ₃	143
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Variabel Y	144
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Variabel X ₁	146
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Variabel X ₂	148
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Variabel X ₃	150
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas	152
Lampiran 17 Kuesioner Penelitian.....	153
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Data Penelitian	160
Lampiran 19 Uji Persyaratan Analisis Data	164
Lampiran 20 Uji Asumsi Klasik.....	165
Lampiran 21 Uji Hipotesis	168
Lampiran 22 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner.....	170
Lampiran 23 Hasil Kuesioner Penelitian Secara <i>Online</i>	172

I. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang menghasilkan inovasi membuat masyarakat memiliki berbagai kemudahan dalam segala aspek kehidupan. Segala bidang mengalami pergeseran yang disebabkan oleh berbagai perubahan dari kemajuan teknologi yang awalnya konvensional menjadi serba *digital*, termasuk di sektor ekonomi. Pada aspek kehidupan di bidang ekonomi, terjadi pergeseran yang cukup signifikan dari masa ke masa. Dimulai dengan adanya sistem barter pada masa belum adanya uang sebagai alat pembayaran, hingga beredarnya uang yang digunakan untuk alat tukar pembayaran. Uang dapat didefinisikan sebagai alat pembayaran yang sah di suatu negara dan dipergunakan dalam sistem jual beli.

Kecanggihan teknologi yang terus-menerus meningkat menyebabkan munculnya inovasi dalam sistem pembayaran, yakni uang elektronik yang digunakan dalam kegiatan jual beli dan saat ini dikenal dengan sebutan *e-money*. Adanya alat pembayaran non tunai ini bukan berarti akan menggeser keberadaan uang, namun beredarnya uang elektronik akan mempermudah masyarakat dalam bertransaksi di kehidupan sehari-hari karena masyarakat kini tidak perlu repot-repot membawa uang *cash* yang terlalu banyak, hanya perlu menyiapkan uang elektronik untuk bertransaksi.

Keberadaan uang elektronik sebagai alat pembayaran non tunai tentunya akan memberikan manfaat yang besar dikarenakan penggunaannya dinilai lebih cepat serta efisien dibandingkan dengan menggunakan uang tunai karena sistem *digital* yang memberikan berbagai kemudahan bagi para penggunanya. Pembayaran non tunai saat ini memberikan jaminan keamanan transaksi dengan cepat dan tentunya dengan biaya yang lebih murah. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya penggunaan uang elektronik dari tahun ke tahun dikarenakan munculnya pengguna baru yang berminat dalam menggunakan uang non tunai.

Tabel 1. Jumlah uang elektronik yang beredar dan volume transaksinya di Indonesia 2017 – 2021

Tahun	Jumlah (dalam triliun)	Volume (dalam satuan transaksi)
2017	90.003.848	943.319.933
2018	164.205.578	2.922.698.905
2019	292.299.320	5.226.699.919
2020	432.281.380	4.625.703.561
2021	511.254.525	5.000.400.726

Sumber: Bank Indonesia, 2021.

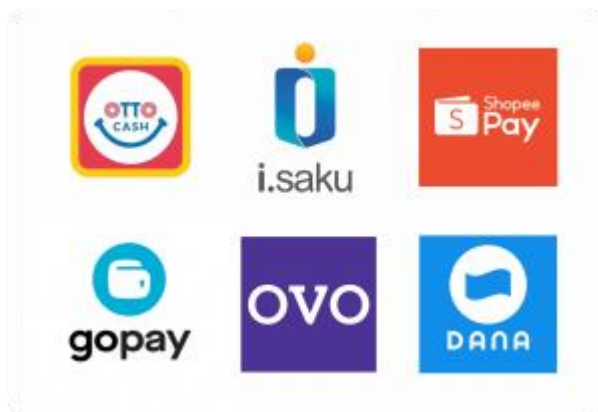
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah uang elektronik terus meningkat setiap tahunnya, begitu pun dengan volume transaksinya yang mengalami kenaikan pada setiap periode (tahun). Pada tahun 2018, jumlah uang elektronik yang beredar mengalami peningkatan sebesar 82,44% dari tahun sebelumnya, dan volume transaksinya pun mengalami peningkatan sebesar 209,97% dari tahun sebelumnya. Lalu pada tahun 2019, jumlah uang elektronik beredar mengalami kenaikan sebesar 78% dan volume transaksinya meningkat sebesar 77% dibandingkan dengan tahun 2018. Kemudian pada tahun 2020 jumlah uang elektronik yang beredar terus meningkat dengan persentase 47,9% dari tahun 2019. Begitu pun pada tahun 2021 pada kuartal I, jumlah uang elektronik beredar mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yaitu sebesar 18,7% dan volume transaksinya pun bertambah persentasenya sebesar 17,84%.

Peningkatan jumlah uang elektronik yang beredar ini dibarengi dengan meningkatnya jumlah pengguna internet di Indonesia dimana pada tahun 2018 mengalami pertumbuhan sebesar 8,9% dari jumlah penduduk di Indonesia yang

pada saat itu berjumlah 264,161 juta penduduk dan jumlah pengguna internet mencapai 171 juta pengguna yang artinya menyentuh 64% dari jumlah keseluruhan penduduk Indonesia.

Setiap perusahaan berlomba-lomba untuk meluncurkan uang elektroniknya masing-masing dikarenakan maraknya transaksi *cashless*. Adapun jenis-jenis uang elektronik yang beredar di Indonesia, seperti uang elektronik yang berbasis kartu (Flazz, Brizzi, e-Money, dan Tapcash), lalu uang elektronik berbasis aplikasi atau server (Gopay, Ovo, Shopeepay, Dana, LinkAja, dan lain-lain). Namun, sangat disayangkan dalam penggunaan uang elektronik setiap transaksinya pasti akan dikenakan biaya admin, hal ini menjadi pertimbangan ketika masyarakat menggunakan uang elektronik. Setiap aplikasi yang berbeda, maka biaya admin yang dikenakan juga akan berbeda. Maka dari itu, Bank Indonesia menciptakan teknologi pembayaran digital yang bebas biaya admin, yaitu QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*).

Gambar 1. Jenis-jenis Aplikasi Transaksi Digital di Indonesia



Sumber: *Website resmi OttoPay*

Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 sebagai salah satu latar belakang lahirnya *e-money* atau uang elektronik di Indonesia guna mencapai salah satu Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 yaitu mendorong *cashless society* di Indonesia agar menekan biaya atau anggaran dalam mencetak uang pada setiap tahunnya dan juga menciptakan negara yang lebih maju dengan

munculnya transaksi non tunai dalam kegiatan sehari-hari. Jumlah uang yang beredar juga harus dikendalikan supaya mencegahnya inflasi di Indonesia dan tentunya guna mencapai stabilitas ekonomi suatu negara. Demi mencapai stabilitas perekonomian, maka Bank Indonesia sebagai penggerak dan pemegang kunci utama dalam menjalankan kebijakan moneter terus berupaya untuk menjalankan stabilisasi ekonomi dengan cara mengontrol jumlah uang beredar di Indonesia. Lalu salah satu upaya tersebut yaitu meluncurkan sistem pembayaran non tunai, dan Bank Indonesia sendiri meresmikan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*) untuk mewujudkan Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 yaitu *cashless society* dan menjaga stabilitas ekonomi, serta mengawasi tingkat inflasi dengan cara penggunaan uang non tunai dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

Tabel 2. Jumlah uang palsu yang beredar di Indonesia 2018-2022

Tahun	Jumlah Peredaran Uang Palsu (dalam lembar)
2018	237.431
2019	202.741
2020	193.948
2021	260.394
2022	575.327

Sumber: Bank Indonesia, 2022.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa peredaran uang palsu cenderung terus meningkat setiap tahunnya. Bank Indonesia menyatakan bahwa jumlah uang palsu yang beredar di Indonesia pada tahun 2022 (Januari – Oktober) mencapai 575.327 lembar dimana mengalami peningkatan sebesar 154,38% pada tahun sebelumnya dengan periode yang sama. Hal ini menjelaskan bahwa banyaknya masyarakat yang menjadi korban penipuan uang palsu dan uang elektronik menjadi salah satu upaya Bank Indonesia dalam meminimalisir masalah tersebut dengan cara meluncurkan sistem pembayaran non tunai di Indonesia untuk kegiatan bertransaksi sehari-hari.

Bank Indonesia resmi meluncurkan QRIS pada tanggal 17 Agustus 2019 dan pengaktifan dalam implementasi nya secara resmi berlaku sejak tanggal 1 Januari 2020 dengan terintegrasi dari hampir seluruh Penyelenggara Sistem Pembayaran (PJSB) yang ada di Indonesia. Lahirnya QRIS tentunya membantu masyarakat dalam penggunaan pembayaran non tunai, terlebih dengan karakteristik QRIS sendiri yaitu UNGGUL atau singkatan dari Universal, Gampang, Untung serta Langsung. Salah satu klaim QRIS yang disebutkan oleh Bank Indonesia adalah dapat mempercepat digitalisasi serta mendorong keuangan nasional dan inklusi perekonomian Indonesia.

Sejak resmi diluncurkan, menurut data dari Bank Indonesia penggunaan QRIS terus meningkat drastis terlebih pada saat pandemi *Covid-19*, yaitu pada Desember 2020 BI mencatat ada peningkatan sebanyak 88% jumlah *merchant* yang sudah menggunakan QRIS yaitu sebesar 5,8 juta *merchant* atau pedagang yang awalnya sebesar 3,1 juta *merchant* atau pedagang. Selain itu, kemudahan yang diberikan oleh sistem pembayaran resmi dari Bank Indonesia ini mendorong masyarakat untuk terus menggunakannya, hal ini dapat dilihat dari kenaikan yang signifikan yang rata-rata volume transaksi menggunakan QRIS dapat meningkat sebesar 331% pada tiap tahunnya, dan menurut Gubernur Bank Indonesia yaitu Perry Warjiyo pada tahun 2021 QRIS sudah mencatat lebih dari 12 juta pengguna *merchant* di seluruh Indonesia.

Menurut Buchari Alma (2016) menjelaskan bahwa keputusan pembelian atau bertransaksi merupakan sebuah keputusan dari seseorang yang dipengaruhi oleh berbagai aspek, di antaranya finansial, kemajuan teknologi, sosial budaya, politik, harga dari produk, lokasi serta promosi, produk, proses, seseorang, dan *psysical evidence*.

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi termasuk QRIS, beberapa di antaranya adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap sebuah produk atau jasa yang dalam hal ini adalah sistem pembayaran non tunai yaitu QRIS, seberapa mudah teknologi tersebut mempermudah kegiatan sehari-hari dalam aspek tertentu seperti dalam kegiatan

bertransaksi, dan bagaimana jaminan keamanan serta kemungkinan risiko yang akan ditanggung oleh masyarakat ketika menggunakan teknologi tersebut.

Pengetahuan merupakan sebuah hasil dari penginderaan manusia, baik indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan lain sebagainya terhadap suatu objek melalui tingkat perhatian dan anggapan kepada objek tersebut. Pengetahuan berpengaruh penting pada suatu keputusan pembelian atau bertransaksi seseorang dengan menggunakan suatu jasa teknologi, apabila seseorang sudah mulai menyadari akan suatu produk atau jasa dan mulai mengidentifikasi mengenai produk tersebut, maka seseorang akan cenderung menggunakan jasa teknologi tersebut berdasarkan pengetahuan yang ia miliki. Sebaliknya, apabila seseorang tidak memiliki pengetahuan mengenai produk atau jasa yang ada maka kecil kemungkinan bagi orang tersebut untuk menggunakan produk inovasi teknologi tersebut.

Tahap-tahap seseorang dalam mengetahui suatu produk atau jasa teknologi dibagi menjadi beberapa tahap, di antaranya mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensitesis, dan mengevaluasi. Biasanya seseorang menggunakan produk dan jasa ketika ia sudah berada di tahap mengaplikasikan, namun tak jarang masyarakat yang memutuskan menggunakan sebuah teknologi tanpa paham terlebih dari mengenai teknologi tersebut. Begitu pun pra-penelitian yang sudah peneliti lakukan pada 60 Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020, ditemukan bahwa masih banyak yang belum paham mengenai sistem pembayaran QRIS.

Tabel 3. Hasil pra penelitian mengenai pengetahuan tentang QRIS

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya sudah mengetahui salah satu bentuk kebijakan dari visi Sistem Pembayaran 2025 oleh Bank Indonesia	35	65
2	Saya belum memiliki <i>financial knowledge</i> yang baik	53,3	46,7

Tabel 3. (Lanjutan)

3	Saya belum mengetahui kelebihan dan kelemahan QRIS	53,3	46,7
---	--	------	------

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS.

Menurut hasil pra penelitian yang menguji seberapa jauh 60 responden yang merupakan perwakilan dari Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020, ditemukan bahwa terdapat 65% mahasiswa yang belum mengetahui dan paham mengenai sistem pembayaran QRIS sebagai salah satu visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 yang direncanakan oleh Bank Indonesia demi menjaga stabilitas ekonomi. Lalu terdapat 53,3% mahasiswa yang belum memiliki *financial knowledge* yang baik, jadi terdapat kemungkinan mahasiswa di Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung belum mampu memajemen keuangan dengan baik dan belum bisa menggunakan QRIS secara baik. Kemudian terdapat 53,3% mahasiswa yang belum mengetahui dan paham mengenai berbagai kelebihan dan kelemahan dari salah satu sistem pembayaran non tunai di Indonesia yaitu QRIS. Angka ini tergolong cukup besar apabila dikaji lebih lanjut, jika dihitung maka terdapat 32 dari 60 mahasiswa yang belum mengetahui mengenai kelebihan dan kekurangan yang cukup perlu untuk diketahui untuk penggunaan bertransaksi dalam kegiatan sehari-hari. Dengan mengetahui berbagai kelebihan dan kekurangannya, maka Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020 dapat lebih bijak dalam memilih dan menggunakan uang elektronik sebagai sistem pembayaran non tunai.

Persepsi merupakan sebuah proses seorang dalam mengartikan atau menginterpretasi kesan yang menimbulkan sebuah memori menjadi sebuah pola yang memiliki makna (Robbis dan Judge, 2016). Kemudian menurut Davis (2017) mengemukakan bahwa kemudahan penggunaan yakni kepercayaan individu dalam menggunakan suatu teknologi dimana ia tidak perlu mengeluarkan usaha fisik serta mental yang berlebih dalam mengaplikasikannya. Seseorang akan cenderung menggunakan teknologi apabila ia merasa memiliki keyakinan bahwa teknologi yang ia gunakan tidak

mengeluarkan terlalu banyak usaha dan memiliki manfaat serta tentunya dapat mempermudah kehidupannya. Hadirnya QRIS tentunya membawa inovasi yang membantu masyarakat dalam kegiatan bertransaksi, karena salah satu karakteristik dari QRIS sendiri ialah “gampang” yang artinya mudah ketika digunakan. Penggunaan QRIS terbilang mudah karena pengguna nya tidak perlu repot-repot dalam mengaplikasikannya dan sistem pembayaran ini dapat digunakan dalam berbagai jenis aplikasi pembayaran non tunai.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 60 mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung angkatan 2020, sebanyak 96% mahasiswa belum dapat merasakan kemudahan dalam penggunaan QRIS dan sepakat bahwa adanya QRIS belum terlalu berpengaruh dalam membantu kegiatan bertransaksi sehari-hari. Berikut merupakan rincian pernyataan dan jawaban dari 60 responden penelitian pendahuluan terkait kemudahan penggunaan QRIS.

Tabel 4. Persepsi Kemudahan Penggunaan QRIS bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya merasa masih bingung dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS	96,7	3,3
2	Bertransaksi menggunakan QRIS belum tentu mempercepat dalam pembayaran	96,7	3,3
3	Saya merasa melakukan pembayaran digital menggunakan QRIS dapat kurang dapat dikontrol dan fleksibel	86,7	13,3

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang sudah dilakukan, dapat dilihat bahwa 96,7% atau setara dengan 58 dari 60 siswa menjawab bahwa merasa

masih bingung dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS. Lalu 86,7% atau setara dengan 52 dari 60 mahasiswa sepakat bahwa bertransaksi menggunakan QRIS belum tentu dapat mempercepat dalam pembayaran. Kemudian 86,7% mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020 beranggapan bahwa menggunakan sistem pembayaran digital khususnya QRIS kurang dapat dikontrol dan kurang fleksibel. Sehingga dengan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020 belum mengetahui cara penggunaan QRIS dan belum paham akan kemudahan dalam penggunaan sistem pembayaran yang satu ini. Hal ini menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian sejauh mana pengaruh kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020.

Risiko merupakan kemungkinan konsekuensi-konsekuensi yang akan diterima konsumen ketika mengkonsumsi suatu barang atau jasa. Sedangkan keamanan sendiri ialah hal yang meliputi unsur-unsur penjagaan atau proteksi di mana pada konteks ini berpacu pada keamanan data-data konsumen dalam menggunakan teknologi. Risiko keamanan merupakan salah satu faktor seseorang dalam menggunakan teknologi, karena ketika sebuah teknologi tidak memberikan proteksi terhadap pengguna maka seseorang tersebut akan menghindarinya, dan sebaliknya apabila pengguna merasa yakin dan percaya bahwa kerahasiaannya terjaga dan terdapat proteksi terhadap dirinya maka ia juga akan cenderung menggunakan teknologi tersebut.

Menurut penelitian pendahuluan yang dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020, ditemukan hasil bahwa persepsi risiko keamanan merupakan hal yang penting dan perlu dipertimbangkan ketika akan menggunakan sebuah aplikasi atau teknologi. Berikut hasil penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan sebelumnya.

Tabel 5. Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Salah Satu Faktor Pendorong Penggunaan QRIS

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya terkadang masih merasa takut privasi saya tidak terjaga ketika menggunakan pembayaran digital	81,7	18,3
2	Saya merasa resah akan konsekuensi-konsekuensi atas risiko keamanan pembayaran digital	80	20
3	Risiko keamanan menjadi salah satu hal yang saya perhatikan ketika menggunakan sebuah sistem/aplikasi	95	5

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS.

Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa sebesar 81,7% atau 49 dari 60 mahasiswa terkadang masih merasa takut ketika menggunakan aplikasi pembayaran digital dikarenakan sektor keamanan seperti privasi dan risiko bocornya data-data pribadi. Lalu terdapat 80% atau 48 dari 60 mahasiswa menjawab keresahan mereka terhadap risiko keamanan dari aplikasi-aplikasi penyedia jasa pembayaran digital. Kemudian 57 dari 60 mahasiswa atau setara dengan 95% menjawab bahwa risiko keamanan menjadi salah satu faktor utama yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam menggunakan sebuah aplikasi atau sistem yang tersedia dari berkembangnya teknologi. Hal ini melatarbelakangi peneliti untuk membuktikan seberapa besar pengaruh persepsi risiko keamanan terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung angkatan 2020.

Sedangkan keputusan bertransaksi merupakan proses akhir seseorang dalam memilih sebuah opsi dari berbagai pilihan yang tersedia untuk menggunakan sebuah barang atau jasa. Keputusan bertransaksi dapat didukung oleh berbagai faktor, beberapa di antaranya adalah tingkat kemudahan sebuah sistem atau aplikasi, tingkat keamanan dan risikonya, dan tentunya tingkat pengetahuan

seseorang terhadap sebuah aplikasi. Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa ketiga faktor di atas merupakan beberapa faktor penting seseorang sebelum memutuskan menggunakan sistem pembayaran digital. Berikut hasil penelitian pendahuluan terkait keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

Tabel 6. Hasil Pra Penelitian Mengenai Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Saya menggunakan QRIS kurang dari 3 kali	61,7	38,3
2	Saya masih ragu menggunakan QRIS karena saya belum mengetahui mengenai kemudahan dan risiko keamanan QRIS	66,7	33,3
3	Saya belum merekomendasikan QRIS kepada orang lain	73,3	26,7

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS.

Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dilihat bahwa 37 dari 60 mahasiswa atau setara dengan 61,7% belum menggunakan QRIS lebih dari tiga kali dalam bertransaksi yang artinya QRIS penggunaan sistem pembayaran ini masih cukup minim di dalam lingkup Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung. Kemudian 40 dari 60 mahasiswa atau 66,7% mengatakan bahwa mereka belum memutuskan untuk menggunakan QRIS dikarenakan mereka belum mengetahui dan paham akan kemudahan penggunaannya dan apakah risiko keamanannya akan terjamin. Lalu 44 dari 60 mahasiswa atau setara dengan 73,3% responden belum pernah merekomendasikan QRIS kepada orang lain untuk digunakan sehari-hari dikarenakan minimnya pengetahuan mengenai QRIS. Hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk menguji seberapa berminat mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung angkatan 2020 dalam memutuskan menggunakan QRIS dalam kegiatan bertransaksi non tunai pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian terkait fenomena tersebut dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, dan Persepsi Risiko Keamanan QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan di atas, maka identifikasi masalah yang akan diteliti dan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya pengetahuan mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung angkatan 2020 mengenai QRIS sebagai salah satu visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 oleh Bank Indonesia.
2. Terdapat berbagai kasus kerugian yang dialami oleh masyarakat ketika menggunakan aplikasi pembayaran berbasis *digital*.
3. Masih banyak mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung yang kurang menyadari kelebihan dan kekurangan dari penggunaan QRIS.
4. Berdasarkan hasil Pra Penelitian yang telah dilakukan, mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung masih merasa bingung dalam cara penggunaan QRIS.
5. Masih banyak mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung yang berpendapat bahwa penggunaan QRIS belum tentu dapat mempercepat dan membantu kegiatan transaksi sehari-hari dan belum merasakan kefleksibelan yang diberikan oleh QRIS.
6. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung masih kerap merasa resah akan proteksi keamanan atas data-data pribadi dari sebuah sistem atau aplikasi pembayaran digital sehingga menyebabkan risiko keamanan menjadi faktor utama dalam penggunaan sistem pembayaran digital.
7. Terbaikannya risiko kerugian yang kemungkinan terjadi dan kurang disadari oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

karena masyarakat cenderung terlena oleh kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh sistem pembayaran digital yaitu QRIS.

8. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas masih banyak yang belum memutuskan untuk menggunakan QRIS dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah mengenai penelitian ini. Adapun pembatasan masalah yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung angkatan 2020.
2. Responden yang diteliti dalam penelitian ini adalah responden yang menggunakan aplikasi pembayaran digital dalam kehidupan sehari-harinya, baik *m-banking* maupun *e-wallet* yang menyediakan jasa transaksi menggunakan QRIS.
3. Penelitian ini berfokus pada variabel pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas lebih lanjut dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah pengetahuan mengenai QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi

menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung?

3. Apakah persepsi risiko keamanan QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung?
4. Apakah pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan mengenai QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
4. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan sebagai hasil dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan memperkaya ilmu bidang ekonomi khususnya terkait dengan sistem pembayaran digital yang berkaitan dengan pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperkaya wawasan baik secara praktik maupun teoritis atau analisis, dan juga meningkatkan motivasi peneliti untuk mempelajari tentang pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

b. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi salah satu motivasi bagi mahasiswa untuk menggunakan sistem pembayaran digital yang diresmikan dan dinaungi langsung oleh Bank Indonesia yaitu QRIS, dan juga diharapkan mampu dijadikan salah satu referensi kepustakaan yang berkaitan dengan pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

c. Bagi Instansi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai salah satu sarana untuk menambah pengetahuan baik untuk masyarakat universitas maupun peneliti selanjutnya sekaligus menjadi motivasi bagi masyarakat di Universitas Lampung terkhusus Keluarga Besar Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung untuk mempelajari

perkembangan sistem pembayaran digital dana dunia perekonomian serta melaksanakan penelitian mengenai topik yang serupa.

1.7.Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini meliputi pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, persepsi risiko keamanan QRIS, dan keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa jurusan Pendidikan IPS Angkatan 2020.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada tahun 2023.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilmu ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Kajian Teori

2.1.1. Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS

a) Pengertian Keputusan Bertransaksi

Pratiwi dalam Purwadi, dkk (2020) menjelaskan bahwa keputusan merupakan akhir dari sebuah rangkaian proses persepsi terkait suatu fenomena atau masalah guna menjawab pertanyaan-pertanyaan apa dan bagaimana seseorang bertindak hingga akhirnya memutuskan sebuah alternatif guna memecahkan masalah tersebut. Pengambilan keputusan sesuai dengan konsep ekonomi adalah proses manusia bagaimana ia memutuskan dalam menggunakan sumber daya yang ada demi membantu kesejahteraan kegiatan sehari-harinya (R.D. Putri, 2021).

Sedangkan menurut Nurdin (2018) menyatakan pengambilan keputusan adalah suatu rangkaian kegiatan seseorang yang terlibat secara langsung dalam proses menggunakan barang atau jasa yang tersedia.

Penelitian Edwar (2018) menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang menjadi faktor dalam memengaruhi keputusan bertransaksi secara *online* pada seseorang, di antaranya tingkat kepercayaan dan pengetahuan, tingkat keamanan, kualitas *e-service* dan *electronic service quality*, tingkat kenyamanan, tingkat harga, kualitas *website*, waktu penggunaan, dan tingkat kemudahan.

Keputusan bertransaksi ialah sebuah rangkaian penyelesaian seseorang dalam mengidentifikasi kebutuhan serta keinginannya, mencari informasi, mengevaluasi dan melakukan berbagai seleksi terhadap pilihan-pilihan yang

ada, kegiatan ketika melakukan transaksi, serta tindakan setelah transaksi. Adapun indikator-indikator seseorang yang berpengaruh pada keputusan bertransaksi, yaitu memilih barang atau jasa yang akan digunakan, memilih jenis transaksi yang tepat, memilih sarana penyaluran, waktu dalam bertransaksi dan jumlah yang akan digunakan ketika bertransaksi.

b) Proses Pengambilan Keputusan dalam Bertransaksi

Ada lima tahap ketika seseorang mengambil keputusan dalam bertransaksi menurut Kotler (2018), diantaranya:

1. Proses pengenalan kebutuhan
Proses dimana seseorang yang menjadi konsumen merasakan beberapa perbedaan antara kenyataan dan ekspektasi yang diinginkan. Ketika seseorang merasa butuh akan sesuatu, dapat terjadi karena berbagai faktor yang berasal dari internal maupun eksternal, seperti merasa lapar atau haus, atau dorongan dari pihak luar. Maka dari itu, sebagai produsen harus dapat menelisik berbagai kebutuhan dari konsumen.
2. Proses mencari informasi
Seseorang yang mengambil sebuah keputusan tentunya melewati proses pencarian informasi terlebih dahulu, pencarian informasi juga terbagi menjadi berbagai informasi, seperti rekomendasi dari berbagai pihak (keluarga, teman, sahabat), sumber pengalaman pribadi, sumber komersil (iklan-iklan yang terpasang di berbagai tempat dan situs), dan sumber publik. Jika seseorang merasa tertarik dalam menggunakan produk atau jasa tersebut, maka orang tersebut akan cenderung memilih alternatif tersebut dalam memenuhi kebutuhannya, dan jika tidak, maka seseorang akan cenderung menyimpan memori terkait informasi produk atau jasa tersebut.
3. Evaluasi pilihan
Pada tahap ini, konsumen akan menggunakan barang atau jasa yang tujuannya untuk dinilai bagaimana kelayakan produk tersebut. Proses ini menjadi salah satu rangkaian konsumen dalam memilih alternatif yang terbaik untuk memenuhi kebutuhannya, karena konsumen akan mengevaluasi secara langsung dengan pemikiran yang logis dan cermat apakah alternatif yang ia pilih sudah tepat atau belum.
4. Keputusan pembelian
Apabila di tahap pengevaluasian seseorang akan memeringkatkan produk atau jasa yang terbaik dalam pemenuhan kehidupan, maka di tahap ini konsumen cenderung sebuah produk atau jasa secara aktual yang sekiranya sudah layak digunakan dan cukup menguntungkan. Secara umum seseorang akan memilih alternatif berdasarkan tingkat

manfaat, kemudahan mendapatkan atau pengoperasian, merek dari sebuah produk, dan tingkat keamanannya.

5. Perilaku setelah pembelian

Proses dimana tindak lanjut dari memakai atau menggunakan sebuah produk, pemilihan alternatif selanjutnya tergantung dengan kepuasan konsumen setelah menggunakan atau memakai produk tersebut. Semakin jauh antara ekspektasi dan kelayakan produk, maka akan semakin kecil pula tingkat kepuasan konsumen. Begitu pun sebaliknya, semakin layak produk tersebut digunakan maka semakin puas para konsumen.

c) Dimensi Keputusan Bertransaksi

Menurut Kotler dan Armstrong (2018), dimensi-dimensi yang berpengaruh pada keputusan bertransaksi seseorang adalah:

1. Pemilihan produk

Pada tahap ini, maka konsumen mengidentifikasi jenis kebutuhan yang ia perlukan, varian atau jenis produk, seberapa besar konsumen ingin dalam memilih produk tersebut.

2. Pemilihan merek

Seorang konsumen cenderung memilih produk atau jasa dikarenakan tingkat kepercayaan mereka terhadap merek tersebut, semakin besar kepercayaan konsumen maka semakin besar pula kemungkinan konsumen memilih produk atau jasa tersebut.

3. Pemilihan penyalur

Artinya setiap bertransaksi, konsumen cenderung memilih penyalur yang tepat untuk digunakan misalnya berdasarkan tingkat keamanan, tingkat kemudahan, dan tingkat ketersediaan barang atau jasa.

4. Waktu pembelian

Setiap konsumen memiliki waktu pembelian yang berbeda-beda, bergantung pada situasi dan kondisi yang ada.

5. Jumlah pembelian

Saat pengambilan keputusan bertransaksi, konsumen cenderung melihat intensitas kebutuhan terhadap produk atau jasa, biasanya semakin besar biaya admin maka semakin kecil pula kemungkinan masyarakat menggunakan aplikasi tersebut untuk bertransaksi.

6. Metode pembayaran

Seseorang memilih dalam menentukan cara dan metode yang ia gunakan dalam bertransaksi.

d) QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*)

QR Code adalah matriks yang merupakan revolusi dari kode batang atau *barcode* dan di dalamnya berisikan data-data atau informasi dalam bentuk pola hitam putih yang sulit untuk dipalsukan. Bank Indonesia (2020) menyatakan bahwa *Quick Response Indonesian Standart* atau yang biasa disebut QRIS merupakan penyatuan dari berbagai *qr code* dari bermacam-macam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang dikembangkan langsung oleh Bank Indonesia dan berbagai industri sistem pembayaran yang bertujuan supaya proses transaksi digital dapat berjalan lebih cepat, lebih mudah, dan tentunya terjaga keamanannya. QRIS resmi diluncurkan oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019 sebagai salah satu bentuk visi sistem transaksi digital di Indonesia. Lalu pada Januari 2020, penggunaan QRIS resmi dilegalkan oleh berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Indonesia (PJSP) yang diawasi dan dijamin oleh Bank Indonesia.

QRIS adalah standar pembayaran yang berbentuk kode QR yang diluncurkan untuk membantu dalam memfasilitasi kegiatan transaksi digital di Indonesia dalam bentuk penerapan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang sudah terintegrasi dalam berbagai aplikasi *e-banking* ataupun *e-payment* di Indonesia (Sriekaningsih, 2020).

Transaksi *digital* tentunya didukung oleh sistem pembayaran yang efektif dan efisien dalam penggunaan sehari harinya, maka dari itu Bank Indonesia terus berupaya guna menciptakan sistem pembayaran yang tepat guna serta dapat memfasilitasi berbagai transaksi di Indonesia. Adanya QRIS tentunya membantu masyarakat dalam melaksanakan berbagai kegiatan transaksi dan tentunya fasilitas pembayaran satu ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan, terutama pada generasi milenial seperti pelajar dan mahasiswa yang mengoptimalkan kegiatan pembayaran tanpa harus bersentuhan secara langsung. Penggunaan QRIS juga sangat mudah dan terjangkau, pada praktiknya, transaksi menggunakan QRIS memiliki minimal nominal sebesar Rp 1,- (satu rupiah) hingga dengan Rp. 10.000.000,- (sepuluh juta rupiah) dan tidak dibebankan biaya admin.

e) Keunggulan dan Manfaat QRIS

Bank Indonesia (2020) menjelaskan beberapa keunggulan dari sistem pembayaran QRIS, yaitu:

1. Universal
Penggunaan QRIS dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena dapat menerima berbagai pembayaran menggunakan kode *QR Code* yang tersedia, tanpa harus memiliki berbagai aplikasi pembayaran.
2. Gampang
Bagi masyarakat, penggunaan QRIS sangatlah mudah, karena cukup *scan* lalu bayar. Sedangkan menurut pedagang, menggunakan QRIS sangatlah menguntungkan karena pedagang tidak perlu memajang berbagai *QR Code*, cukup satu kode matriks saja.
3. Untung
QRIS tidak dibebankan biaya admin, masyarakat dapat melakukan pembayaran dengan aplikasi apapun dan pedagang hanya perlu menggunakan satu akun *QR Code*.
4. Langsung
Penggunaan QRIS dapat dilakukan seketika, tidak butuh waktu yang lama.

Adapun berbagai manfaat dari penggunaan QRIS, di antaranya terhindar dari penipuan uang palsu, transaksi lebih efektif dan efisien, transaksi tercatat secara otomatis, tidak perlu repot membawa uang tunai, terjamin keamanannya karena seluruh PJSP yang menyediakan QRIS diawasi langsung oleh Bank Indonesia, dan menghindari dari tindak kecurangan (Bank Indonesia, 2020).

f) Cara menjadi pengguna dan *merchant* QRIS

Bank Indonesia (2020) menjelaskan bagaimana cara menjadi pengguna dan *merchant* QRIS, yaitu:

1. Sebagai pengguna
Registrasi melalui PJSP yang sudah terdaftar dan memiliki izin Bank Indonesia, mengisi saldo akun, melakukan prosedur sesuai petunjuk di masing-masing aplikasi PJSP, ketika ingin melakukan transaksi maka langkah yang dilakukan adalah: buka aplikasi, cari ikon gambar/*scan QR*, masukkan nominal pembayaran, lalu klik bayar.
2. Sebagai *merchant*
Mendaftarkan akun QRIS dengan cara datang ke kantor cabang PJSP atau juga dapat mendaftarkan diri secara *online* yang sudah terdaftar dan memiliki izin Bank Indonesia, lengkapi data usaha dan tunggu proses verifikasi dalam pencetakan kode QRIS, setelah terkirim stiker QRIS, maka QRIS dapat digunakan menggunakan aplikasi *merchant* QRIS.

2.1.2. Pengetahuan

a) Pengertian Pengetahuan

Notoadmodjo (2018) mengemukakan ketika saat penginderaan untuk memperoleh suatu pengetahuan pada objek tertentu ditentukan oleh perhatian atau besarnya intensitas serta persepsi kepada objek tersebut. Semakin tinggi sisi positif pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap objek maka semakin besar pula perhatian dan penggunaan pada objek tersebut (Notoadmodjo, 2018).

Pengetahuan didefinisikan sebagai hasil penginderaan terhadap objek atau subjek tertentu yang merupakan hasil tahu dari indera penglihatan, pendengaran, rasa, raba, dan penciuman (Notoadmodjo dalam Naomi 2019). Pengetahuan adalah reaksi atas pengamatan atau rangsangan yang dilakukan manusia dari alam sekitar lewat pergesekan dari subjek atau objek tertentu yang menimbulkan hasil dari penginderaan tersebut (Pudjawidjana dalam Siti 2018).

Pengetahuan adalah hasil pengamatan dari indera manusia terhadap suatu objek dan didapatkan berdasarkan pengalaman manusia yang laludijadikan pedoman seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Pengetahuan didapatkan dari sebuah rangkaian kegiatan yang dinamakan pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa unsur, seperti keinginan dari dalam diri dan dari luar diri.

b) Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2018) membagi cara memperoleh pengetahuan menjadi beberapa cara, yaitu:

a. Cara tradisional atau non ilmiah

Dijelaskan bahwa cara ini didapatkan melalui prosedur atau sistematika logis, yang dibagi menjadi:

1. Cara mencoba-coba (*trial and error*)

Dimana ketika seseorang ingin mendapatkan pengetahuan, maka ia raih dengan cara mencoba berbagai peluang atau kemungkinan. Apabila gagal di salah satu kemungkinan, maka ia dapat mencoba di kemungkinan lainnya.

2. Secara kebetulan
Artinya seseorang mendapatkan pengetahuan dengan cara tiba-tiba dan kebetulan, tanpa disengaja.
 3. Cara kekuasaan
Pada cara ini, maka pengetahuan disebarluaskan oleh seseorang yang mempunyai otoritas, wewenang, dan kekuasaan tanpa diamati terlebih dahulu kebenarannya.
 4. Dilihat dari pengalaman pribadi
Tidak jarang bahwa pengetahuan didapatkan seseorang melalui pengalamannya dalam mengamati sebuah objek. Ketika seseorang tersebut mengalami suatu kejadian atau peristiwa, maka dapat dijadikan sebuah ilmu atau pengetahuan yang juga dijadikan pedoman.
 5. Berdasarkan cara berpikir
Setiap manusia memiliki jalan pikirnya masing-masing, begitu pun semakin berkembangnya manusia maka akan semakin berkembang pula jalan pikirannya. Revolusi manusia mengakibatkan penalaran manusia semakin berkembang dalam memperoleh sebuah pengetahuan.
 6. Berdasarkan wahyu
Seseorang mendapatkan pengetahuan dari ajaran atau norma yang ada di agama atau keyakinannya yang dipercaya kebenarannya.
 7. Secara intuitif atau kata hati
Artinya pengetahuan seseorang didapatkan tidak didasarkan dengan akal sehat atau rasional, melainkan berdasarkan kata hati atau intuisi.
 8. Berdasarkan jalan pikiran
Seseorang mendapatkan kebenaran atas pengetahuannya berdasarkan dengan jalan pikiran pribadi masing-masing dan penalarannya.
 9. Induksi
Dimana seseorang menarik kesimpulan terhadap sesuatu berdasarkan konsep yang umum dan berdasar pada hal-hal konkret.
 10. Deduksi
Konsep-konsep secara umum akan dicerna oleh seseorang dan akan ditarik kesimpulan secara khusus.
- b. Cara non tradisional atau modern
Lewat cara modern, manusia memperoleh pengetahuan dengan lebih sistematis melalui metode-metode penelitian untuk menguji suatu masalah dan kebenaran sebuah ilmu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi cara modern ini, di antaranya faktor dari dalam atau internal seperti pekerjaan, umur, dan pendidikan. Lalu terdapat faktor luar atau eksternal, antara lain sosial budaya dan juga faktor lingkungan.

c) Tingkatan Pengetahuan

Notoadmodjo (2018) mendeskripsikan beberapa tingkatan pengetahuan, di antaranya:

- 1) Tahu (*know*)
Pada tingkat ini, dapat diartikan merupakan pengetahuan paling rendah dikarenakan seseorang hanya sekedar mengingat kembali apa yang sudah dipelajari.
- 2) Paham (*comprehension*)
Pada tahap ini, seseorang dapat menggambarkan atau menjelaskan sebuah objek dengan tepat.
- 3) Aplikasi (*application*)
Seseorang menerapkan atau mengaplikasikan pengetahuan yang ia tahu dalam kegiatan sehari-hari.
- 4) Analisis (*analysis*)
Mampu menganalisis dan menjelaskan dengan detail sebuah objek dan dapat mengaitkan antara satu dengan yang lain.
- 5) Sintesis (*synthesis*)
Mampu mengaitkan unsur-unsur dan membentuk pola baru dari merencanakan sampai dengan menyimpulkan sebuah rumusan yang ada.
- 6) Evaluasi (*evaluation*)
Melakukan perbandingan dan penilaian pada suatu objek yang sudah dipelajari sebelumnya dan memberikan kesan menyeluruh terhadap sesuatu yang ia amati.

d) Indikator Pengetahuan Produk

Menurut Peter dan Olson dalam Mutasyakirah (2018) menjelaskan beberapa pengetahuan mengenai produk, di antaranya:

1. Mengetahui tentang atribut produk
Dalam hal ini, masyarakat penting untuk mengetahui tentang atribut produk, seperti pengenalan produk. Pengetahuan ini lah yang akan menentukan masyarakat dalam memutuskan penggunaan sistem atau produk.
2. Mengetahui serta paham manfaat dan fungsi produk
Masyarakat mengetahui fungsi serta keuntungan dan konsekuensi atas penggunaan produk yang digunakan. Setelah paham tentang manfaat produk, maka konsumen akan cenderung membandingkan produk satu dengan produk lainnya.
3. Memiliki pengetahuan tentang kepuasan terhadap suatu produk atau jasa
Menurut Peter dan Olson, agar suatu produk dapat memberikan manfaat yang maksimal, maka penggunaannya pun harus benar dan bijak dan untuk melihat apakah produk tersebut memberikan manfaat atau kepuasan maksimal atau tidak, maka produk tersebut harus dikonsumsi dan digunakan terlebih dahulu.

Pengetahuan merupakan hasil penginderaan seseorang terhadap suatu objek dan subjek yang ada, pada konteks ini pengetahuan seseorang terhadap QRIS akan berpengaruh pada penggunaan QRIS itu sendiri, semakin banyak orang yang mengetahui akan sistem pembayaran QRIS, maka akan semakin banyak pula penggunaannya.

2.1.3. Persepsi Kemudahan Penggunaan

2.1.3.1. Persepsi

a. Pengertian

Marco, E.N.S., *et al.*, (2021) mengartikan persepsi sebagai proses penerjemahan dan memberikan penilaian terhadap apa yang seseorang lihat dan memutuskan apa yang akan dilakukan. Pemberian persepsi menjadi salah satu proses yang dilalui setiap manusia sehingga dapat beradaptasi di lingkungan sekitarnya. Persepsi adalah rangkaian proses dimana seseorang menerima informasi yang setelah itu diolah lalu diinterpretasi untuk menciptakan sebuah makna atau anggapan.

b. Proses Terjadinya Persepsi

Merly Handayani (2020) membagi persepsi menjadi tiga proses, di antaranya:

1. Perhatian dalam langkah membentuk persepsi
Keadaan dimana seseorang menerima ransangan atau stimulus yang sangat banyak pada setiap harinya.
2. Penyaringan stimulus
Tidak semua stimulus akan diingat, pada proses ini seseorang membentuk sebuah anggapan dari stimulus yang diingat.
3. Pemberian respons
Seseorang akan memberikan respons pada stimulus yang diterima, respons yang diterima tergantung pada tingkat perhatian seseorang.

2.1.3.2. Kemudahan Penggunaan

a. Pengertian

Menurut Jogiyanto (2019) mendefinisikan kemudahan penggunaan adalah tingkat dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa ketika menggunakan suatu terobosan teknologi akan terbebas dari sebuah usaha.

Davis (2019) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan yaitu kadar seseorang percaya bahwa menggunakan inovasi teknologi akan jauh lebih membawa kemudahan dan tidak akan mengeluarkan usaha yang terlalu keras. Dengan demikian semakin mudah teknologi atau sistem digunakan maka semakin besar pula jumlah penggunaannya dikarenakan penggunaannya yang tidak merepotkan dan tidak diperlukan upaya yang besar untuk dioperasikan.

Berdasarkan konteks ini, kemudahan penggunaan adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa kemajuan teknologi akan membawa pengaruh positif dan ketika kita menggunakannya tidak akan mengalami kesulitan karena penggunaannya yang cenderung mudah.

b. Indikator Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis, *et al.*, (2019), terdapat beberapa hal yang menjadi indikator kemudahan penggunaan, yaitu:

1. Kemudahan atau *easyness*.
Anggapan individu terhadap seberapa mudah teknologi digunakan.
2. Jelas (*clear and understable*)
Selain mudah digunakan, maka indikator selanjutnya adalah kejelasan sistem dalam sebuah teknologi dan bagaimana sebuah sistem dapat dimengerti.
3. Mudah dipelajari (*easy to learn*)
Adanya inovasi teknologi tentunya akan digunakan oleh berbagai kalangan, maka dari itu pengembangannya harus mudah dipelajari untuk seluruh masyarakat.

4. Kemudahan keseluruhan (*overall easyness*)

Pada indikator ini, maka keseluruhan sistem akan dinilai seberapa tinggi tingkat kemudahannya dalam digunakan.

Berdasarkan indikator-indikator di atas yang sudah dijelaskan, maka semakin besar interaksi dan kemudahan yang diberikan sebuah sistem atau aplikasi maka semakin besar pula kemungkinan seseorang dalam menggunakan sistem tersebut dikarenakan semakin mudah dioperasikan maka semakin kecil pula usaha individu tersebut dalam menggunakannya.

2.1.4. Persepsi Risiko Keamanan

a. Pengertian

Arnani (2020) mengungkapkan bahwa adanya tindak kejahatan transaksi secara *online* mengakibatkan menurunnya minat seseorang dalam melakukan transaksi menggunakan sistem pembayaran *digital*.

Penelitian Ariffin, *et al.*, (2018) terdapat beberapa risiko yang dapat dirasakan masyarakat yang berpengaruh secara langsung pada minat menggunakan pembelian *online*, persepsi risiko diartikan sebagai kemungkinan konsekuensi yang akan diterima masyarakat ketika menggunakan suatu jasa atau menghabiskan suatu barang.

Sari, N., *et al.*, (2023) mengungkapkan bahwa risiko keamanan adalah kemungkinan kerugian yang akan diterima atau dialami masyarakat baik kerugian fisik maupun kerugian informasi yang bersifat pribadi dan rahasia. Semakin terjaga keamanannya maka semakin besar peluang masyarakat dalam menggunakan aplikasi tersebut, dan semakin rendah tingkat keamanannya maka semakin rendah pula tingkat kepercayaan dan kemauan konsumen untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Dari berbagai pendapat di atas, maka definisi dari persepsi risiko keamanan adalah tingkat keyakinan seseorang dalam

mempercayai teknologi dalam menjaga data seseorang ketika melakukan transaksi.

b. Indikator Persepsi Risiko Keamanan

Menurut Arrifin, *et al.*, (2018) mendefinisikan terdapat beberapa hal yang menjadi indikator risiko dan keamanan, yaitu:

1. Risiko keuangan (risiko yang berakibat pada kemungkinan kerugian finansial yang diterima konsumen)
2. Risiko produk (kemungkinan produk atau jasa yang dibeli konsumen tidak memberikan kinerja yang diharapkan oleh konsumen)
3. Risiko psikologis (dimana kemungkinan risiko yang diterima konsumen dalam bentuk ketidakpuasan ketika menggunakan suatu barang atau jasa)
4. Risiko sosial (kemungkinan kerugian yang diterima konsumen ketika sesudah menggunakan barang atau jasa tetapi mengalami penolakan oleh masyarakat)
5. Risiko waktu (risiko kehilangannya waktu yang dialami konsumen ketika membeli suatu barang atau jasa)
6. Risiko keamanan (kerugian data-data pribadi atau peretasan yang membahayakan kegiatan transaksi *digital*).

c. Implikasi Risiko

Salah satu kunci utama seseorang menggunakan sistem pembayaran digital adalah tingkat persepsi risiko yang diberikan oleh sebuah aplikasi transaksi digital. Persepsi risiko keamanan mempunyai pengaruh signifikan terhadap keputusan seseorang dalam menggunakan aplikasi sistem pembayaran digital.

Pada penelitian Putri, C.I.D., & Ida Bagus, S. (2018) juga memberikan hasil yang positif, dimana penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi risiko keamanan memiliki pengaruh yang cukup besar bagi seseorang dalam memilih sebuah aplikasi pembayaran digital.

d. Aspek Keamanan Informasi

Menurut Farizy, S., & Emi, S.E. (2022) ada beberapa aspek dalam keamanan informasi, di antaranya:

- 1) Privasi
Suatu pencegahan supaya informasi pengguna tidak dapat diakses.
- 2) Kerahasiaan
Tetap terjaga keamanan data dan kerahasiaan konsumen.
- 3) Integritas
Informasi yang diberikan tidak boleh diubah oleh siapapun.
- 4) Autentikasi
Penggunaan *username* dan *password* dinyatakan sah.
- 5) Ketersediaan
Ada nya data-data dan informasi yang dibutuhkan.

2.2. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

Tabel 7. Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Hasil
1.	Fani Al Vionita Rangkuti (2021)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU	<p>Hasil Penelitian: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif secara parsial maupun simultan antara kemanfaatan serta kemudahan penggunaan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital.</p> <p>Persamaan Penelitian: Pada penelitian ini, terdapat persamaan variabel X yaitu kemudahan penggunaan pada QRIS. Persamaan lainnya juga ditunjukkan pada pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif.</p>

Tabel 7 (Lanjutan)

			<p>Perbedaan Penelitian: Terdapat perbedaan di penelitian ini, yaitu perbedaan satu variabel X yaitu kemanfaatan QRIS dan satu variabel Y yaitu efisiensi pembayaran digital. Lokasi pada penelitian ini yaitu UIN Sumatera Utara dengan populasi mahasiswa aktif 2020-2021 UIN Sumatera Utara dengan metode asosiatif.</p>
			<p>Pembaruan Penelitian: Pada penelitian ini penulis akan melakukan pembaruan yaitu menambahkan variabel yang berbeda, di mana peneliti akan mengkaji tentang pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS dan lokasinya di Universitas Lampung sehingga menghasilkan hasil penelitian yang baru dan berbeda.</p>
2.	Anastasia Anggi Palupi, Tuti Hartati, dan Nidia Sofa (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM	<p>Hasil Penelitian: Pada penelitian ini menunjukkan hasil yang positif atau signifikan antara literasi keuangan dan kemudahan penggunaan secara parsial maupun simultan dengan keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.</p>

Tabel 7 (Lanjutan)

		<p>Persamaan Penelitian: Persamaan pada penelitian ini adalah kesamaan pada satu variabel X yaitu kemudahan penggunaan dan variabel Y yaitu keputusan bertransaksi menggunakan QRIS. Lalu ditemukan bahwa penelitian ini diidentifikasi sebagai penelitian kuantitatif.</p> <p>Perbedaan Penelitian: Penelitian ini terdapat satu variabel yang berbeda, yaitu variabel X (literasi keuangan). Selain itu populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok, dan penelitian ini menggunakan metode asosiatif.</p> <p>Pembaruan Penelitian: Terdapat pembaruan penelitian yaitu terletak di lokasi penelitian dan variabel yang berbeda yaitu tambahan variabel independen pengetahuan dan persepsi risiko keamanan yang akan menghasilkan pembaruan penelitian.</p>
3.	Jaya Ramadaey Bangsa dan Luk Lu'ul Khumaeroh (2023)	<p>Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS <i>Shopeepay</i> Pada Mahasiswa S1 Bisnis</p> <p>Hasil Penelitian: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif</p>

Tabel 7. (Lanjutan)

Digital Universitas Ngudi Waluyo	secara parsial maupun simultan terhadap penggunaan QRIS <i>Shopeepay</i> .
	<p>Persamaan Penelitian: Terdapat persamaan pada penelitian ini, yaitu variabel X kemudahan penggunaan dan variabel Y Keputusan Penggunaan QRIS <i>Shopeepay</i>. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.</p>
	<p>Perbedaan Penelitian: Perbedaan pada penelitian ini dilihat dari salah satu variabel X yaitu persepsi manfaat dan penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan QRIS <i>Shopeepay</i>, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada semua jenis jasa pembayaran <i>online</i> yang menyediakan jasa QRIS. Selain itu, objek yang digunakan juga berbeda, di mana penelitian ini meneliti mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo.</p>
	<p>Pembaruan Penelitian: Peneliti menambahkan variabel baru yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu variabel persepsi risiko keamanan dan peneliti akan mengkaji</p>

Tabel 7 (Lanjutan)

			secara keseluruhan aplikasi <i>e-wallet</i> dan <i>e-banking</i> sehingga akan menghasilkan hasil penelitian yang berbeda.
4.	Komang Erlita Agustina dan Lucy Sri Musmini (2022)	Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)</i> (Studi Pada Generasi Z di Provinsi Bali)	<p>Hasil Penelitian: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial dan simultan antara pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas terhadap minat menggunakan QRIS.</p> <p>Persamaan Penelitian: Persamaan pada penelitian ini terdapat pada kesamaan di dua variabel X yaitu pengetahuan dan kemudahan penggunaan. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <p>Perbedaan Penelitian: Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada salah satu variabel X yang tidak ada yaitu kredibilitas dan perbedaan pada variabel Y yaitu minat penggunaan QRIS. Selain itu, objek serta populasi yang dipilih juga berbeda, yaitu generasi Z di Provinsi Bali.</p> <p>Pembaruan Penelitian: Peneliti menambahkan variabel X yang</p>

Tabel 7 (Lanjutan)

		berbeda, yaitu variabel persepsi risiko keamanan dan objek penelitian nya pun berbeda di mana peneliti mengkaji di Universitas Lampung sehingga akan menghasilkan hasil penelitian yang berbeda.
5.	Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmitad, dan Bida Sari (2021)	<p>Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik QRIS Pada Mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta</p> <p>Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disimpulkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan secara parsial ataupun simultan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <p>Persamaan Penelitian: Pada penelitian ini, terdapat 2 variabel X yang sama, yaitu variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko. Selain itu variabel Y yang digunakan juga sama, yaitu variabel keputusan menggunakan QRIS. Kemudian penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <p>Perbedaan Penelitian: Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada salah satu variabel X, yaitu persepsi</p>

Tabel 7 (Lanjutan)

		<p>manfaat. Selain itu, objek yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.</p> <p>Pembaruan Penelitian: Peneliti menambahkan variabel X yang berbeda, yaitu variabel penelitian dan objek di Universitas Lampung sehingga akan menghasilkan hasil penelitian yang baru dan berbeda.</p>
6.	Zikriatul Ulya, Safwandi, dan Miftahul Jannah (2023)	<p>Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standart</i> (QRIS)</p> <p>Hasil Penelitian: Pada penelitian ini, menunjukkan hasil signifikan secara simultan antara pengetahuan, kemudahan, dan risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS pada masyarakat Kota Langsa.</p> <p>Persamaan Penelitian: Persamaan penelitian ini terdapat pada kesamaan ketiga variabel X yaitu pengetahuan, kemudahan, dan risiko. Selain itu terdapat persamaan pada variabel Y, yaitu keputusan penggunaan QRIS. Lalu penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif.</p> <p>Perbedaan Penelitian: Perbedaan pada penelitian ini adalah populasi yang</p>

Tabel 7. (Lanjutan)

digunakan adalah seluruh masyarakat Kota Langsa dan penelitian ini menggunakan Teknik pengambilan sampel *accidental sampling*.

Pembaruan Penelitian: Peneliti akan mengkaji di Universitas Lampung tepatnya pada mahasiswa Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan menggunakan teknik *simple random sampling* yang akan menghasilkan hasil penelitian yang baru dan berbeda.

2.3. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur pemikiran peneliti untuk memperkuat permasalahan serta latar belakang pada penelitian ini, yang sekaligus dijadikan dasar pijakan dalam meneliti sebuah fenomena. Pada penelitian ini, kerangka pikir peneliti sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian, guna memperbaharui konteks atau konsep yang sudah ada terdahulu. Pada kerangka pikir, peneliti menyatukan antara teori yang relevan dengan pemikiran peneliti untuk mengembangkan fenomena atau masalah yang ada. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka terdapat beberapa konsep yang akan dijadikan dasar oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang berkaitan dengan pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

QRIS merupakan salah satu terobosan baru yang diluncurkan oleh pengelola sistem kebijakan moneter di Indonesia, yaitu Bank Indonesia pada 2019 lalu. QRIS juga dijadikan representatif dari pengaplikasian Visi Sistem Pembayaran

Indonesia pada 2025, yakni sistem *Blueprint*. Adanya QRIS tentunya menjadi salah satu batu pijakan untuk mencapai sistem pembayaran digital di negara ini dan diharapkan mampu bersaing dengan negara-negara lain yang sudah terlebih dahulu menggunakan sistem yang serupa.

Awal penggunaan QRIS tentunya ada pro dan kontra mengenai diluncurkannya sistem pembayaran ini, kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap sistem QRIS, masyarakat yang tidak mau mengikuti arus perkembangan sistem pembayaran digital, maupun rasa was-was yang muncul karena takut menggunakan uang elektronik.

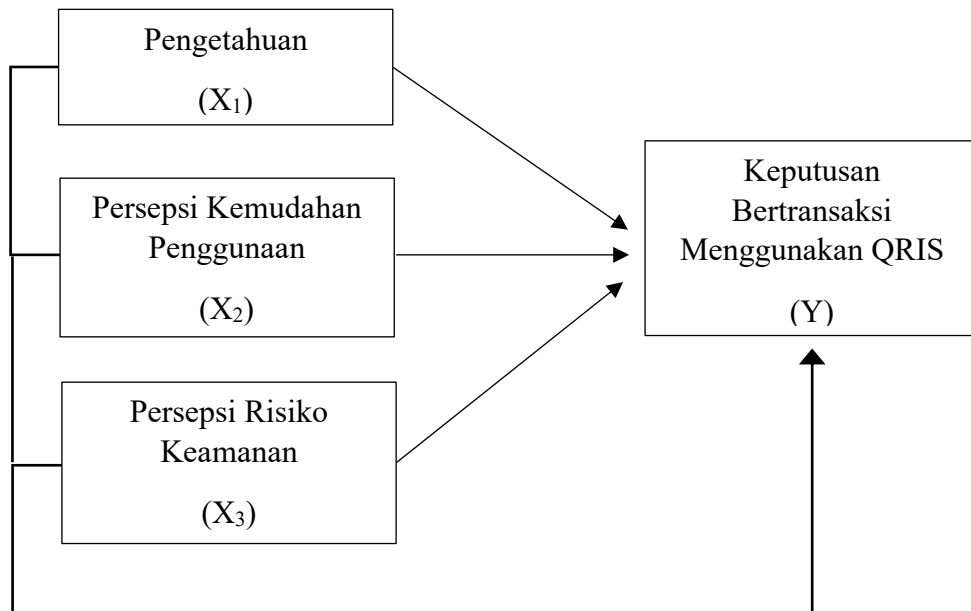
Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap terobosan-terobosan baru pada penggunaan sistem pembayaran Indonesia tentunya menjadi salah satu masalah yang perlu dikaji, karena semakin rendahnya pengetahuan mengenai pembayaran digital maka semakin kecil pula peluang masyarakat untuk mengetahui serta menggunakan QRIS. Pengetahuan sendiri diidentifikasi sebagai hasil indera manusia terhadap sesuatu, maka pada konteks ini pengetahuan diartikan sebagai segala sesuatu informasi mengenai QRIS sebagai hasil dari proses mencari tahu menggunakan indera manusia. Pada Ulya, Z., *et al.*, (2023) menyatakan bahwa pengetahuan memiliki pengaruh dalam keputusan seseorang bertransaksi, dan tingginya pengetahuan masyarakat mengenai QRIS maka semakin banyak pula orang yang bertransaksi menggunakan QRIS. Konsumen cenderung memilih sebuah barang atau jasa yang dirasa sudah diketahuinya dengan jelas, maka semakin tinggi pengetahuan masyarakat mengenai QRIS maka semakin besar pula penggunaan QRIS di masyarakat.

Munculnya rasa minat membeli atau menggunakan juga didasarkan pada kemudahan dalam mendapatkan atau mengakses barang atau jasa yang bersangkutan. Dalam penelitian Komang, E. S., & Lucy, S.M. (2022) membuktikan bahwa kemudahan penggunaan sebuah sistem menjadi salah satu dasar seseorang dalam bertransaksi, kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS. Seseorang akan

terus-menerus menggunakan sebuah barang dan jasa jika ia merasa mudah dalam mengaplikasikannya. QRIS dirancang sedemikian rupa supaya mudah digunakan dalam kegiatan sehari-hari dan dapat diakses di seluruh kalangan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini QRIS sangat diganderungi oleh generasi milenial, keputusan menggunakan sistem pembayaran ini juga dipengaruhi oleh manfaat dan berbagai kemudahan yang diberikan.

Risiko dapat diartikan sebagai kemungkinan kerugian atau konsekuensi negatif yang diterima masyarakat atas penggunaan atau pembelian sebuah barang atau jasa. Pada konteks ini, masyarakat cenderung memilih sesuatu yang dianggapnya aman dan terhindar dari berbagai risiko yang mungkin terjadi.

QRIS dirancang sedemikian rupa agar pengguna terjamin keamanannya dan terhindar dari risiko-risiko yang ada. Bertransaksi menggunakan QRIS tentunya menghadirkan rasa aman secara tidak langsung, dikarenakan QRIS merupakan sistem pembayaran yang legal oleh Bank Indonesia dan terlindungi dalam naungan seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Masyarakat cenderung memilih metode pembayaran ini karena Bank Indonesia memastikan keamanan QRIS dan metode pembayaran satu ini mampu menampung banyak data serta informasi yang sangat sukar untuk dipalsukan jadi kemungkinan kecil untuk terjadi kerugian pada masyarakat. Penelitian Hutami, A. Ningsih, *et al.*, (2021) menyatakan bahwa persepsi risiko mempunyai pengaruh terhadap keputusan bertransaksi terlebih menggunakan QRIS, semakin terjamin keamanannya maka semakin banyak orang yang menggunakan QRIS.



Gambar 2. Kerangka Pikir

2.4.Hipotesis

Berdasarkan teori serta kerangka pikir yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara pengetahuan mengenai QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
2. Terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
3. Terdapat pengaruh persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
4. Terdapat pengaruh pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS

terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis yang dipakai pada penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif-verifikatif. Menurut Wiwik Sulistyawati, *et al.*, (2022) jenis penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan dalam mengilustrasikan atau menggambarkan situasi dan keadaan dengan data berupa angka-angka. Jenis penelitian deskriptif-verifikatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengkaji dan menggali seberapa besar pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

Kemudian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif. MM Ali, *et al.*, (2022) menjelaskan bahwa metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan temuan baru dengan cara pengumpulan datanya dan diuji instrumen penelitiannya menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk membuktikan dan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Lalu pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan *ex post facto*, yang dimana pendekatan penelitian ini bertujuan untuk membuktikan sebab-akibat dan membuktikan keterkaitan atau keterikatan antar variabel bebas dan variabel terikat dengan melihat faktor-faktor penyebabnya (Ade, S.P., *et al.*, 2020).

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Pengertian populasi menurut Arikunto (2019) merupakan keseluruhan dari subjek yang ingin diteliti. Sedangkan menurut Dede Trinovie (2020) menyatakan bahwa populasi target merupakan keseluruhan dari unit yang akan diteliti dalam wilayah dan kurun waktu yang sejalan dengan tujuan penelitian. Dari penjelasan di atas, maka populasi merupakan seluruh wilayah data yang akan diteliti dalam waktu dan ruang lingkup tertentu. Pada penelitian ini, populasi yang digunakan sebanyak 313 orang yang merupakan mahasiswa aktif angkatan 2020 Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

Tabel 8. Jumlah Populasi Mahasiswa Aktif Angkatan 2020 Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

No.	Program Studi	Jumlah Mahasiswa
1.	Pendidikan Ekonomi	78
2.	Pendidikan Sejarah	71
3.	Pendidikan Geografi	70
4.	PPKn	75
Jumlah		294

Sumber: *Website Resmi Sistem Akademik Universitas Lampung, 2023*

3.2.2. Sampel

Dede Trinovie (2020) mendefinisikan sampel sebagai sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti dan yang memiliki karakteristik keberadaannya dapat mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan dan dengan sebenar-benarnya. Sampel merupakan sebagian atau bisa disebut dengan wakil dari populasi dan memiliki ciri yang sama dan dapat menjadi representatif dari seluruh jumlah populasi yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa aktif Pendidikan IPS Universitas Lampung yang sudah pernah menggunakan QRIS.

Dalam penelitian ini, untuk menentukan jumlah sampel maka digunakan rumus Slovin 5%:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = Populasi

e = % tingkat kelonggaran *margin of error* (5%)

Jumlah populasi yaitu 294 orang, jadi besarnya sampel yang akan digunakan yaitu:

$$n = \frac{294}{1 + 294 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{294}{1 + 294 (0,0025)}$$

$$n = \frac{294}{1 + 0,735}$$

$$n = \frac{294}{1,735}$$

$$n = 169,452$$

Jadi, untuk jumlah sampel yang akan diambil pada penelitian ini adalah sebanyak 169 mahasiswa aktif angkatan 2020 Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung (pembulatan dari 169,452).

3.2.3. Teknik Pengambilan Sampel

Handayani (2020) menjelaskan bahwa *sampling* atau teknik dalam pengambilan sampel merupakan proses dalam memilah dan memilih sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti, lalu dijadikan sampel dan kemudian hasilnya akan digeneralisasi. Dede Trinovie (2020) membagi teknik pengambilan sampel menjadi dua garis besar, yaitu *probability sampling* (melihat kaidah peluang dalam prosedur pengambilan sampel) dan *non probability sampling* (teknik yang tidak melihat kaidah-kaidah dalam proses *sampling*).

Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dalam proses pengambilan sampel. *Probability sampling* sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya *cluster sampling*, *simple random sampling*, *disproportioned stratified random sampling*, dan *proportionate stratified random sampling*. Jenis yang diambil dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *simple random sampling*. Menurut Permadina dan Novera (2018), *simple random sampling* ialah salah satu teknik *sampling* yang paling sederhana dan banyak digunakan peneliti dengan cara setiap populasi berkesempatan untuk menjadi sampel penelitian yang nantinya diambil secara acak.

3.3. Variabel Penelitian

Sebuah objek yang menempel pada subjek penelitian yang dapat berupa benda, fenomena, kegiatan transaksi ataupun orang dan dikumpulkan dari sebuah subjek penelitian serta menggambarkan suatu keadaan ataupun nilai dari masing-masing subjek (Rafika Ulfa, 2021). Kemudian menurut Sugiyono (2020) mendeskripsikan variabel sebagai suatu atribut atau karakteristik individu atau badan dan organisasi yang keadaannya dapat diukur serta diobservasi dikarenakan mempunyai variasi tertentu yang berguna dalam dijadikan pembelajaran atau ditarik kesimpulannya.

Cahyaningrum (2019) mengklasifikasikan variabel menjadi lima bagian, yaitu variabel dependen, variabel independen, variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Pada penelitian ini, variabel yang akan dipakai hanyalah variabel dependen (terikat) dan variabel independen (bebas).

3.3.1. Variabel Independen (bebas)

Wahyu Ningsih, *et al.*, (2021) mengartikan variabel bebas atau independen sebagai variabel yang akan memengaruhi ataupun menjadi penyebab perubahan variabel dependen. Dalam hal ini, maka dapat dijelaskan bahwa variabel independen dapat menjadi sebab-sebab utama

perubahan sifat pada variabel lainnya. Dalam penelitian ini, yang termasuk ke dalam variabel independen yaitu:

1. Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1)
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)
3. Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3)

3.3.2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang mendapatkan hasil pengaruh dari variabel X atau variabel independen (Wahyu Ningsih, *et al.*, 2021). Variabel terikat ini biasa dilambangkan dengan huruf Y. Variabel terikat atau dependen dalam penelitian ini adalah Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y) pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

3.4. Definisi Konseptual Variabel

Menurut Notoadmodjo (2018) menjelaskan bahwa definisi konseptual variabel merupakan konsep atau pengertian dari variabel-variabel penelitian yang akan diuji. Berdasarkan kajian teori pada penelitian ini, maka dapat dijelaskan definisi konseptual dari setiap variabel sebagai berikut:

3.4.1. Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1)

Pengetahuan merupakan hasil dari pengamatan seseorang terhadap objek tertentu yang dianggapnya menarik. Pengamatan tersebut dilakukan dengan penginderaan manusia yaitu indera penciuman, penglihatan, pendengaran, dan lain sebagainya). Pengetahuan ialah seluruh informasi yang didasari pada seseorang. Pengetahuan dimulai pada tahap seseorang mulai mengidentifikasi atas stimulus-stimulus yang diberikan oleh sebuah objek yang pada akhirnya akan menimbulkan segala informasi-informasi yang berhubungan dengan produk atau jasa.

3.4.2. Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)

Persepsi dapat diartikan sebagai anggapan seseorang terhadap suatu fenomena atau situasi tertentu. Sedangkan persepsi kemudahan penggunaan merupakan anggapan seseorang pada suatu teknologi yang menjadi ukuran dalam penggunaannya, yang dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut mudah dan jelas dalam dioperasikan. Kemudahan penggunaan dapat menjadi salah satu faktor seseorang dalam menggunakan sebuah sistem, ketika seseorang merasa sistem tersebut mudah dalam digunakan di kehidupan sehari-hari maka orang tersebut cenderung memilih untuk menggunakan teknologi tersebut.

3.4.3. Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3)

Persepsi risiko merupakan anggapan seseorang terkait konsekuensi atau ketidakpastian yang mungkin akan menimpa atau diterima seseorang apabila menggunakan sebuah barang atau jasa. Persepsi risiko keamanan diartikan sebagai segala sesuatu kemungkinan negatif yang akan terjadi ketika memutuskan dalam mengkonsumsi suatu sistem teknologi. Risiko keamanan menjadi salah satu kunci utama masyarakat dalam memilih dan menggunakan aplikasi, karena masyarakat cenderung akan memilih suatu jasa yang kemungkinan terjadi kerugian lebih kecil dibandingkan dengan jasa lainnya, apabila seseorang merasa aman dalam menggunakan sistem tersebut, maka kemungkinan besar pada hari-hari berikutnya seseorang tersebut akan terus menggunakannya.

3.4.4. Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)

Keputusan bertransaksi merupakan pemilihan seseorang atas dua alternatif atau lebih terkait dengan pilihan-pilihan yang tersedia dalam bertransaksi. Sedangkan *Quick Response Code Indonesian Standart* atau QRIS merupakan suatu standar sistem pembayaran di Indonesia yang resmi diluncurkan dan diawasi oleh Bank Indonesia dan

menggunakan sistem *QR Code* dalam menyimpan data serta informasi sehingga mampu memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia dan sudah disalurkan dalam berbagai aplikasi *mobile banking* dan *mobile payment*.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan mengartikan variabel-variabel berdasarkan operasional dan secara sifat dan karakteristik yang diamati dan memungkinkan untuk dilakukannya observasi atau pengujian secara lebih dalam terhadap suatu fenomena ataupun objek (Nurdin dan Hartati, 2019).

Pada definisi operasional variabel, maka setiap variabel dideskripsikan atau digambarkan secara lebih detail sehingga antara variabel satu dan lainnya tidak memiliki makna ganda. Menurut Octaviana, D.R., & Reza, A.R. (2021) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan mengetahui, pengetahuan mencakup segala sesuatu yang merupakan hasil tahu dari objek atau subjek.

Persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu alat ukur dimana seorang konsumen yakin bahwa apabila menggunakan sebuah teknologi akan membantu dan tidak mengeluarkan banyak usaha tetapi mudah dalam mengoperasikannya (Jogiyanto, 2019:934). Dalam konteks ini, maka akan diukur sejauh mana kemudahan penggunaan QRIS dalam digunakan dan membantu kegiatan transaksi sehari-hari.

Menurut Farizy, S., & Emi, S.E. (2022) keamanan sebuah sistem informasi adalah suatu tindakan demi pencegahan serangan computer, akses jaringan yang berkemungkinan tidak bertanggung jawab, dan deteksi akan tindakan yang tidak dikenali oleh sistem. Keamanan sistem berpacu pada perlindungan penggunaannya dari risiko-risiko atau ancaman mengalami kerugian.

Sedangkan menurut Wahyuni & Waluyo (2020) dalam Rinaldi, *et al.*, (2020) menyatakan bahwa keputusan penggunaan merupakan hal yang bersifat konsisten dan digunakan dalam kebutuhan sehari-hari demi memenuhi keperluan konsumen setelah melewati proses seleksi dan pencarian informasi.

Tabel 9. Tabel Definisi Operasional

No	Variabel	Indikator	Pengukuran	Skor
1.	Pengetahuan Mengenai QRIS (X_1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui tentang atribut produk 2. Mengetahui serta paham manfaat dan fungsi produk 3. Memiliki pengetahuan tentang kepuasan terhadap suatu produk atau jasa <p>Peter dan Olson dalam Mutasyakkirah (2018)</p>	Skala interval	<p>Penskoran mulai dari angka 1 sampai dengan 7, dimana skor 1 menunjukkan nilai terendah atau negatif (tidak setuju) dan skor 7 merupakan skor tertinggi yang menunjukkan nilai positif (sangat setuju).</p>
2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X_2)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan atau <i>easyness</i> 2. Jelas (<i>clear and understable</i>) 3. Mudah dipelajari (<i>easy to learn</i>) 4. Kemudahan keseluruhan (<i>overall easyness</i>) 	Skala interval	<p>Penskoran mulai dari angka 1 sampai dengan 7, dimana skor 1 menunjukkan</p>

Tabel 9. (Lanjutan)

		Davis, <i>et al.</i> , (2019)	nilai terendah atau negatif (tidak setuju) dan skor 7 merupakan skor tertinggi yang menunjukkan nilai positif (sangat setuju).
3.	Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X ₃)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Risiko keuangan 2. Risiko produk 3. Risiko psikologis 4. Risiko sosial 5. Risiko waktu 6. Risiko keamanan <p>Arrifin, <i>et al.</i>, (2018)</p>	Skala interval Penskoran mulai dari angka 1 sampai dengan 7, dimana skor 1 menunjukkan nilai terendah atau negatif (tidak setuju) dan skor 7 merupakan skor tertinggi yang menunjukkan nilai positif (sangat setuju).
4.	Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan produk 2. Pemilihan merek 3. Pemilihan penyalur 4. Waktu pembelian 5. Jumlah pembelian 6. Metode pembayaran <p>Kotler dan Armstrong (2018)</p>	Skala interval Penskoran mulai dari angka 1 sampai dengan 7, dimana skor 1 menunjukkan nilai terendah atau negatif (tidak setuju) dan skor 7 merupakan skor tertinggi yang menunjukkan nilai positif (sangat setuju).

3.6. Teknik Pengumpulan Data

3.6.1. Observasi

Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati terhadap sebuah fenomena atau gejala yang sedang terjadi pada suatu objek yang diteliti secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian yaitu di Universitas Lampung, pada Jurusan Pendidikan IPS. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data dalam proses pengisian angket.

3.6.2. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2020) menjelaskan suatu teknik dalam mengumpulkan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh responden. Guna mendapatkan jawaban dari responden, maka angket atau kuesioner disebar kepada responden untuk menjawabnya yang nantinya digunakan untuk memperoleh data.

Pada penelitian ini, kuesioner akan disebar melalui *google form* secara *online* kepada mahasiswa aktif angkatan 2020 di Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung. Dalam aspek ini, peneliti memberikan pertanyaan tertulis kepada responden yang tersedia pula pilihan jawaban, sehingga responden hanya perlu memilih di antara jawaban yang sudah disediakan. Teknik pengumpulan data ini digunakan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana tingkatan pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala bertingkat, yaitu skala yang jawabannya terdapat 2 pilihan yang bertolak belakang, misalnya setuju dengan tidak setuju, dan angka yang digunakan dalam pengukuran penelitian ini antara 1 sampai dengan 7. Apabila responden memilih angka yang kecil maka dianggap tidak setuju dan sebaliknya,

semakin besar angka yang dipilih responden maka persepsi mereka semakin setuju.

3.6.3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu suatu cara yang digunakan seseorang dalam proses memperoleh data atau informasi yang bentuknya dapat berupa arsip, buku, gambar, dokumen, ataupun tulisan angka yang keterangannya dapat mendukung sebuah penelitian (Sugiyono, 2018).

Teknik ini merupakan sebuah alat yang berguna untuk mengumpulkan data atau biasa yang disebut dengan form pencatatan dokumen yang dapat menjadi pelengkap dari teknik pengumpulan data lainnya. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bukti penyebaran angket serta hasil dari observasi atau jawaban angket dari responden.

3.7. Uji Persyaratan Instrumen

3.7.1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Dewi dan Sudaryanto (2020) yang menyatakan bahwa uji validitas isi merupakan pengujian yang digunakan menunjukkan tingkat ketepatan masing-masing item beserta isi serta pengujian validitas merupakan konstruksi yang digunakan untuk melihat tingkat kejelasan kerangka dari suatu penelitian. Uji validitas menggunakan sebuah alat ukur yang disebut dengan kuesioner dan mengukur atau menetapkan bahwa data yang telah dikumpulkan pada penelitian dapat dikatakan valid atau tidak. Dalam hal ini, uji validitas dilakukan pada responden mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung Angkatan 2020 sebanyak 169 orang.

$$r \text{ hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	=	koefisien korelasi
n	=	banyaknya sampel
$\sum XY$	=	jumlah variabel x dan y
$\sum X$	=	jumlah variabel x
$\sum Y$	=	jumlah variabel y
$\sum X^2$	=	jumlah pangkat nilai dari variabel x
$\sum Y^2$	=	jumlah pangkat nilai dari variabel y

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS Versi 26 *for windows* dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika r hitung $>$ r tabel maka pernyataan dikatakan valid
- Jika r hitung $<$ r tabel maka pernyataan dikatakan tidak valid
- Nilai dari r hitung dapat dilihat dari kolom *corrected item* dari total *correlation*

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengkonsultasikan instrumen-instrumen pernyataan yang dikembangkan dari indikator pada penelitian ini kepada dosen FKIP Universitas Lampung, yaitu dosen pembimbing I dan II. Lalu kuesioner yang telah dinyatakan valid akan disebar untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Berikut merupakan hasil uji validitas yang diuji lewat *SPSS 26.0 for windows* pada masing-masing variabel:

a. Uji Validitas Variabel Pengetahuan Mengenai QRIS (X₁)

Kriteria pengujian pada uji validitas yang digunakan adalah apabila r hitung $>$ r tabel dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka instrumen atau angket dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung $<$ r tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 10. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X₁

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikansi	Simpulan
1	0,942	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2	0,953	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Tabel 10. (Lanjutan)

3	0,937	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,916	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5	0,952	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6	0,951	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,952	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8	0,978	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9	0,967	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,944	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,893	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12	0,937	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,935	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan tabel 10. menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada skala ini memiliki korelasi yang kuat dengan skala total dan maka dari itu dianggap valid sehingga layak untuk digunakan dalam skala. Didapatkan bahwa 13 kuesioner yang diuji memiliki tingkat validitas yang sangat baik, maka dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian ini.

b. Uji Validitas Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X₂)

Kriteria pengujian pada uji validitas yang digunakan adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka instrumen atau angket dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 11. Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X₂

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikansi	Simpulan
1	0,899	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2	0,955	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3	0,936	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,932	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5	0,927	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6	0,943	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,943	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8	0,943	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Tabel 11. (Lanjutan)

9	0,932	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,939	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,962	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12	0,957	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,965	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan tabel 11. menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada skala ini memiliki korelasi yang kuat dengan skala total dan maka dari itu dianggap valid sehingga layak untuk digunakan dalam skala. Didapatkan bahwa 13 kuesioner yang diuji memiliki tingkat validitas yang sangat baik, maka dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian ini.

c. Uji Validitas Variabel Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X_3)

Kriteria pengujian pada uji validitas yang digunakan adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka instrumen atau angket dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas Kuesioner X_3

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikansi	Simpulan
1	0,960	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2	0,922	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3	0,938	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,965	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5	0,949	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6	0,935	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,960	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8	0,934	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9	0,962	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,938	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,957	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12	0,955	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,955	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan tabel 12. menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada skala ini memiliki korelasi yang kuat dengan skala total dan maka dari itu dianggap valid sehingga layak untuk digunakan dalam skala. Didapatkan bahwa 13 kuesioner yang diuji memiliki tingkat validitas yang sangat baik, maka dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian ini.

d. Uji Validitas Variabel Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)

Kriteria pengujian pada uji validitas yang digunakan adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ maka instrumen atau angket dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Kuesioner Y

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Signifikansi	Simpulan
1	0,960	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
2	0,922	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
3	0,938	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
4	0,965	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
5	0,949	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
6	0,935	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
7	0,960	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
8	0,934	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
9	0,962	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
10	0,938	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
11	0,957	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
12	0,955	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid
13	0,955	0,312	$r_{hitung} > r_{tabel}$	0,000	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan tabel 12. menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada skala ini memiliki korelasi yang kuat dengan skala total dan maka dari itu dianggap valid sehingga layak untuk digunakan dalam skala. Didapatkan bahwa 13 kuesioner yang diuji memiliki tingkat validitas yang sangat baik, maka dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan pada penelitian ini.

3.7.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Pratama, *et al.*, (2021) menjelaskan uji reliabilitas merupakan pengujian yang memiliki tujuan untuk melihat apakah kuesioner penelitian mampu memberikan hasil uji atau hasil ukur yang sama. Pengujian reliabilitas adalah uji yang menunjukkan tingkat keakuratan atau ketelitian sebuah instrument yang dapat dilakukan secara eksternal ataupun internal. Uji reliabilitas pada penelitian ini melihat nilai *Alpha Cronbach's* dengan skala 0 sampai dengan 1, dengan kriteria sebagai berikut:

- A. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,00 – 0,20 maka dikatakan sangat rendah (tidak realibel)
- B. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,20 – 0,40 maka dikatakan rendah (agak realibel)
- C. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,40 – 0,60 maka dikatakan cukup realibel
- D. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,60 – 0,80 maka dikatakan kuat (realibel)
- E. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 – 1,00 maka dikatakan sangat realibel

Berikut rumus *Alpha Cronbach's* untuk melihat tingkat realibilitas:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = koefisien realibilitas alpha
- k = jumlah item pertanyaan
- $\sum \sigma^2 b$ = jumlah varian butir
- $\sigma^2 t$ = varians total

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian di masing-masing variabel yang menggunakan aplikasi *SPSS 26.0 for windows*:

a. Uji Reliabilitas Variabel Pengetahuan Mengenai QRIS (X₁)

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dimana kuesioner X₁ berisikan dari 13 pernyataan valid, sehingga dapat dilakukan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X₁

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, ditunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* yang diperoleh yaitu sebesar 0,990. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini pada variabel pengetahuan mengenai QRIS memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (sangat reliabel).

b. Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (X₂)

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dimana kuesioner X₂ berisikan dari 13 pernyataan valid, sehingga dapat dilakukan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X₂

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.989	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, ditunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* yang diperoleh yaitu sebesar 0,989. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini pada variabel persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (sangat reliabel).

c. Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Risiko Keamanan QRIS (X₃)

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dimana kuesioner X₃ berisikan dari 13 pernyataan valid, sehingga dapat dilakukan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner X₃

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.991	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, ditunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* yang diperoleh yaitu sebesar 0,991. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini pada variabel persepsi risiko keamanan QRIS memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (sangat reliabel).

d. Uji Reliabilitas Variabel Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS (Y)

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dimana kuesioner X₃ berisikan dari 13 pernyataan valid, sehingga dapat dilakukan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, ditunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach's* yang diperoleh yaitu sebesar 0,990. Maka dari

itu, dapat dikatakan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini pada variabel keputusan bertransaksi menggunakan QRIS memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (sangat reliabel).

3.8.Uji Persyaratan Analisis Data

3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk melihat apakah di dalam model regresi dependen dan independen memiliki populasi yang berdistribusi normal ataupun tidak (Alghozali, 2018). Dalam pengujian normalitas, dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, untuk melihat apakah setiap variabel mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Jika probabilitas $> 0,05$ maka populasi berasal dari distribusi yang normal, dan sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka populasi tidak berasal dari distribusi yang normal (Kadir, 2015).

Rumus Kolmogorov-Smirnov:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan:

KS = jumlah KS yang dicari

n_1 = jumlah sampel didapatkan

n_2 = jumlah sampel diharapkan

3.8.2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dipergunakan untuk melihat apakah data dari sampel populasi berasal dari variasi yang sama (homogen) atau tidak. Pada penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$, dimana ketika menggunakan SPSS maka kriteria yang diambil adalah jika F hitung $>$ dari F tabel, maka varian homogen, sebaliknya jika F hitung $<$ F tabel maka varian tidak berasal dari populasi yang homogen.

3.9.Uji Asumsi Klasik

3.9.1. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan sebuah pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel dependen dan independen memiliki hubungan linear atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah model regresi yang digunakan dalam sebuah penelitian dapat disebut linear atau non linear. Cara membuktikan variabel X dan Y disebut linear atau tidak dapat dilihat dari uji F di taraf signifikansi 5%, dimana rumusnya adalah:

$$F_{reg} = \frac{Rk_{reg}}{Rk_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = harga F garis linier

Rk_{reg} = rata-rata kuadrat regresi

Rk_{res} = rata-rata kuadrat residu

Pembuktian pada uji ini adalah ketika nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $> \alpha$ maka model regresi berbentuk linear, dan apabila nilai signifikansi pada taraf 5% pada *Deviation from Linearity* $< \alpha$ maka model regresi berbentuk non linear.

Adapun kriteria menggunakan harga koefisien F (metode anova) yaitu pada *Deviation from Linearity* atau F TC pada tabel menunjukkan F hitung $\leq F$ tabel dengan dk pembilang = k-2 dan dk penyebut = n-k maka model regresi berbentuk linear. Lalu apabila F hitung $\geq F$ tabel dengan dk pembilang = k-2 dan dk penyebut = n-k maka model regresi berbentuk non linear.

3.9.2. Uji Multikolinearitas

Menurut Indri, F.Z. dan Gerry, H.P. (2022) menyebutkan bahwa uji multikolinearitas adalah pengujian yang memiliki tujuan untuk

menunjukkan apakah di dalam sebuah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Tujuan dari uji ini yaitu untuk melihat apakah antara satu dengan variabel bebas lainnya memiliki hubungan atau korelasi yang sempurna atau tidak. Pada penelitian ini memiliki kriteria menggunakan uji VIF atau *Variance Inflation Factor*, yang dimana apabila nilai VIF < 10 maka model regresi tidak memiliki gejala multikolinearitas, dan sebaliknya jika nilai VIF > 10 maka model regresi mengandung gejala multikolinearitas. Kemudian penelitian ini juga menggunakan uji TOL atau *Tolerance*, yang dimana jika nilai TOL > dari 10 maka tidak ada gejala multikolinearitas, namun jika nilai TOL atau *Tolerance* < 10 maka artinya terdapat gejala multikolinearitas dalam penelitian.

3.9.3. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi merupakan sebuah pengujian yang memiliki tujuan untuk melihat apakah di dalam sebuah model regresi terdapat korelasi antara eror pengganggu periode t dengan eror pengganggu pada periode sebelumnya (t-1). Pengujian ini menunjukkan hubungan antara variabel-variabel sebuah penelitian (positif atau negatif).

Rumus *Durbin Watson Test*:

$$DW = \frac{\sum(e - e_{t-1})^2}{\sum e_t^2}$$

Rumusan hipotesis:

H_0 = tidak adanya autokorelasi di antara data pengamatan

H_1 = Terjadi adanya autokorelasi di antara data pengamatan

Kriteria pengujian autokorelasi menurut uji Durbin-Watson (DW):

- a. Jika nilai DW < dL maka model regresi terdapat gejala autokorelasi (+)
- b. Jika nilai DW di antara nilai dL s.d dU maka tidak dapat disimpulkan
- c. Jika nilai DW di antara du s.d 4-dU maka tidak ada gejala autokorelasi
- d. Jika nilai DW di antara 4-dU s.d 4-dL maka tidak dapat disimpulkan

- e. Lalu jika nilai DW lebih rendah dari 4-dL maka terdapat gejala autokorelasi (-)
Suwarjeni (2016:232)

3.9.4. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Indri, F.Z. dan Gerry, H.P. (2022) menyatakan bahwa uji heteroskedastisitas merupakan sebuah uji untuk melihat di dalam sebuah model regresi terdapat ketidaksamaan varian dan residual. Lalu jika terdapat kesamaan antar variabel pada model regresi maka disebut heteroskedastisitas. Dikarenakan memiliki tujuan untuk melihat apakah varian homogen atau *heterogeny*, maka uji heteroskedastisitas disebut juga dengan pengujian yang digunakan untuk menunjukkan ada atau tidaknya penyimpangan antara varian dari residual pada penelitian model regresi, lalu syarat untuk memenuhi model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas.

Pada penelitian ini, uji heteroskedastisitas menggunakan metode *Rank Spearman* oleh masing-masing variabel independen dengan nilai absolut residual (ABRESID).

Rumus *Rank Spearman*:

$$r = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Keterangan:

r_s = koefisien korelasi *Spearman*

d_i = perbedaan dalam rank yang diberi kepada dua karakteristik berbeda dari individu tau fenomena ke i

n = banyaknya individu fenomena yang diberi rank

Kriteria dari pengujian ini adalah apabila nilai signifikansi (*1-tailed*) $< \alpha = 0,05$, maka model regresi dinyatakan tidak mengandung gejala heteroskedastisitas. Kemudian sebaliknya, apabila nilai signifikansi (*1-tailed*) $> \alpha = 0,05$, maka model regresi dinyatakan memiliki atau mengandung gejala heteroskedastisitas.

Lalu ketika t hitung $< t$ tabel dengan $dk = n-2$ serta α tertentu, maka persamaan regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas, jika sebaliknya yaitu t hitung $> t$ tabel dengan $dk = n-2$ serta α tertentu, maka dapat dinyatakan bahwa model regresi mengandung gejala heteroskedastisitas (Rusman, 2018).

3.10. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan salah satu proses analisis dalam menguji hipotesis-hipotesis yang dirumuskan peneliti sebelumnya untuk mengetahui besarnya signifikansi atau pengaruh secara nyata dan arah korelasi antara variabel independen terhadap variabel dependen, baik secara individual (parsial) ataupun keseluruhan (simultan). Uji hipotesis sendiri memiliki kegunaan untuk mendapatkan hasil dan simpulan yang tentunya dapat dipertanggungjawabkan hasil kebenarannya secara nyata dan ilmiah dan menggunakan teknik analisis yang tepat. Pengujian hipotesis secara parsial menggunakan uji t , dan pengujian hipotesis secara simultan akan menggunakan uji signifikansi dengan uji F .

3.10.1. Pengujian Secara Parsial (Uji T)

Menurut Sulisty Wardani dan Rita (2022), pengujian secara parsial atau uji t adalah proses untuk melihat koefisien regresi secara individual yang dipakai apakah variabel bebas berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat. Pengujian t ini akan menunjukkan seberapa jauh pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS secara individual.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk regresi sederhana:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Lalu untuk mencari nilai a dan b menggunakan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y) + (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = subyek variabel yang akan diprediksikan

a = konstanta

b = koefisien regresi (*slope*) sebagai penentu ramalan yang akan menunjukkan nilai naik atau turunnya variabel Y.

X = Subyek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu.

Analisis regresi linier sederhana lalu akan dilanjutkan dengan uji t, yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$t_o = \frac{b}{S_b}$$

Keterangan:

t_o = nilai t observasi

b = koefisien arah b

S_b = standar deviasi b

Lalu kriteria dalam pengujian t yang menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, yaitu:

a. Uji Hipotesis Pengetahuan (X_1)

Apabila nilai signifikansi uji t hitung $>$ t tabel dengan $\alpha 0,05$ dan dk = n-2 maka pengetahuan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS. Lalu ketika nilai signifikansi uji t hitung $<$ t tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan dk = n-2 maka pengetahuan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

b. Uji Hipotesis Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2)

Jika nilai signifikansi uji t hitung $>$ t tabel dengan $\alpha 0,05$ dan dk = n-2 maka persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

Kemudian apabila nilai signifikansi uji t hitung $< t$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$ maka persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

c. Uji Hipotesis Persepsi Risiko Keamanan (X_3)

Apabila nilai signifikansi uji t hitung $> t$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$ maka persepsi risiko keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS. Lalu ketika nilai signifikansi uji t hitung $< t$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n-2$ maka persepsi risiko keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

3.10.2. Pengujian Secara Simultan (Uji F)

Uji F merupakan pengujian yang digunakan untuk melihat seberapa pengaruh seluruh variabel independen secara bersamaan terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018). Pada penelitian ini, tujuan dari hipotesis uji F adalah untuk melihat bagaimana pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

Adapun rumus yang digunakan:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2) + (\sum X_1 y) - (\sum X_1 X_2) (\sum X_2 y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2) + (\sum X_2 y) - (\sum X_1 X_2) (\sum X_1 y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

$$b_3 = \frac{(\sum X_1^2) + (\sum X_2 y) - (\sum X_1 X_2) (\sum X_1 y)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1 X_2)^2}$$

Keterangan:

\hat{Y} = nilai yang akan diprediksikan untuk variabel

- a = konstanta atau intersep Y apabila nilai $X = 0$
 b_1 = koefisien arah regresi pada variabel X_1
 b_2 = koefisien arah regresi pada variabel X_2
 b_3 = koefisien arah regresi pada variabel X_3
 X_1 = Pengetahuan Mengenai QRIS
 X_2 = Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS
 X_3 = Persepsi Risiko Keamanan QRIS

Langkah selanjutnya adalah dilakukan uji F terhadap koefisien regresi secara simultan untuk membuktikan pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{JK \frac{(Reg)}{k}}{JK (Res)(n - k - 1)}$$

Keterangan:

- JK_{Reg} = jumlah regresi kuadrat
 JK_{Res} = jumlah kuadrat residu
 n = jumlah variabel bebas
 k = jumlah variabel terikat

Adapun kriteria pengukuran dari pengujian keseluruhan (simultan) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, antara lain:

- a. Jika F hitung $> F$ tabel dengan dk pembilang k dan dk penyebut $n - k - 1$ serta $\alpha = 0,05$ maka ada pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.
- b. Jika F hitung $< F$ tabel dengan dk pembilang k dan dk penyebut $n - k - 1$ serta $\alpha = 0,05$ maka tidak ada pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko keamanan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh secara positif pengetahuan mengenai QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS sebesar 0,192 atau setara dengan 19,2% yang diartikan terdapat pengaruh positif dan juga signifikan. Sehingga apabila mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi mengenai QRIS, maka dapat meningkatkan tingkat keputusan bertransaksi menggunakan QRIS, begitupun sebaliknya.
2. Ada pengaruh positif antara persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS sebesar 0,367 atau setara dengan 36,7% yang diartikan terdapat pengaruh positif dan signifikan. Sehingga apabila mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung memiliki tingkat anggapan atau persepsi kemudahan penggunaan QRIS yang tinggi menyebabkan tingkat keputusan bertransaksi menggunakan QRIS juga tinggi, begitupun sebaliknya.
3. Ada pengaruh positif antara persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS sebesar 0,504 atau 50,4% yang diartikan terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga apabila mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Lampung memiliki tingkat anggapan atau persepsi jaminan risiko keamanan QRIS yang tinggi

menyebabkan tingkat keputusan bertransaksi menggunakan QRIS juga tinggi, begitupun sebaliknya.

4. Ada pengaruh positif antara pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS sebesar 0,298 atau 29,8% yang diartikan terdapat pengaruh yang signifikan. Sehingga apabila pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS berada di posisi yang lebih baik maka tentunya keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pun akan meningkat, begitupun sebaliknya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan mengenai pengetahuan mengenai QRIS, persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS, dan persepsi risiko keamanan QRIS, maka diperlukannya beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan evaluasi, di antaranya sebagai berikut:

1. Tingkat pengetahuan mahasiswa terkait QRIS yang masih di dalam kategori sedang menyebabkan banyak hal yang belum diketahui secara mendalam mengenai QRIS. Oleh karena itu, disarankan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung untuk memperluas wawasan atau pengetahuan mengenai sistem pembayaran QRIS mengingat bahwa sistem pembayaran ini merupakan instrumen resmi yang diluncurkan oleh Bank Indonesia sebagai lembaga independen dan bertugas dalam memegang kebijakan moneter di Indonesia.
2. Bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan *cashless society* dan perkembangan sistem pembayaran *digital* sehingga dapat mengetahui kemudahan penggunaan yang disediakan oleh QRIS serta berdasarkan variabel kemudahan penggunaan yang cukup memengaruhi

seseorang dalam menggunakan suatu aplikasi atau sistem maka bagi Bank Indonesia diharapkan untuk dapat lebih meningkatkan fitur-fitur kemudahan pada QRIS dan mengedukasi atau melakukan sosialisasi terkait kemudahan penggunaan dari sistem pembayaran QRIS sehingga masyarakat cenderung akan menggunakan QRIS dibandingkan dengan sistem pembayaran *digital* yang lain.

3. Berdasarkan variabel persepsi risiko keamanan yang berpengaruh terhadap anggapan seseorang dalam menggunakan aplikasi atau sistem pembayaran *digital*, disarankan kepada masyarakat untuk mencari tahu lebih dalam terkait risiko-risiko keamanan yang kemungkinan akan terjadi ketika menggunakan sistem pembayaran *digital* termasuk QRIS sehingga di samping Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) terus meningkatkan kualitas keamanannya, masyarakat juga dapat mengantisipasi kerugian dan risiko yang dapat saja terjadi kepada mereka.
4. Demi meningkatkan keputusan bertransaksi menggunakan QRIS maka bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS diharapkan menggunakan QRIS dalam kegiatan sehari-hari berdasarkan pengetahuan mengenai QRIS, kemudahan penggunaan yang tersedia pada QRIS, serta jaminan risiko keamanan yang dijamin oleh Bank Indonesia sebagai penyedia jasa pembayaran QRIS dan mendukung terciptanya *cashless society* sebagai Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Adika, L.A., dkk. 2021. Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Layanan, Kemudahan Pengguna, promosi, Religiusitas Terhadap Kepuasan Pengguna dan Keputusan Pengguna *Shopeepaylater* Kepercayaan Sebagai Variabel Perantara. Skripsi.
- Agustin, Nina. 2022. Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi QRIS Dengan Persepsi Manfaat dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel *Intervening* (Studi Kasus Pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas). Skripsi.
- Agustin, Rika. 2023. Pengaruh Kemudahan, Kecepatan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember. Skripsi.
- Agustina, A.I. 2022. Pengaruh Harga dan *Online Consumer Reviews* Terhadap Keputusan Pembelian (Survei Pada Konsumen *Clothing Prung Terraces Wear* Yang Melakukan Pembelian Melalui *Marketplace Shopee*). Skripsi.
- Agustina, Komang Erlita., & Lucy Sri Musmini. 2022. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) (Studi Pada Generasi Z di Provinsi Bali). *Jurnal Riset Akuntansi*, 127-137.
- Aldira, Pramuditya Saputra. 2021. Pengaruh Tunjangan Kinerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai di Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia (LPPRRI) Malang. Skripsi.
- Alfahri, Y.V. 2023. Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standart* (Studi Kasus Mahasiswa Soloraya). Skripsi.
- Ali, M.M., dkk. 2022. Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 1-6.

- Anatiya, R. 2021. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan *Mobile Banking* Dengan *Attitude Toward Using* Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung). Skripsi.
- Andhika, Akbar. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS Pada UMKM Selama Masa Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada UMKM di Kota Bandar Lampung). Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Andini, NPPP. 2021. Gambaran Sikap Pencegahan Covid-19 Masyarakat di Desa Belumbang Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan Tahun 2021. Skripsi.
- Apriadi, I.K. 2021. Pengaruh Efektivitas Penerapan Sistem Informasi Akuntansi, Pemanfaatan, Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi dan Kinerja Karyawan di Koperasi Dana Arta Kabupaten Gianyar. Skripsi.
- Ardianto, K., dkk. 2021. Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 13.
- Arieska, P.K., & Novera, H. 2018. Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 166-171.
- Arnani, M. (2020). Bantuan Saat Pandemi Corona yang Bisa Didapatkan UMKM.
- Ashary, A., dkk. 2022. Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Alodokter Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1-15.
- Bangsa, Jaya Ramadaey., & Luk Lu'ul Khumaeroh. 2023. Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Shopeepay Pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo. *Jurnal Ilmiah dan Bisnis*, 61-67.
- Bank Indonesia. (n.d). Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS).
- Bank Indonesia. 2019. Bank Indonesia Terbitkan Ketentuan Pelaksanaan QRIS.
- Bank Indonesia. 2020. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money).
- Bank Indonesia. 2021. Prinsip Penyelenggaraan Sistem Pembayaran Indonesia Sebagai Infrastrktur Pasar Keuangan.

- Bank Indonesia. 2021. Tabel Transaksi Uang Elektronik.
- Bimantara, I.M.W. 2021. Pengaruh Media Sosial dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Jasa Rekaman di Demores Rumah Musik. Skripsi.
- Caroline, B.A. 2020. Pengaruh Profitabilitas, Solvabilitas, dan Ukuran Perusahaan Terhadap *Audit Delay* Pada Perusahaan *Property* dan *Real Estate* Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2016 – 2019. Skripsi.
- Chairunnisa, Silvira. 2023. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus Pada GenBI Komisariat Universitas Medan Area). Skripsi.
- Darsini, dkk. 2019. Pengetahuan. *Article Review*, 95-107.
- Dasangga, D.G.R. 2022. QRIS : Benefit dan Risikonya. *GeoTimes of Sites*.
- Desky, Harjoni., dkk. 2022. Pengaruh Persepsi Keamanan, Kualitas Informasi dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian *Online* (Studi Kasus Pada Konsumen *Shopee* di Kota Lhokseumawe). Riset dan Jurnal Akuntansi, 1812-1828.
- Desmala, S. 2020. Analisis Penggunaan Uang Elektronik Sebagai Alat Pembayaran (Studi Kasus BRT Trans Semarang). Skripsi.
- Desvronita. 2021. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran *E-wallet* Menggunakan *Technology Acceptance Model*. Jurnal Akmenika, 1-8.
- Dewi, S.K., & Sudaryanto, A. 2020. Validitas dan Realibilitas Kuesioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku. Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta, 73-79.
- Efendi, A.Z. 2020. Pengaruh Promosi dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Pembelian Tiket Pesawat Garuda Pada PT. Hamsa Tour and Travel. Skripsi.
- Ekawaty, Trifena. 2022. Analisis Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran UMKM Kuliner di Surakarta. Skripsi.
- Engko, C., dkk. 2023. Pengaruh Pengetahuan dan Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) Sebagai Variabel Mediasi. Jurnal Akuntansi, 386-397.

- Ernawati, N., & Lina Noersanti. 2020. Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 27-37.
- Fairus, F. 2020. Analisis Pengendalian Internal Atas Sistem dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada PT. Pancaran Samudera Transport. Skripsi.
- Farizy, S., & Emi S.E. 2022. Keamanan Sistem Informasi. Universitas Pamulang.
- Fatmawati, M.N.R., dan Indah Yuliana. 2019. Pengaruh Transaksi Non Tunai Terhadap Jumlah Uang Beredar di Indonesia Tahun 2015-2018 Dengan Inflasi Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ekonomi, Keuangan, Perbankan dan Akuntansi*, 269-283.
- Handayani, Merly. 2020. Persepsi Siswa Tentang Manifestasi Tugas-tugas Perkembangan Remaja Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Universitas Mulawarman*.
- Handayani, R. 2022. Pengaruh Label Halal, Promosi di Media Sosial, dan *Word of Mouth (WOM)* Terhadap Keputusan Pembelian MS Glow di Cilacap. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Hutabarat, Veby Yanti. 2022. Pengaruh Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Produsen (Studi Kasus UKM Kota Medan). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Indri, F.Z., & Gerry, H.P. 2022. Pengaruh Ukuran Perusahaan dan Konsentrasi Pasar Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pada Perusahaan Sektor Industri Barang Konsumsi Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Pada Tahun 2016-2020. *Jurnal Jimek*, 1-17.
- Khotimah, D. 2019. Pengaruh Faktor Psikologi dan Sosial Terhadap Keputusan Menjadi Anggota di KSPPS BMT Al-Ittihad Tasikmalaya. Skripsi.
- Kurniasari, D. 2022. *Skill* Statistika Populasi & Sampel Beserta Teknik Pengumpulannya. *DQLab of Sites*.
- Kusnandar, Viva Budy. 2023. Uang Elektronik yang Beredar Tembus 772 Juta Unit Pada November 2022. *Databooks of Sites*.
- Lathifah, E.S. 2023. Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI *Mobile*. Skripsi.
- Lau, S., dan Mochammad N.R.P. 2021. Pengaruh Keamanan, Kecepatan Transaksi dan Kenyamanan Terhadap Penggunaan *Mobile Payment*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 288-295.

- Mantara, MAB., & Ni Nyoman Yulianthi. 2022. Faktor-faktor Yang Menentukan Keputusan Pembelian Secara *Online* Di Bukalapak Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Undiksha. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 168-177.
- Mayhendrawan, I. 2022. Pengertian, Tingkatan, dan Cara Memperoleh Pengetahuan. Skripsi.
- Meliala, D.A.M. 2019. Pengaruh Pengetahuan Konsumen (*Consumer Knowledge*) Tentang Perbankan Syariah Terhadap Keputusan Menjadi Nasabah Pada PT. Bank Muamalat KCP Binjai. Skripsi.
- Monalisa, M. 2019. Pengaruh Rasio Profitabilitas, Likuiditas, *Leverage*, dan Inflasi Terhadap Harga Saham Pada Sektor Farmasi yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2013-2017. Skripsi.
- Monic, Sesaria. 2020. Pengaruh Lingkungan Kerja, Pengembangan Karis dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) Terhadap Kepuasan Kerja Pada PT. Dynaplast Cibitung (DP04). Skripsi.
- Muharam, Ridwan. 2022. Analisis Penerapan Audit Internal Berbasis Risiko Dengan Mengadopsi ISO 27001 dan Cobit 5. Skripsi.
- Mulyono, K.A. 2019. Pengaruh Kompetensi Ekonomi Syariah Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Produk Perbankan Syariah. Skripsi.
- Munawaroh, K. 2021. Gambaran Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Cara Mencuci Tangan Menggunakan Sabun. Skripsi.
- Mutiara, I., dan Syahputra. 2018. Pengaruh Pengetahuan Produk dan Produk Halal Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Kecantikan Korea. *Jurnal Indonesia Membangun*, 148-160.
- Nasution, Sngkot. 2017. Variabel Penelitian. Vol, 5 No 2.
- Ningsih, Hutami A., Endang M. Sasmitad & Bida Sari. 2021. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 1-9.
- Ningsih, W., dkk. 2021. Hubungan Media Pembelajaran dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 77-92.
- Nurdin, dkk. 2018. Pengaruh Biaya Pendidikan Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 71-80.

- Nurfitriana, E., dkk. 2018. Pengaruh Pengetahuan Kewirausahaan, *Self Efficacy*, Lingkungan Keluarga Melalui Motivasi Diri Terhadap Minat Berwirausaha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1-9.
- Octaviana, D.R., Reza, A.R. 2021. Hakikat Manusia: Pengetahuan (*Knowledge*), Ilmu Pengetahuan (Sains), Filsafat dan Agama. *Jurnal Tawadhu*, 143-151.
- OttoPay of Sites. 2021. Pembayaran Non Tunai.
- Palupi, Anastasia Anggi., Tuti Hartati & Nidia Sofia. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 67-75.
- Permadi, A.S., dkk. 2020. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Dasar*, 16-21.
- Permana, P.B. 2021. Pengaruh Pengetahuan Konsumen Terhadap Keputusan Memilih Produk Pembiayaan Murabahah (Studi Kasus Anggota BMT KSPPS Harapan Umat Tulungagung). Skripsi
- Prasetya, Wahyu Dewi. 2022. Pengetahuan. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. Artikel Pengetahuan.
- Pratama, I.S., dkk. 2021. Pengembangan dan Validasi Kuesioner Pengetahuan Mahasiswa Farmasa Terkait Produk Kefarmasian serta Alat Kesehatan dalam Pencegahan Covid-19. *Jurnal Pijar MIPA*, 198-202.
- Pratiwi, K. 2022. Pengaruh *Self Efficacy*, Motivasi dan *Social Support* Terhadap Bunout Akademik Pada Mahasiswa Dalam Perkuliahan *Online* di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa STIE Indonesia Jakarta). Skripsi.
- Putri, C.I., & Ida B.S. 2018. Peran Kepercayaan Dalam Memediasi Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Niat Beli *Online* Pada Situs Lazada. *Jurnal Manajemen*, 3532-3563.
- Putri, R.D., dkk. 2021. Analisis Pergeseran Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi di Masa Pandemi Covid-19. Penelitian Dosen Yuniior Universitas Lampung.
- Rachman, Arrijal. 2023. BI Jamin QRIS Aman dari Ancaman Quishing, Asal. CNBC Indonesia.
- Rahmawati, Anggun Nur., dan Murtanto. 2023. Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 1247-1256.

- Rangkuti, Fani Al Vionita. 2021. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Qris Dan Kemudahan Qris Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU. Skripsi.
- Rawung, D.T., 2020. Metode Penarikan Sampel, 1-22.
- Rieska, Amalia. 2018. Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Minat Nasabah Menggunakan *Internet Banking*. Skripsi.
- Rinaldi, T.I., & dkk. 2020. Analisis Keputusan Penggunaan Transportasi *Online Grabcar*. *Business Management, Economic, and Accounting National Seminar* 160-170.
- Rosalia, D. 2016. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Kepercayaan dan Keputusan Pembelian *Online*. Skripsi.
- Rosidah, R. 2022. Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Sistem Pembayaran Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa FEBI UIN SMH Banten. Skripsi. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Rusman, Tedi. 2018. Statistika Parametrik.
- Sadya, Sarnita. 2022. Jumlah Uang Palsu di Indonesia Melejit Pada Januari-Oktober 2022. *DataIndonesia.id*. Artikel Bursa dan Keuangan.
- Safitri, D.D., dan Diana, N. 2020. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 92-107.
- Sanita, S., dkk. 2019. Pengaruh *Product Knowledge* dan *Brand Image* Terhadap *Purchase Intention* (Penelitian Pada PT. Bahana Cahaya Sejati Ciamis). *Jurnal Kewirausahaan*, 169-184.
- Sati, RAS., & M. Ramadatiya. 2020. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-money* (Studi Kasus Pada Konsumen yang Menggunakan *Metland Card*). *Jurnal Manajemen*, 1-20.
- Siregar, Hana Fitri Anggreini. 2020. Analisis Pengaruh *Store Atmosphere*, Lokasi, dan Keanekaragaman Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Konsumen di Indomaret Sentul Jaya V Harapan Jaya). Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta.
- Srikaningsih, Ana. 2020. QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0.
- Sulistiyawati, W., dkk. 2022. Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model *Blended Learning* di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Universitas Jember*, 69-73.

- Sumarandak, M.E.N., dkk. 2021. Persepsi Masyarakat Terhadap Kawasan Monumen di Manado. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 255-268.
- Tham, K. W., Dastane, O., Johari, Z., & Ismail, N. B. (2019). *Perceived risk factors affecting consumers' online shopping behaviour. Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 6(4), 249–260.
- Tirtawidi, Afnis. 2018. Hubungan Tingkat Pengetahuan Masyarakat Dengan Perilaku Masyarakat Dalam Manajemen Stres (Di Dukuh Tengah Desa Nambangrejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo). Skripsi.
- Triani, Imas. 2020. Pengaruh Ukuran KAP, Ukuran Perusahaan dan Anak Perusahaan *Audit Fee* (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur Sektor Aneka Industri yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Tahun 2016-2019). Skripsi.
- Ulfa, Rafika. 2021. Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 342-351.
- Ulya, Zikriatul., Safwandi & dan Miftahul Jannah. 2023. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*. *Journal- Research of Economic dan Bussiness*, 9-20.
- Wardani, Sulisty, & Rita, I.P. 2022. Pengaruh Pengembangan Karier Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Angkatan Darat (Penerbad) di Tangerang. *Jurnal Ilmiah M-Progres*, 1-13.
- Widarto. 2013. Penelitian *Ex Post Facto*, 1-8.
- Wuisan, P.A. 2022. Uang Elektronik di Indonesia: Jenis dan Manfaatnya. *Modal Rakyat of Sites*.
- Yasar, I.N., dkk. 2022. Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. Skripsi.
- Yulianti, M. 2021. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)* Terhadap Penggunaan *E-wallet* di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Skripsi.
- Yuliara, I Made, 2016. Modul Regresi Linier Sederhana, 1-16.
- Yusup, Febrinawati. 2018. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17-23.