

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN
KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
QRIS PADA MASYARAKAT PROVINSI LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

ANISA SAFITRI

2011011079



FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2024

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN
KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
QRIS PADA MASYARAKAT PROVINSI LAMPUNG**

Oleh

ANISA SAFITRI

2011011079

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA MANAJEMEN**

Pada

Jurusan Manajemen

Program Studi S1 Manajemen



FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2024

ABSTRAK

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA MASYARAKAT PROVINSI LAMPUNG

Oleh

ANISA SAFITRI

Kemajuan teknologi yang terjadi hingga saat ini melahirkan inovasi dalam sistem pembayaran yang memunculkan banyak jenis transaksi *cashless* diantaranya uang elektronik yang berbasis kartu dan berbasis aplikasi (*server*). Bank Indonesia menginisiasi sistem pembayaran non-tunai berbasis aplikasi yang menjadi solusi kebutuhan masyarakat yaitu QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada Masyarakat Provinsi Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survey menggunakan kuesioner yang diisi oleh 140 responden masyarakat Provinsi Lampung yang pernah melakukan pembayaran menggunakan QRIS. Analisis data pada penelitian ini menggunakan regresi linear berganda melalui aplikasi SPSS 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Keputusan Penggunaan, *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PERCEIVED EASE OF USE AND SECURITY ON THE DECISION TO USE QRIS IN THE COMMUNITY LAMPUNG PROVINCE

By

ANISA SAFITRI

Technological advances that have occurred to date have led to innovations in payment systems that have led to many types of cashless transactions including card-based and application-based (server) electronic money. Bank Indonesia initiated an application-based non-cash payment system that is a solution to the needs of the community, namely QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). This study aims to determine the effect of perceived ease of use and security on decisions to use QRIS in the Lampung Province Community. This research is a quantitative study with a survey method using a questionnaire filled out by 140 respondents from the people of Lampung Province who have made payments using QRIS. Data analysis in this study used multiple linear regression through the SPSS 26 application. The results of this study indicate that perceived ease of use and security have a significant effect on usage decisions.

Keywords: Perceived Ease of Use, Security, Usage Decision, Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Judul Skripsi : PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN DAN KEAMANAN
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN
QRIS PADA MASYARAKAT PROVINSI
LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Anisa Safitri

Nomo Pokok Mahasiswa : 2011011079

Jurusan : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis



Dr. Yuniarti Fihartini, S.E., M.Si

NIP. 19760617 200912 2 001

2. Ketua Jurusan Manajemen

Dr. Ribhan, S.E., M.Si

NIP. 19680708 200212 1 003

MENGESAIHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Dr. Yuniarti Fihartini, S.E., M.Si

Sekretaris

Prof. Dr. Mahrinasari MS, S.E., M.Sc

Penguji Utama

Mudji Rachmat Ramelan, S.E., MBA

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis



Prof. Dr. Nairobi, S.E., M.Si
NIP. 19660621 199003 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 02 Desember 2024

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Anisa Safitri
Nomor Pokok Mahasiswa : 2011011079
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Jurusan : Manajemen
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Kemudahan
Penggunaan dan Keamanan Terhadap
Keputusan Penggunaan QRIS Pada
Masyarakat Provinsi Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil karya saya sendiri, dan dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian dari orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat pemikiran dari peneliti lain tanpa pengakuan peneliti aslinya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 18 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



1000
METRAL
TEMPEL
9995AMX075254157

Anisa Safitri
2011011079

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Anisa Safitri dilahirkan di Pahmungan, 24 November 2002, anak pertama dari 5 bersaudara, yang merupakan putri dari Bapak Rifasa dan Ibu Faridatul Aini. Penulis telah menempuh jenjang pendidikan awal di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah, lalu melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Pahmungan pada tahun 2008-2010 dan Sekolah Dasar Negeri 1 Rawas tahun 2011 dan lulus tahun 2014, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pesisir Tengah pada tahun 2015-2017. Lalu melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kaur Pentagon tahun 2018-2020. Pada tahun 2020 penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Pada perkuliahan semester 5, peneliti mengambil konsentrasi jurusan pemasaran. Selama perkuliahan penulis tergabung dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Manajemen. Pada tahun 2021 penulis mengikuti kegiatan Kredensial Mikro Mahasiswa Indonesia (KMMI) oleh Kemendikbud dan mengikuti Studi Independen Kampus Merdeka Batch 3 selama 6 bulan di Binar Academy bagian Product Management pada tahun 2022 serta menjalani magang pada bagian Fungsi Kordinasi dan Komunikasi Kebijakan di Bank Inonesia KPw Lampung periode Agustus 2023. Penulis juga meraih prestasi akademik sebagai penerima beasiswa Bank Indonesia pada tahun 2022 dan 2023 sehingga turut aktif dan menjadi pengurus komunitas penerima beasiswa Bank Indonesia yaitu GenBI (Generasi Baru Indonesia) dari tahun 2022-2024. Selain itu, penulis telah menyelesaikan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2023 selama 40 hari di Desa Kanyangan, Kecamatan Kota Agung Barat, Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah 6-8)

“Sehebat apapun rencanamu jika Allah tidak mengizinkan maka tidak akan berhasil. Jadi yang perlu dikeraskan bukan hanya upayamu, tetapi juga doamu”

(Anisa Safitri)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur kepada Allah SWT, atas berkat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya kecilku ini kupersembahkan kepada:

Keluargaku Tersayang, Ayah, Ibu dan Adik-Adik

Terima kasih yang tak terhingga untuk segala bentuk kasih dan sayang hingga detik ini masih senantiasa tercurah untuk putrimu ini. Terima kasih atas segala cinta, kesabaran, dan pengorbanan tanpa batas, senantiasa mendukung setiap langkah perjalanan hidupku. Atas setiap doa yang tak pernah putus untuk keberhasilanku dan kemudahanku dalam setiap proses hidupku, setiap nasihat, bimbingan dan dorongan yang menguatkan saat aku merasa lelah. Selain itu, terimakasih kepada adik-adikku atas keceriaan, doa, dan semangat yang diberikan untuk mendukung setiap langkah perjalanan penulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Manajemen. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Masyarakat Provinsi Lampung”. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, dan bimbingan selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nairobi, S.E., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Ribhan, S.E., M.Si selaku ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung dan selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.
3. Ibu Dr. Zainnur M. Rusdi, S.E., M.Sc. selaku Sekertaris Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Yuniarti Fihartini, S.E., M.Si selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas kesediaan waktu, bimbingan, arahan, nasihat dan perhatian dalam membimbing penulis sepanjang proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Prof. Dr. Mahrinasari MS, S.E., M.Sc selaku dosen pembahas I yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk membantu penulis dalam menyempurnakan tulisan ini.
6. Ibu Dr. Roslina, S.E., M.Si selaku dosen pembahas II yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk membantu penulis dalam menyempurnakan tulisan ini.
7. Bapak Mudji Rachmat Ramelan, S.E., MBA selaku dosen pembahas III yang telah memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk membantu penulis dalam menyempurnakan tulisan ini.
8. Ibu Nuzul Inas Nabila, S.E., MSM selaku dosen pembahas IV yang telah

memberikan masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk membantu penulis dalam menyempurnakan tulisan ini.

9. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya selama menuntut ilmu di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung.
10. Seluruh staff akademik, administrasi, tata usaha, pegawai, serta staff keamanan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung yang telah banyak membantu kelancaran proses penyelesaian skripsi ini.
11. Bank Indonesia (BI) yang telah memberikan beasiswa pada periode 2022-2023 dan memberikan wadah untuk penulis berkembang yaitu GenBI
12. Teristimewa kedua orangtuaku tercinta, Ayah Rifasa dan Ibu Faridatul Aini atas segala upaya, doa, dan kasih sayang yang diberikan, serta dukungan yang diberikan atas semua perjalanan dan cita-cita penulis. Adik-adikku tersayang, Nada, Ria, Faris, dan Fathan yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini dan menjadi penghibur saat penulis merasa Lelah.
13. Partner penulis, terima kasih untuk semangat dan senantiasa selalu ada untuk memberikan dukungan, waktu, pikiran, dan materi untuk penulis. Terima kasih sudah selalu ingin direpotkan dan sabar mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Teruntuk sahabat, Sartika, Yuli, Osya, Dinda, Gading, Husein, Azra, Rafi. Terimakasih telah menjadi teman seperjuangan selama menjalani perkuliahan yang telah banyak membantu dan mendengarkan keluh kesah penulis. Serta terima kasih atas canda tawa, kebersamaan, doa, dan dukungan satu sama lain untuk dapat selesai melewati masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
15. Sahabatku Rahma dan Nabila, terima kasih sudah menjadi teman baik penulis sejak KKN dan menemani penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini, yang telah memberikan hiburan, doa, dan motivasi kepada penulis. Serta rekan KKN Kanyangan lainnya Eva, Echa, Agre, Intan, Fadhila, Fitri, Dimas, Gayo, Kak Rafi, Yahya, dan Brian terima kasih atas kebersamaan dan warna dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata penulis.
16. Sahabat penulis, Nadaa, Rena, Puja, Ulik, Riska, Angel, Jihan, Salma, Imah yang telah menemani penulis sejak di masa SMP. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, serta selalu menjadi tempat untuk berbagi suka duka dan keluh kesah selama ini.

17. Sahabat GenBI penulis, Dahlia, Reza, Zalma, Indri serta seluruh rekan-rekan Kepengurusan GenBI Unila 2023 dan GenBI Provinsi Lampung 2024 yang telah menemani, memberikan dukungan dan keceriaan dengan penulis selama menjalani kehidupan dalam komunitas tercinta, serta memberikan doa dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
18. Rekan SMA ku angkatan 4, Nasa, Vivi, Zulfa, Amel, Ade dan rekan lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang selalu memberikan dukungan dan doa dari manapun kalian berada. Terima kasih atas kebersamaan, pembelajaran, dan motivasi yang selalu diberikan.
19. Teman-teman seperjuangan jurusan Manajemen angkatan 2020 yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas pengalaman, kebersamaan, dukungan, dan kenangan yang telah dijalani bersama dalam perjalanan ini
20. Pihak-pihak lainnya yang turut berkontribusi dalam mendukung dan menginspirasi penulis dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya. Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dengan yang lebih baik.

Bandar Lampung, 11 November 2024

Penulis

Anisa Safitri

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	i
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR LAMPIRAN	1
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Teori Perilaku Konsumen	12
2.1.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan	13
2.1.3 Keamanan	15
2.1.4 Keputusan Penggunaan.....	16
2.1.5 Pembayaran Digital (<i>Digital Payment</i>).....	18
2.1.6 <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	20
2.2 Penelitian Terdahulu	24
2.3 Kerangka Berfikir.....	26
2.4 Hipotesis.....	27
III. METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Jenis Data dan Sumber Data	29
3.3 Metode Pengumpulan Data	30
3.4 Populasi dan Sampel	31
3.4.1 Populasi.....	31
3.4.2 Sampel	31
3.5 Teknik Pengambilan Sampel.....	31

3.6	Definisi Operasional Variabel dan Indikator Pengukuran	32
3.7	Alat Analisis Data	33
3.8	Teknik Analisis Data.....	34
3.8.1	Uji Instrumen	34
a.	Uji Validitas	34
b.	Uji Reliabilitas	34
3.8.2	Analisis Regresi Linier Berganda	35
3.8.3	Uji Hipotesis	36
a.	Pengujian Secara Parsial (Uji T).....	36
b.	F Value.....	36
c.	Pengujian Koefisien Determinasi (R^2).....	36
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1	Deskripsi Karakteristik Responden.....	37
4.2	Deskripsi Tanggapan Responden.....	43
4.2.1	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1).....	43
4.2.2	Keamanan (X_2).....	44
4.2.3	Keputusan Penggunaan (Y)	45
4.3	Hasil Uji Validitas.....	46
4.5	Hasil Uji Regresi Linear Berganda	48
4.6	Hasil Uji T.....	49
4.7	Hasil Uji F Value	50
4.8	Hasil Uji Determinasi (R^2).....	51
4.9	Pembahasan.....	52
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Volume Transaksi Uang Elektronik di Indonesia (2018-2023)	1
Gambar 1. 2 Tampilan QRIS MPM	3
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Populasi dan Pengguna QRIS Se-Sumatera 2023	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Skor Skala Likert	30
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel.....	32
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Usia.....	38
Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	38
Tabel 4. 4 Responden Berdasarkan Pekerjaan	39
Tabel 4. 5 Responden Berdasarkan Domisili	40
Tabel 4. 6 Responden Berdasarkan Sumber Informasi	41
Tabel 4. 7 Responden Berdasarkan Rata-Rata Frekuensi dalam 1 Bulan.....	41
Tabel 4. 8 Responden Berdasarkan Pengeluaran Perbulan	42
Tabel 4.9 Hasil Jawaban Responden pada Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1).....	43
Tabel 4. 10 Hasil Jawaban Responden pada Variabel Keamanan (X2).....	44
Tabel 4. 11 Hasil Jawaban Responden pada Variabel Keputusan Penggunaan (Y)	45
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 4. 13 Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	48
Tabel 4. 15 Hasil Uji T.....	50
Tabel 4. 16 Hasil Uji F	51
Tabel 4. 17 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	51

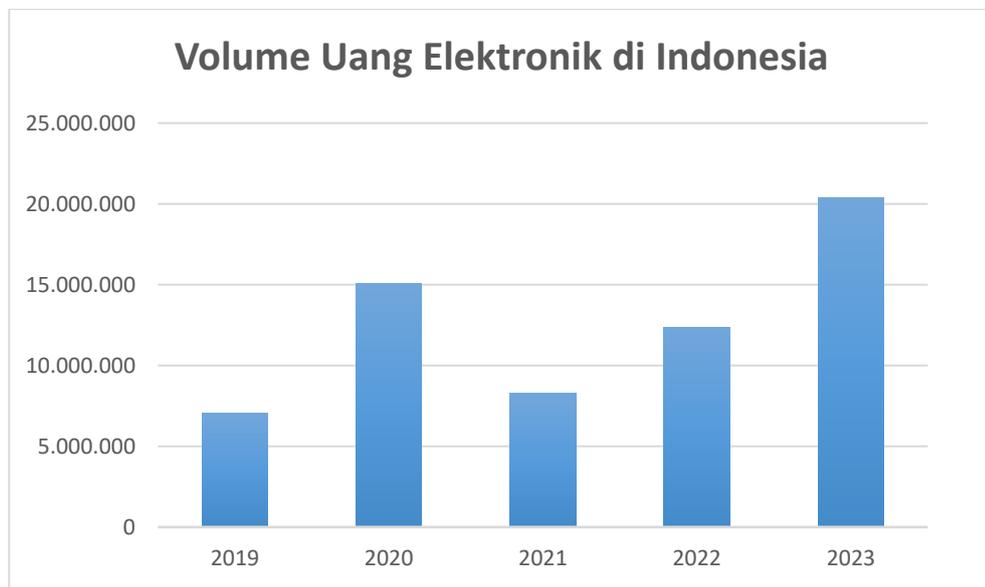
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 2. Hasil Kuesioner Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)..	67
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Variabel Keamanan (X2).....	70
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Keputusan Penggunaan (Y)	73
Lampiran 5. Karakteristik Responden.....	76
Lampiran 6. Tanggapan Jawaban Responden.....	79
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	85
Lampiran 8. Hasil Uji Regresi Linear Berganda, Koefisien Determinasi, Uji T dan F Value	89
Lampiran 9. Tabel Nilai Distribusi T.....	91

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah mengalami perkembangan pada sektor industri tak terkecuali pada industri keuangan. Negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia telah mengadopsi infrastruktur dan fasilitas yang canggih sebagai hasil dari perkembangan teknologi. Perkembangan yang terus-menerus menciptakan inovasi dalam sistem pembayaran, salah satunya adalah pengenalan uang elektronik atau *e-money* sebagai alat pembayaran non-tunai untuk transaksi jual beli. Penggunaan uang elektronik membawa manfaat besar, karena lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan penggunaan uang tunai. Peningkatan penggunaan uang elektronik dari tahun ke tahun menunjukkan bahwa masyarakat semakin antusias mengadopsi pembayaran non-tunai, menciptakan suatu tren positif dalam cara transaksi yang lebih modern (Ridwan & Dharma, 2022).



Gambar 1. 1 Volume Transaksi Uang Elektronik di Indonesia (2019-2023)

Sumber: Data Statistik Ekonomi Bank Indonesia, 2023.

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa volume transaksi uang elektronik di Indonesia mengalami fluktuasi setiap tahunnya, terlihat pada tahun 2021 mengalami penurunan yang drastis sebesar 6.779.315 transaksi dari tahun 2020, lalu pada tahun 2022 mengalami peningkatan sebesar 4.066.200 transaksi dan terus mengalami kenaikan pada tahun 2023 sebesar 8.077.378 transaksi (Bank Indonesia, 2023). Tidak hanya itu, pada perkembangan *financial technology* sekarang ini tentunya memunculkan banyak sekali jenis-jenis transaksi non-tunai (*cashless*). Adapun jenis-jenis uang elektronik yang beredar di Indonesia, antara lain:

a. Uang elektronik yang berbasis kartu (*chip*)

Uang elektronik berbasis *chip* disebut juga sebagai *e-money*. Ini merupakan nilai uang yang disimpan dalam media elektronik berupa kartu dan dapat digunakan sebagai alat pembayaran. Contoh uang elektronik berbasis kartu ialah Flazz, Brizzi, *e-Money*, dan Tapcash

b. Uang elektronik berbasis aplikasi atau *server*

Uang elektronik berbasis *server* lebih dikenal dengan istilah *e-wallet* atau dompet digital. Uang ini biasanya baru bisa diakses apabila penggunanya telah mengunduh aplikasi dan registrasi akun terlebih dahulu. Contoh uang elektronik berbasis aplikasi ialah DANA, GoPay, OVO, Shopeepay, LinkAja, dan lain-lain.

Pada penggunaan uang elektronik seringkali diperlukan pembayaran biaya administrasi pada setiap transaksi, terutama jika transaksi tersebut melibatkan berbagai *server*. Hal ini menjadi pertimbangan penting bagi masyarakat yang menggunakan uang elektronik, karena biaya administrasi yang dikenakan dapat bervariasi antar aplikasi. Permasalahan yang dialami oleh masyarakat dapat diatasi dengan adanya (QRIS) *Quick Response Code Indonesian Standard* (Aryawati *et al.*, 2022). QRIS merupakan solusi bertransaksi tanpa adanya biaya admin dan dapat diintegrasikan dengan berbagai jenis uang elektronik, memberikan fleksibilitas dalam penggunaan tanpa harus terikat pada satu aplikasi tertentu. Inisiatif ini menciptakan ekosistem pembayaran digital yang lebih inklusif dan ramah pengguna, memfasilitasi adopsi teknologi keuangan

digital di kalangan masyarakat (Mardiyono *et al.*, 2021). Bank Indonesia meresmikan QRIS pada 17 Agustus 2019, dan implementasinya secara resmi dimulai pada 1 Januari 2020. QRIS dengan karakteristik UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, Langsung) menjadi solusi untuk mempercepat digitalisasi pembayaran non-tunai dan mendorong inklusi keuangan nasional. QRIS mengintegrasikan berbagai QR dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dan memberlakukan standarisasi QR Code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based* yaitu dompet digital atau *mobile banking*.



Gambar 1. 2 Tampilan QRIS MPM

Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI)

Gambar 1.2 diatas merupakan tampilan QRIS yang digunakan saat melakukan transaksi. Terdiri dari adanya logo QRIS dan logo GPN, nama *merchant*, NMID, Terminal ID, QR code, slogan, situs QRIS, nama pencetakan, dan cara menggunakan QRIS. Melalui QRIS, konsumen dapat melakukan pembayaran dengan melakukan pemindaian pada kode matriks yang sama, dan konsumen dapat menggunakan aplikasi *m-banking* dari semua bank dan juga semua uang elektronik berbasis *server* atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-wallet* (DANA, GoPay, OVO, Shopeepay, LinkAja, dll) untuk bertransaksi. Proses transaksi menggunakan QRIS sangatlah mudah, yaitu dimulai dengan pengguna membuka aplikasi pembayaran, lalu memindai kode matriks

pedagang, dan melakukan konfirmasi pembayaran. Pengguna dan pedagang akan mendapatkan pemberitahuan jika transaksi berhasil dan mendapatkan rekam transaksi.

Diketahui bahwa dalam era digitalisasi transaksi keuangan di Indonesia, QRIS dan *e-wallet* telah menjadi dua metode pembayaran yang semakin diminati. Namun, meskipun QRIS dirancang untuk memberikan kemudahan dan keamanan, terdapat isu dan gap empiris yang signifikan antara keduanya. Salah satunya adalah persepsi kemudahan penggunaan dimana banyak pengguna merasa *e-wallet* lebih intuitif dan menawarkan fitur tambahan seperti *cashback* dan promosi yang tidak selalu ada pada QRIS (Setianingrum 2023). Pada market share, QRIS kini menjadi metode pembayaran kedua terpopuler setelah kartu debit, melampaui penggunaan kartu kredit. Di sisi lain, *e-wallet* seperti GoPay, OVO, dan DANA juga menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, dengan GoPay sebagai salah satu yang paling dominan di pasar (Katadata.co.id 2022). Proses pembayaran menggunakan QRIS ini tentunya merupakan inisiatif yang tidak hanya memudahkan masyarakat dalam bertransaksi, tetapi juga mendukung pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia.

Tabel 1.1 Jumlah Populasi dan Pengguna QRIS Se-Sumatera 2023

No	Provinsi	Jumlah Populasi berusia 15 tahun keatas	Jumlah Pengguna QRIS	Persentase
1	Aceh	4.010.410	513.418	12,8%
2	Sumatera Utara	11.258.650	2.016.000	18,0%
3	Sumatera Barat	4.333.000	749.070	17,3%
4	Bengkulu	1.557.671	222.077	14,3%
5	Lampung	6.986.560	1.141.405	16,3%
6	Riau	4.911.201	827.010	16,8%
7	Kepulauan Riau	1.587.989	419.257	26,4%
8	Jambi	2.739.054	497.973	18,2%
9	Sumatera Selatan	6.472.941	1.300.000	20,1%
10	Bangka Belitung	1.146.619	175.628	15,3%

Sumber : Badan Pusat Statistik Indonesia dan Bank Indonesia (data diolah, 2024)

Berdasarkan Tabel 1.1, Dilihat dari sisi jumlah pengguna QRIS pada tahun 2023, Provinsi Sumatera Utara memiliki jumlah pengguna tertinggi di Sumatera yaitu sebanyak 2,16 juta, disusul dengan Provinsi Sumatera Selatan dengan jumlah 1,3 juta pengguna, lalu pada peringkat ke-3 yaitu Provinsi Lampung dengan jumlah 1,1 juta pengguna. Penggunaan QRIS di Provinsi Lampung cukup populer jika dilihat dari jumlah total pengguna QRIS di Sumatera. Dilihat dari sisi persentase perbandingan jumlah pengguna QRIS dengan populasi masyarakat yang berusia 15 tahun keatas di provinsi yang ada di Sumatera, diketahui bahwa persentase tertinggi yaitu pada Provinsi Kepulauan Riau sebesar 26,4%, dilanjutkan dengan Provinsi Sumatera Selatan sebesar 20,1%, Provinsi Jambi sebesar 18,2%, Provinsi Sumatera Utara sebesar 18%, Provinsi Sumatera Barat sebesar 17,3%, Provinsi Riau sebesar 16,8%, dan Provinsi Lampung berada pada urutan ke-7 dengan persentase sebesar 16,3% saja.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pengguna QRIS di Provinsi Lampung jika dibandingkan dengan populasi penduduknya masih terbilang kecil yaitu hanya sebesar 16,3% dari jumlah populasi yang menggunakan QRIS. Penggunaan QRIS di Lampung masih belum setinggi di beberapa provinsi lain seperti Kepulauan Riau, Sumatera Selatan, Jambi, dan Sumatera Utara yang dimana pada Sumatera Utara dan Sumatera Selatan memiliki pengguna QRIS yang tinggi dan perbandingan persentase dengan populasinya yang cukup tinggi juga dibandingkan dengan provinsi lain. Artinya, meskipun jumlah pengguna QRIS banyak, tapi jika dibandingkan dengan jumlah penduduknya, persentase pengguna QRIS di Lampung masih kecil dan bisa ditingkatkan lagi.

Kepala Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Lampung (Budiyono), melalui kanal berita [lampung.antarane.ws](https://www.antarane.ws) (Kanafi, 2023) edisi Jumat, 04 Agustus 2023, menjelaskan "Sistem pembayaran non-tunai saat ini sudah cukup meningkat pesat di Lampung karena daya beli juga meningkat, sehingga membutuhkan dorongan agar lebih maksimal". Beliau menjelaskan untuk volume total transaksi QRIS ditargetkan berjumlah 11,6 juta transaksi, sedangkan untuk volume transaksi sejak Januari-Juni 2023 ini jumlahnya

mencapai 4,81 juta transaksi. Hal tersebut menunjukkan bahwa volume transaksi penggunaan QRIS masih jauh dari apa yang ditargetkan. Berita tersebut menyatakan bahwa hanya 41.4% dari target volume dari penetapan 11.6 juta transaksi telah tercapai. Jumlah *merchant* dan pengguna yang rendah di Lampung mungkin menjadi penyebabnya.

Bank Indonesia dalam upaya perluasan QRIS telah melakukan berbagai strategi program perluasan QRIS dengan mensosialisasikan QRIS kepada masyarakat, adapun rangkaian kegiatannya seperti implementasi QRIS kantin yang berkolaborasi dengan perbankan di berbagai perguruan tinggi di Lampung, implementasi program pakai QRIS pusaka yang masih terus berlanjut terutama pada pasar Bandar Jaya dan Lampung City Mall, melakukan *Training of Trainers* (ToT) kepada tenaga pengajar di Bandar Lampung, *showcasing* produk UMKM Rp.78 dengan metode pembayaran QRIS yang bekerjasama dengan UMKM mitra dan binaan Kantor Perwakilan Bank Indonesia Lampung, serta kontribusi dalam Pekan Raya Lampung yang berupa *customer experience* scan QRIS Rp.1 dan kegiatan lainnya yang diselenggarakan untuk memperluas penyebaran QRIS (Laporan Perekonomian Provinsi Lampung November, 2023).

Dalam penerapan QRIS, terdapat beberapa faktor yang dapat mendorong masyarakat untuk menggunakan QRIS diantaranya adalah seberapa mudah teknologi tersebut mempermudah kegiatan sehari-hari dalam bertransaksi, dan bagaimana jaminan keamanan serta kemungkinan risiko yang akan ditanggung oleh masyarakat ketika menggunakan suatu teknologi (Mahyuni & Setiawan, 2021). Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa keputusan seseorang dalam menggunakan teknologi uang elektronik QRIS sebagai metode pembayaran mungkin dipengaruhi oleh sejumlah faktor diantaranya ialah tingkat kepercayaan privasi dan keamanan yang tinggi, kemudahan penggunaan, pengalaman pengguna yang luar biasa, dan pemahaman yang benar terhadap teknologi tersebut (Hafizah, 2023).

Kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang dalam penggunaan alat transaksi. Kemudahan penggunaan merupakan keyakinan individu dalam mudahnya penggunaan sebuah teknologi tanpa memakai usaha yang keras. Indikator persepsi kemudahan penggunaan menurut Rahmawati dan Arfiansyah (2024) terdapat 4 indikator, antara lain:

1) Kemudahan (*easyness*)

Menilai seberapa mudah konsumen dapat menggunakan QRIS secara umum. Ini termasuk bagaimana penggunaan QRIS dapat dilakukan dengan cepat dan efektif tanpa kesulitan. Contohnya, apakah konsumen dapat dengan mudah memindai kode matriks untuk melakukan pembayaran di toko atau restoran yang menerima QRIS?

2) Jelas dan dapat dimengerti (*clear and understandable*)

Menilai seberapa jelas dan mudah dipahaminya informasi yang disampaikan oleh QRIS. Jika informasi yang disampaikan jelas dan dapat dimengerti, maka konsumen akan lebih mudah menggunakan teknologi tersebut. Contohnya, apakah konsumen dapat dengan mudah memahami instruksi penggunaan QRIS, seperti cara memindai kode matriks dan mengisi jumlah pembayaran?

3) Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*)

Menilai seberapa mudah konsumen dapat mempelajari dan menguasai fitur-fitur QRIS. Jika teknologi mudah dipelajari, maka konsumen akan lebih cepat dalam menguasai fitur-fitur tersebut. Contohnya, apakah konsumen dapat dengan mudah memahami cara mengaktifkan fitur QRIS di aplikasi bank mereka dan menggunakan kode matriks untuk bertransaksi?

4) Kemudahan secara keseluruhan (*overall easiness*)

Menilai kemudahan secara keseluruhan suatu teknologi mulai dari mengakses hingga menguasai fitur-fitur teknologi tersebut. Ini termasuk bagaimana konsumen dapat dengan mudah mengakses QRIS, mengaktifkan fitur-fiturnya, dan menggunakan kode matriks untuk bertransaksi. Contohnya, apakah konsumen dapat dengan mudah

mengaktifkan fitur QR di aplikasi bank mereka dan menggunakan kode matriks untuk melakukan pembayaran di berbagai tempat?

QRIS yang didirikan oleh Bank Indonesia, menawarkan berbagai kemudahan untuk mempercepat penerapan sistem pembayaran digital di masyarakat. Salah satu keunggulannya adalah integrasi dengan berbagai aplikasi pembayaran, yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi dengan mudah hanya dengan memindai kode matriks. Hal tersebut menghilangkan kebutuhan untuk mengganti aplikasi saat bertransaksi dan membuat proses pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu, QRIS mendorong inklusi keuangan di seluruh lapisan masyarakat karena memungkinkan akses yang luas, termasuk untuk bisnis mikro dan kecil. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan transaksi kapanpun mereka mau tanpa bergantung pada uang tunai atau kartu fisik, meningkatkan fleksibilitas dan kenyamanan dalam bertransaksi.

Dalam penelitian Ningsih *et al.*, (2021) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Kamil (2020) menyebutkan bahwa kemudahan sangat berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *Cashless Payment* di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi yang artinya jika semakin mudah produk yang ditawarkan dan bermanfaat maka semakin besar juga keinginan seseorang untuk menggunakannya. Lalu Rahmawati & Arfiansyah (2024) dan Anastasia Anggi Palupi (2022) dimana kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS dan sangat diterima dengan baik oleh para pelaku UMKM karena dapat mempermudah proses transaksi serta penggunaannya sangat efisien dalam pembayaran digital salah satunya pencatatan transaksi pembayaran secara otomatis. Akan tetapi, dalam penelitian Saputri (2020) menyebutkan bahwa kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS dimana konsumen yang memiliki persepsi kemudahan penggunaan QRIS itu rendah (sulit) memiliki kecenderungan lebih besar untuk dapat menggunakan QRIS.

Selanjutnya dalam penggunaan teknologi, semua orang sangat mengharapkan kerahasiaan dan keamanan atas data yang diberikan Kamil (2020). Apabila keamanan suatu sistem sudah baik, maka pengguna akan merasa aman saat menggunakan sistem tersebut. Indikator keamanan berdasarkan Kamil (2020), antara lain:

1. Privasi/kerahasiaan

Meliputi upaya dalam melindungi data informasi pribadi dari orang-orang yang tidak memiliki hak untuk mengakses data tersebut. Dalam penggunaan QRIS, penting bagi pengguna untuk merasa aman bahwa data pribadi mereka, seperti nama dan nomor telepon, tidak akan dilihat atau digunakan oleh pihak lain tanpa izin. Misalnya, saat menggunakan QRIS untuk membayar, informasi pribadi harus tetap rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan transaksi

2. Integritas

Meliputi upaya untuk menjaga agar data dan informasi pengguna tidak disalahgunakan oleh orang yang tidak berwenang. Hal ini berarti bahwa informasi transaksi harus benar dan tidak boleh dimanipulasi. Misalnya, jika melakukan pembayaran, jumlah yang tertera harus sesuai dengan yang dibayar, tanpa ada perubahan yang tidak sah.

3. Autentikasi

Meliputi upaya dalam mengetahui apakah data dan informasi yang dikirimkan dilakukan oleh orang yang bersangkutan dan berwenang atas data tersebut agar tidak terjadi kebocoran data. Dalam penggunaan QRIS, autentikasi biasanya dilakukan dengan menggunakan password atau kode yang hanya diketahui oleh pengguna.

QRIS menerapkan berbagai langkah keamanan untuk melindungi pengguna dan transaksi mereka. Pengguna biasanya harus melakukan autentikasi melalui PIN atau metode biometrik sebelum menyelesaikan transaksi karena data transaksi dienkripsi untuk mencegah pencurian informasi. Sistem ini juga memiliki fitur pencegahan penipuan yang melindungi pengguna. Standar

keamanan internasional QRIS meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem pembayaran ini. Dengan mekanisme pelaporan yang jelas, pengguna dapat dengan mudah melaporkan masalah atau kecurangan. Ini membuat QRIS nyaman dan aman untuk transaksi sehari-hari.

Menurut penelitian Kamil (2020) bahwa terdapat pengaruh positif keamanan terhadap perilaku penggunaan sistem teknologi *financial*, semakin baik sistem keamanan pada produk *Cashless Payment* yang ditawarkan maka akan semakin besar juga penggunaannya. Sedangkan pada penelitian Rahmawati dan Arfiansyah (2024) menyatakan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS karena berdasarkan analisis yang telah dihasilkan diketahui jika keamanan penggunaan QRIS masih terbilang rendah, namun keamanan tidak terlalu menjadi permasalahan bagi UMKM. Para pedagang menggunakan QRIS karena adanya dorongan dari para konsumen, sosialisasi dari Bank Indonesia atau bahkan bekerjasama dengan bank tertentu.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS oleh masyarakat. Penelitian ini berfokus pada konteks penelitian yang mencakup perilaku konsumen terhadap penggunaan teknologi, dimana penelitian ini menggunakan dua variabel bebas yaitu variabel persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan dengan variabel terikat yaitu keputusan penggunaan yang merupakan variabel-variabel yang diambil dari berbagai penelitian terdahulu. Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian sebagai berikut **“Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Masyarakat Provinsi Lampung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung

2. Apakah keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung
2. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung

1.4 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 persepsi kemudahan penggunaan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi kepustakaan yang berkaitan dengan persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS

- b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu menambah dan memperkaya wawasan baik secara praktik maupun teoritis atau analisis, dan juga meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mempelajari tentang persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

- c. Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengambilan keputusan terkait penggunaan QRIS dalam transaksi digital.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen adalah suatu studi yang berfokus pada bagaimana seseorang membuat keputusan tentang bagaimana menggunakan sumber daya yang tersedia (waktu, uang, usaha, dan energi) untuk membeli barang-barang konsumsi. Hal ini termasuk apa yang mereka beli, mengapa mereka membelinya, kapan mereka membelinya, dimana mereka membelinya, seberapa sering mereka membelinya, bagaimana mereka membayarnya, dan seberapa sering mereka menggunakannya (Schiffman *et al.*, 2012). Disisi lain menurut Kotler dan Keller (2017), perilaku konsumen adalah studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan, dan menempatkan barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka.

Berdasarkan Modul Perilaku Konsumen oleh Sumarwan (2011) yang menyatakan bahwa disiplin perilaku konsumen adalah salah satu cabang dari ilmu sosial, ia memanfaatkan metode riset yang berasal dari disiplin psikologi, sosiologi, ekonomi, dan antropologi dalam meneliti perilaku manusia sebagai konsumen. Riset perilaku konsumen terdiri dari tiga perspektif, yaitu perspektif pengambilan keputusan, perspektif eksperiensial (pengalaman), dan perspektif pengaruh perilaku. Cara berpikir dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen sangat dipengaruhi oleh ketiga perspektif tersebut.

2.1.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan

a. Pengertian Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi merupakan sebuah proses seorang dalam mengartikan atau menginterpretasi kesan yang menimbulkan sebuah memori menjadi sebuah pola yang memiliki makna (Sati & Ramaditya, 2020). Kemudahan menurut Mathieson dalam Ersaningtyas *et al.*, (2019) diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka yang menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. Apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Penelitian Putri *et al.*, (2022) menjelaskan bahwa kemudahan dimaknakan dalam kepercayaan individu dimana mereka memakai sistem tertentu akan bebas dari tindakan, apabila seseorang percaya bahwasannya teknologi itu gampang dipergunakan. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) dapat diartikan sebagai keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi tidak memerlukan usaha yang berlebihan. Terdapat beberapa dimensi dalam persepsi kemudahan, seperti kemudahan dalam proses pembelajaran, penggunaan yang mudah, kejelasan dan pemahaman yang mudah, serta kemampuan pengguna untuk menjadi terampil dalam menggunakan teknologi tersebut (Sati & Ramaditya, 2020).

Berdasarkan penelitian Davis *et al.*, (2019) dalam Ernawati dan Noersanti (2020), persepsi kemudahan penggunaan artinya suatu tingkatan dimana seorang percaya bahwa suatu sistem dipergunakan sebab sistem tersebut simpel dipahami dan digunakan, sehingga tidak dibutuhkan usaha apapun (*free of effort*). Persepsi kemudahan penggunaan melibatkan keyakinan bahwa teknologi atau sistem dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Tingkat intensitas penggunaan dan interaksi pengguna dengan sistem juga mencerminkan tingkat kemudahan penggunaan. Dalam konteks metode pembayaran digital, persepsi kemudahan penggunaan memainkan peran penting dalam menentukan minat penggunaan (Nurhapsari dan Sholihah, 2022). Selain itu, kemajuan perangkat lunak yang mendukung penggunaan pembayaran digital memungkinkan terjadi transaksi yang

praktis serta efisien. Terdapat faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan yaitu merasakan kemudahan memakai teknologi dalam melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat terjadi interaksi dengan teknologi *mobile commerce* yang tidak membutuhkan usaha yang besar.

Berdasarkan definisi yang diberikan di atas, dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan adanya kemajuan teknologi akan memberikan pengaruh yang positif karena dengan menggunakan teknologi tersebut dapat mempercepat selesainya masalah karena kemudahannya. Persepsi kemudahan penggunaan QRIS didefinisikan sebagai pandangan dan keyakinan bahwa penggunaan layanan QRIS dapat dilakukan dengan cepat dan sederhana. Dalam penelitian ini, kemudahan penggunaan mengacu pada persepsi konsumen bahwa bertransaksi melalui QRIS akan mudah dan akan terus menggunakan QRIS di masa mendatang.

b. Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan memiliki beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Adapun indikator-indikator dari persepsi kemudahan penggunaan menurut Venkatesh dan Davis (1996) dalam (Rahmawati & Arfiansyah, 2024) adalah sebagai berikut:

1) Kemudahan (*easyness*)

Menilai seberapa mudah konsumen dapat menggunakan suatu sistem teknologi.

2) Jelas dan dapat dimengerti (*clear and understandable*)

Menilai seberapa jelas dan mudah dipahaminya informasi yang disampaikan oleh teknologi. Jika informasi yang disampaikan jelas dan dapat dimengerti, maka konsumen akan lebih mudah menggunakan teknologi tersebut.

3) Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*)

Menilai seberapa mudah konsumen dapat mempelajari dan menguasai teknologi. Jika teknologi mudah dipelajari, maka konsumen akan lebih cepat dalam menguasai fitur teknologi tersebut

4) Kemudahan secara keseluruhan (*overall easiness*)

Menilai kemudahan secara keseluruhan suatu teknologi mulai dari mengakses hingga menguasai fitur teknologi tersebut.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, dapat diketahui bahwa semakin besar kemudahan yang diberikan oleh sebuah sistem atau teknologi maka akan semakin besar pula kemungkinan seseorang untuk menggunakan sistem tersebut, karena dengan kemudahan penggunaan dalam pengoprasiaannya maka usaha yang dikeluarkan akan semakin sedikit.

2.1.3 Keamanan

a. Pengertian Keamanan

Keamanan merujuk pada tindakan seseorang sebagai sikap antisipasi dalam penggunaan sistem untuk menghindari masalah di masa depan. Keamanan merupakan faktor penting dalam menggunakan sistem teknologi karena besarnya keamanan merupakan cara untuk melindungi data pengguna dari potensi masalah yang dapat terjadi seperti tindakan kriminal pencurian data dan lain-lain (Rahmawati dan Arfiansyah, 2024). Sebuah sistem informasi dapat dianggap baik jika keamanan sistemnya dapat dipercaya. Keamanan sistem ini dapat dilihat melalui data pengguna yang disimpan dengan aman oleh sistem informasi. Dalam penggunaan teknologi, semua orang sangat mengharapkan kerahasiaan dan keamanan atas data yang diberikan (Kamil, 2020). Apabila keamanan suatu sistem sudah baik, maka pengguna akan merasa aman saat menggunakan sistem tersebut. Sebaliknya, jika keamanan masih rendah, kepercayaan pengguna akan cenderung menurun dan mempengaruhi keputusan penggunaan sistem tersebut (Rahmawati dan Arfiansyah, 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa keamanan mengacu pada penilaian atau pandangan individu terhadap keamanan yang terkait dengan penggunaan suatu produk, layanan, atau teknologi. Dalam konteks teknologi atau layanan tertentu, keamanan memiliki peran krusial dalam mencerminkan sikap dan perilaku konsumen. Kepercayaan dan keamanan

memiliki dampak signifikan dalam pengambilan keputusan individu terkait adopsi teknologi.

b. Indikator Keamanan

Berdasarkan penelitian Kamil (2020) keamanan meliputi perlindungan data dalam sebuah sistem terhadap otorisasi, modifikasi, atau penghancuran yang tidak sah serta perlindungan sistem dari penggunaan atau modifikasi yang tidak sah. Keamanan data dan informasi memiliki tiga aspek utama, yaitu:

1. Privasi/kerahasiaan

Meliputi upaya dalam melindungi data informasi pribadi dari orang-orang yang tidak memiliki hak untuk mengakses data tersebut.

2. Integritas

Meliputi upaya untuk menjaga agar data dan informasi pengguna tidak disalahgunakan oleh orang yang tidak berwenang.

3. Autentikasi

Meliputi upaya dalam mengetahui apakah data dan informasi yang dikirimkan dilakukan oleh orang yang bersangkutan dan berwenang atas data tersebut agar tidak terjadi kebocoran data.

2.1.4 Keputusan Penggunaan

a. Pengertian Keputusan Penggunaan

Menurut penelitian Pratiwi H dalam Ningsih *et al.*, (2021), keputusan merupakan akhir dari proses pemikiran yang sistematis untuk mengatasi masalah atau memenuhi kebutuhan, dimana seseorang mengakhiri dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif untuk mengatasi dan memenuhi kebutuhan tersebut. Pengambilan keputusan dari konsumen adalah proses yang melibatkan pengintegrasian berbagai wawasan untuk mengevaluasi berbagai alternatif yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

Keputusan penggunaan adalah sebuah proses yang melibatkan beberapa tahap yang saling terkait, mulai dari pengenalan kebutuhan hingga perilaku pasca penggunaan. Konsumen melakukan identifikasi terhadap kebutuhan serta keinginannya, mencari informasi, mengevaluasi dan melakukan berbagai seleksi terhadap pilihan-pilihan yang ada, hingga melakukan

penggunaan dan sikap pasca penggunaan. Setiap tahap dalam melakukan keputusan penggunaan merupakan hal yang penting untuk menghasilkan keputusan yang tepat dan efektif dalam memenuhi kebutuhan (Rahmawati & Arfiansyah, 2024).

b. Tahapan Pengambilan Keputusan Penggunaan

Proses pengambilan keputusan penggunaan menurut Kotler & Keller (2017) meliputi 5 tahapan, antara lain :

a. Pengenalan Masalah (*Problem Recognition*)

Tahap pertama dari proses pembelian dimulai ketika pembeli menyadari suatu masalah atau kebutuhan yang dipicu oleh rangsangan internal atau eksternal.

b. Pencarian Informasi (*Information Search*)

Tahap ini merupakan tahap dimana konsumen termotivasi untuk mencari informasi yang berkaitan dengan kebutuhan. Konsumen dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber seperti:

1. Keluarga, teman, tetangga, rekan
2. Iklan, situs web, wiraniaga, penyalur, kemasan, tampilan
3. Media massa, organisasi pemeringkat konsumen.
4. Penanganan, pemeriksaan, penggunaan produk.

c. Evaluasi Alternatif (*Evaluation of Alternatives*)

Tahap ini merupakan tahap dimana konsumen akan menggunakan informasi yang sudah didapat pada tahap kedua untuk mengevaluasi merek alternatif mana yang akan dipilih.

d. Keputusan Pembelian (*Purchase Decision*)

Tahap ini merupakan tahap ketika konsumen memutuskan merek apa yang akan dipilih untuk dibeli.

e. Perilaku Pasca Pembelian (*Post Purchase Behavior*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana konsumen melakukan tindak lanjut atas pengalaman pembeliannya (puas atau tidak puas). Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pasca pembelian yaitu ekspektasi konsumen (*Consumer's Expectation*) dan kinerja produk (*Perceived performance*) dari produk itu sendiri.

c. Indikator Keputusan Penggunaan

Berdasarkan penelitian Piarna dan Apandi (2019) menjelaskan bahwa indikator keputusan bertransaksi merupakan hal yang dapat mencerminkan rasa suka, rekomendasi dan penambahan transaksi seseorang, indikator-indikator tersebut yaitu:

1. Partisipasi (*Participation*)

Partisipasi ini didefinisikan sebagai intensitas pelanggan dalam melakukan suatu transaksi

2. Rekomendasi (*Recommendation*)

Suatu persepsi pelanggan bahwa pelanggan akan merekomendasikan kepada pihak lain agar bertransaksi melalui media yang sama

3. Keberlanjutan (*Continuity*)

Persepsi pelanggan bahwa pelanggan akan terus melakukan transaksi kembali (*intention to purchase*) menggunakan media yang sama.

2.1.5 Pembayaran Digital (*Digital Payment*)

a. Pengertian Pembayaran Digital

Di era modern ini, melakukan transaksi pembayaran secara digital sudah menjadi hal yang umum. *Digital payment* atau yang sering disebut sebagai pembayaran digital atau elektronik merupakan metode pembayaran yang dilakukan secara elektronik. Dalam pembayaran elektronik, uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital. Proses pemindahannya diinisiasi melalui perangkat pembayaran elektronik, mencerminkan kemajuan teknologi dalam kegiatan keuangan.

Pembayaran digital adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara *online*. Pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti *sms banking*, *internet banking*, *mobile banking* dan *e-wallet*. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu

ponsel pintar (A. B. Pratama & Suputra, 2019). Saat ini generasi X, Y, dan Z telah menjadi penguasa utama dalam mengadopsi pembayaran digital. Melakukan transaksi secara digital dianggap sebagai proses yang mudah dan praktis, dengan keuntungan tambahan berupa promosi-promosi menarik seperti *cashback* dan diskon (Houston, 2020).

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembayaran Digital

Pembayaran digital memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dari *digital payment*:

- Mempercepat efisiensi waktu dan tenaga dalam proses pembayaran.
- Memberikan kemudahan akses pembayaran melalui berbagai *merchant* yang mendukung aplikasi *digital payment*.
- Meningkatkan loyalitas pelanggan karena memungkinkan pembayaran dapat dilakukan dengan fleksibilitas, kapanpun dan dimanapun.
- Biaya administrasi atau komisi dalam pembayaran digital cenderung lebih rendah dibandingkan dengan metode pembayaran tradisional.
- Metode keamanan seperti enkripsi dan otentikasi ganda dapat membuat pembayaran digital lebih aman dari risiko kehilangan uang fisik.

Selain itu, pembayaran digital juga memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- Dengan perkembangan teknologi, risiko serangan *hacker* meningkat. Aplikasi yang tidak memiliki sistem keamanan yang kuat dapat rentan terhadap peretasan data, menekankan perlunya fokus pada keamanan.
- Pendaftaran seringkali meminta data pribadi, yang disimpan dalam database. Hal ini dapat mengurangi privasi dalam sistem pembayaran digital.
- Transaksi hanya dapat dilakukan saat memiliki jaringan internet saja.
- Sering terjadi kesalahan atau *error* selama transaksi, menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengguna dan dapat merugikan kepercayaan terhadap sistem tersebut (Feradhita, 2019).

2.1.6 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

a. **Pengertian QRIS**

Quick Response Code merupakan teknologi yang sangat populer saat ini dan sudah banyak digunakan di era revolusi Industri 4.0, yaitu sejenis kode matriks yang terdiri dari dua dimensi yang dikembangkan oleh Denzo Wade di tahun 1994, yang tersedia berbentuk perangkat lunak dalam *smartphone* seperti Android atau Iphone (Hardiyanto & Tjahjo, 2021). Bertepatan dengan HUT RI Ke-74 Bank Indonesia resmi mengeluarkan *Quick Response Code* untuk metode pembayaran non-tunai atau elektronik melalui aplikasi dompet elektronik, uang elektronik, atau *mobile banking* yang disebut *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* yang implementasinya efektif berlaku di seluruh Indonesia pada 1 Januari 2020.

Berdasarkan Bank Indonesia (2020) QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan menggunakan standar internasional EMV Co untuk mendukung koneksi ke dalam instrumen sistem pembayaran yang lebih luas untuk mengakomodasi salah satu implementasi visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) untuk tahun 2025, yang telah direncanakan pada Mei 2019. Dengan diluncurkannya QRIS maka seluruh aplikasi pembayaran lokal maupun asing yang ada di dalam negeri wajib untuk mengikuti standarisasi kode matriks yang ditetapkan Bank Indonesia. Implementasi ini sejalan dengan kebijakan Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) dimana tujuannya dapat mewujudkan sistem pembayaran yang aman, lancar, andal, serta efisien yang interkoneksi dan interoperabilitas memproses seluruh transaksi domestik.

Dengan QRIS, semua aplikasi pembayaran dapat digunakan baik perbankan dan nonperbankan, di semua pedagang, warung, tiket, wisata, toko, tempat parkir, donasi (*merchant*) yang memakai logo QRIS. Pengguna/konsumen memiliki berbagai aplikasi yang berbeda-beda, tetapi mereka dapat

melakukan pembayaran non-tunai hanya dengan satu kode matriks saja. QRIS merupakan standar kode matriks untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital, atau *mobile banking* (Bank Indonesia, 2020)

b. Karakteristik QRIS

Bank Indonesia (2020) mengatakan bahwa QRIS memiliki semangat UNGGUL dengan tujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, dan memajukan UMKM. Berikut adapun karakteristik UNGGUL QRIS yang merupakan kepanjangan dari:

a. Universal

Adapun makna dari universal yaitu QRIS dibuat untuk dapat menerima pembayaran dari aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan QR Code sehingga masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran, dan dapat digunakan untuk seluruh lapisan masyarakat di domestik maupun luar negeri

b. Gampang

Adapun makna dari gampang yaitu QRIS dibuat untuk mudah digunakan hanya dengan satu QRIS dapat digunakan untuk semua pembayaran. Selain itu, kemudahan dapat dirasakan oleh masyarakat hanya dengan *scan* dan klik untuk bertransaksi. Bagi *merchant* tidak perlu menyediakan banyak QR Code, cukup satu QRIS yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pembayaran apapun.

c. Untung

Adapun makna dari untung yaitu QRIS dengan kecepatan dan kemudahan mengakses pembayaran, maka pengguna dan *merchant* diuntungkan.

d. Langsung

Adapun makna dari langsung yaitu QRIS yaitu pembayaran dengan menggunakan metode QRIS pembayaran dapat langsung diproses seketika artinya proses pembayaran tidak perlu waktu yang lama dan setelah diproses akan langsung muncul notifikasi transaksi.

c. Manfaat QRIS

Menurut Bank Indonesia (2020) standarisasi QR Code dengan QRIS memiliki banyak manfaat yang dapat dimiliki antara lain :

- 1) Bagi pengguna aplikasi pembayaran
 - Jenis pembayaran yang cepat dan kekinian.
 - Tidak perlu repot lagi dengan membawa uang tunai.
 - Tidak memerlukan perangkat tambahan.
 - Terjamin keamanannya karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.

- 2) Bagi *merchant* (pedagang)
 - Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun.
 - Dapat meningkatkan *branding*.
 - Mengikuti perkembangan zaman.
 - Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS.
 - Mengurangi biaya pengelolaan kas.
 - Terhindar dari uang palsu.
 - Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
 - Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat.
 - Terpisahnya uang untuk usaha dan personal.
 - Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai.

d. Jenis Informasi QRIS

Berdasarkan kanal resmi Bank Indonesia (2020), jenis informasi QRIS adalah sebagai berikut:

1. *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Dengan menunjukkan kode QRIS pada pengguna untuk dilakukan scan pada aplikasi pembayaran pilihannya dan memasukkan nominal pembayaran lalu klik bayar. Kode QRIS dapat ditampilkan pada media apapun dan tidak membutuhkan *device* khusus.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

Terima pembayaran secara cepat dan akurat dengan memasukan nominal pembayaran pada aplikasi dari penyedia jasa pembayaran, lalu meminta pelanggan melakukan pemindaian QRIS yang tampil atau tercetak, lalu melakukan konfirmasi pembayaran.

3. *Consumer Presented Mode*

Cara tercepat dalam membayar dan menerima pembayaran. Pelanggan cukup menunjukkan kode QRIS yang ditampilkan oleh aplikasi pembayaran, *merchant* melakukan input pada aplikasi, dan *merchant* melakukan pemindaian pada kode matriks pengguna.

4. *Merchant Presented Mode* (MPM) untuk fitur Transfer, Tarik Tunai dan Setor Tunai

Selain menerima pembayaran secara cepat dan akurat, QRIS dapat digunakan antar sesama pengguna aplikasi pembayaran untuk transfer, kemudian mengambil uang tunai serta melakukan setor tunai di warung/gerai/ATM yang sudah mendukung transaksi ini.

5. *Merchant Presented Mode* (MPM) untuk Belanja Lintas Negara (*Cross Border*)

Transaksi pembayaran dengan kode matriks dapat dimanfaatkan turis mancanegara untuk belanja di tempat wisata. Berlaku sebaliknya, turis Indonesia juga dapat belanja dengan memindai kode matriks di negara Thailand dan Malaysia.

e. Cara Menjadi Pengguna QRIS dan *Merchant* QRIS

Menurut Bank Indonesia (2020) cara menjadi pengguna QRIS dan *merchant* QRIS ialah:

a. Sebagai *merchant* (pedagang)

- Apabila belum memiliki akun, maka buka terlebih dahulu dengan datang ke kantor cabang atau mendaftar secara *online* kepada salah satu PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran).
- Lengkapi data usaha dan dokumen yang diminta.
- Tunggu proses verifikasi, pembuatan *Merchant* ID, dan pencetakan

kode QRIS.

- PJSP akan mengirimkan stiker QRIS.
- Mengunduh aplikasi sebagai *merchant* QRIS.
- Kemudian akan dilakukan edukasi kepada *merchant* mengenai tata cara menerima pembayaran melalui layanan QRIS.

b. Sebagai pengguna/konsumen

- Apabila belum memiliki akun, maka pengguna harus mengunduh salah satu aplikasi PJSP berizin QRIS terlebih dahulu.
- Lakukan registrasi sesuai prosedur.
- Isi saldo akun.
- Gunakan untuk melakukan pembayaran pada *merchant* QRIS sesuai petunjuk aplikasi.
- Dengan cara memindai kode matriks QRIS pada *merchant*, masukan nominal, masukan PIN, klik bayar dan melihat notifikasi pembayaran

Singkatnya cara menggunakan QRIS bagi pengguna yaitu dengan membuka aplikasi pembayaran digital yang dimiliki pengguna pada *smartphone*, kemudian memindai QRIS pada *merchant* dan pastikan nama *merchant* sudah sesuai, lalu masukan nominal pembayaran yang dibutuhkan dan transaksi pembayaran selesai (Hardiky *et al.*, 2021).

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini penelitian penelitian terdahulu yang menjadi acuan pada penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

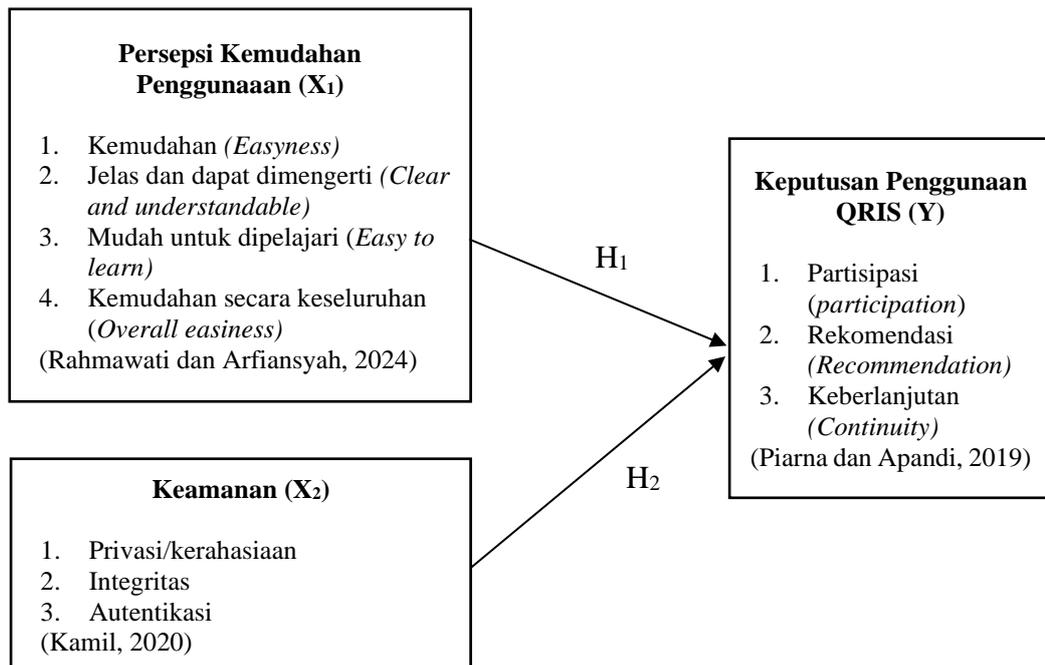
No.	Nama Penulis / Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Islamiyah Kamil (2020) “Cashless Society: The Effect of Financial Ability, Ease of Use of Financial Technology System” <i>Asian Journal of Economics, Business and Accounting</i> (Q3)	Variabel independen: - <i>Financial Ability</i> - <i>Ease of Use</i> - <i>Security</i> Variabel dependen: <i>Behavior of Fintech Usage System</i>	Variabel kemampuan finansial, variabel kemudahan penggunaan dan variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan fintech

No.	Nama Penulis / Judul	Variabel	Hasil Penelitian
2.	<p>Silvia Rahmawati, Mufti Arief Arfiansyah (2023)</p> <p>“Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS Pada UMKM Kota Surakarta”</p> <p><i>Journal Management, Business, and Accounting MBIA</i> (Sinta 4)</p>	<p>Variabel independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan - Kemudahan Penggunaan - Keamanan - Sikap Pengguna <p>Variabel dependen : Keputusan penggunaan QRIS</p>	<p>Secara parsial variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan sikap pengguna berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan QRIS. Namun, variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.</p> <p>Variabel pengetahuan, kemudahan, keamanan dan sikap pengguna secara bersama-sama mempunyai pengaruh pada keputusan penggunaan QRIS sebesar 67%</p>
3.	<p>Anastasia Anggi Palupi, Tuti Hartati, Nidia Sofa (2022)</p> <p>“Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS pada UMKM”</p> <p>Jurnal Seminar Nasional Riset Terapan, Administrasi Bisnis & Mice X (Sinta 5)</p>	<p>Variabel independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - literasi keuangan - kemudahan penggunaan <p>Variabel dependen: Keputusan bertransaksi</p>	<p>Secara parsial variabel literasi keuangan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS, dan variabel kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS.</p> <p>Secara simultan literasi keuangan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku UMKM</p>
4.	<p>Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari (2021)</p> <p>“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa”</p> <p>Jurnal IKRA-ITH Ekonomika (Sinta 5)</p>	<p>Variabel independen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persepsi Manfaat - Persepsi Kemudahan Penggunaan - Persepsi Risiko <p>Variabel dependen: Keputusan menggunakan QRIS</p>	<p>Variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.</p>

No.	Nama Penulis / Judul	Variabel	Hasil Penelitian
5.	Jaya Ramadaey Bangsa, & Luk Lu'ul Khumaeroh. (2023) “ <i>The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePAY QRIS on Digital Business Students of Ngudi Wahuyo University</i> ” JIBAKU: Jurnal Ilmiah Bisnis, Manajemen, dan Akuntansi (Sinta 5)	Variabel independen: - Persepsi Manfaat - Kemudahan Penggunaan Variabel dependen: Keputusan Penggunaan QRIS ShopeePAY	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan ShopeePAY oleh mahasiswa.
6.	Rian Piarna, Tri Herdiawan Apandi (2019) “Pengaruh Dimensi Kepercayaan terhadap Keputusan Bertransaksi Pelanggan <i>E-Commerce</i> di Indonesia” Jurnal Ilmu Ilmiah dan Teknologi Rekayasa (Sinta 6)	Variabel independen: kepercayaan Variabel dependen: Keputusan Bertransaksi	Dimensi kepercayaan berbelanja melalui website <i>e-commerce</i> secara langsung berpengaruh terhadap keputusan bertransaksi melalui website <i>e-commerce</i> .
7.	Ivan Pangemanan (2013) “ <i>The Influence of Perceived Information Technology, Perceived ease of use, Perceived Risk and Service Features on Using BCA Internet Banking</i> ” Jurnal EMBA (sinta 6)	Variabel independen: - <i>Perceived Information Technology</i> - <i>Perceived ease of use</i> - <i>Service features</i> - <i>Perceived Risks</i> Variabel dependen: <i>Using Internet Banking</i>	Secara parsial maupun simultan variabel persepsi teknologi informasi, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi fitur layanan dan persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap penggunaan <i>internet banking</i>

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran dibuat sebagai pedoman penelitian. Persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan sebagai variabel independen diduga memiliki pengaruh terhadap keputusan bertransaksi sebagai variabel dependen. Berdasarkan studi peneliti terdahulu serta kajian teori, maka dibuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah pertanyaan sementara atau dugaan yang paling memungkinkan dan masih harus dicari kebenarannya hubungan variabel dalam penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan melihat hasil sebelumnya serta kerangka pemikiran teoritis, maka disusun hipotesis sebagai berikut :

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kamil (2020) diketahui bahwa terdapat pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hal ini dapat diasumsikan bahwa semakin mudah produk yang ditawarkan, jika produk tersebut memang sangat bermanfaat maka semakin besar keinginan seseorang untuk menggunakan produk tersebut dan semakin besar pula kemudahan yang ditawarkan maka semakin besar pula kemauan seseorang untuk menggunakan uang elektronik.

Selanjutnya, Rahmawati dan Arfiansyah (2024) juga menyebutkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Kemudahan penggunaan QRIS sangat diterima dengan baik oleh para pelaku UMKM karena dapat mempermudah proses transaksi serta penggunaannya sangat efisien dalam pembayaran digital. Selain itu, Ningsih *et al.*, (2021) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa terdapat pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

Berdasarkan penjelasan diatas, hipotesis sementara dalam penelitian ini, ialah:

H1 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

2. Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kamil (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif Keamanan terhadap perilaku sistem penggunaan *fintech*. Hal ini dapat diasumsikan bahwa semakin baik sistem keamanan pada produk pembayaran non-tunai yang ditawarkan, maka semakin besar pula keinginan seseorang untuk menggunakan produk pembayaran non-tunai tersebut. Selanjutnya Dwi Aprianti *et al.*, (2023) juga menyebutkan variabel keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan nasabah menggunakan QRIS pada Bank Mandiri. Selain itu, Rahmawati dan Arfiansyah (2024) memiliki hasil penelitian yang berbeda yaitu variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis yang telah dihasilkan maka bisa diketahui jika keamanan penggunaan QRIS masih terbilang rendah, namun keamanan tidak terlalu menjadi permasalahan bagi UMKM.

Berdasarkan penjelasan diatas, hipotesis sementara dalam penelitian ini, ialah:

H2 : Keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya (Sodik & Siyoto, 2015). Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* pada masyarakat di Provinsi Lampung.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

Sumber data merupakan subyek dalam penelitian dimana data itu diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu :

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data dengan observasi langsung (Sugiyono, 2019). Data primer pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner yang diisi oleh sejumlah responden yang masuk dalam kriteria penelitian yang kemudian hasil dari jawaban tersebut diolah oleh peneliti. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden, metode ini dapat dilakukan dengan cara tatap muka langsung dengan responden, maupun dalam bentuk tulisan yang dituangkan ke dalam kertas maupun elektronik. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui *google form*.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan bacaan yang berkaitan dengan penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti juga menambah informasi dalam membantu pengumpulan data yang dibutuhkan berdasarkan kepustakaan atau mengumpulkan data dari jurnal, buku, berita, *website* dan penelitian yang terdahulu yang relevan dengan judul penelitian.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode angket/kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab, yang disusun dengan beberapa prosedur penyusunan kuesioner/angket (Sodik & Siyoto, 2015). Peneliti menyebarkan daftar pertanyaan kepada masyarakat di Provinsi Lampung yang menjadi responden dalam penelitian ini. Penelitian ini akan diukur dan dijabarkan menggunakan skala *likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan opini mengenai suatu fenomena. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif. Adapun pengukuran skala *likert* dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skor Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019)

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Ghozali (2016) populasi adalah seluruh subjek penelitian berupa kumpulan sejumlah individu dengan kualitas serta ciri tertentu yang telah ditetapkan untuk diteliti. Berdasarkan definisi tersebut, maka populasi penelitian ini sebanyak 1.141.405 orang yang merupakan jumlah pengguna QRIS di Provinsi Lampung pada tahun 2023.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. 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 (Jogiyanto, 2013). Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan rumus Hair untuk mengetahui jumlah sampel yang dibutuhkan. Menurut Hair *et al.*, (2014) jumlah sampel yang dibutuhkan adalah antara 5-10 kali dari jumlah indikator yang digunakan. Dalam Penelitian ini, jumlah indikator penelitian yang digunakan sebanyak 10 indikator.

$$\text{Jumlah sampel} = \text{Jumlah Indikator} \times 10$$

$$\text{Jumlah sampel} = 10 \times 10 = 100$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diambil populasi sebanyak 100 orang responden masyarakat di provinsi lampung yang memenuhi kriteria pengisian kuesioner.

3.5 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. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur dalam proses pengambilan sampel. Jenis yang diambil dalam pengambilan sampel pada

penelitian ini adalah menggunakan *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sebagai sampel penelitian (Supriyadi, 2014). Adapun kriteria peneliti dalam menentukan responden yang akan dijadikan sampel yaitu:

- a. Merupakan konsumen yang tinggal di Provinsi Lampung
- b. Minimal usia 17 tahun
- c. Sudah pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS melalui *e-wallet* ataupun *m-banking*

3.6 Definisi Operasional Variabel dan Indikator Pengukuran

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu variabel yang menurut peneliti akan mempengaruhi variabel terikat (*dependen*) dalam suatu eksperimen dan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Adapun variabel bebas (*independen*) penelitian ini adalah persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan. Serta variabel terikat (*dependen*) adalah keputusan penggunaan. Berikut operasional variabel dan indikator pada penelitian ini:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1.	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	Kemudahan didefinisikan ketika seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi dapat membuat pekerjaan lebih mudah tanpa melakukan usaha yang keras. Dengan kata lain, ketika seseorang menggunakan sistem, maka akan mempermudah dalam melakukan pekerjaan. (Rahmawati &	1. kemudahan (<i>easyness</i>) 2. jelas dan dapat dimengerti (<i>clear and understandable</i>) 3. mudah untuk dipelajari (<i>easy to learn</i>) 4. kemudahan secara keseluruhan (<i>overall easiness</i>) (Venkatesh	Skala Likert

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
		Arfiansyah, 2024)	dan Davis 1996) dalam (Rahmawati & Arfiansyah, 2024)	
2.	Keamanan (X2)	Keamanan merupakan perlindungan data yang terdapat dalam suatu sistem terhadap otorisasi, modifikasi, atau penghancuran yang tidak sah dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan atau modifikasi yang tidak sah. Sebuah sistem informasi dapat dikatakan baik jika keamanan sistem tersebut dapat diandalkan. (Kamil, 2020)	1. Privasi/kerahasiaan 2. Integritas 3. Autentifikasi (Kamil, 2020)	Skala Likert
3	Keputusan Penggunaan (Y)	Keputusan penggunaan merupakan hasil dari evaluasi dan pemilihan alternatif produk atau jasa yang memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen Piarna dan Apandi (2019)	1. Partisipasi (<i>Participation</i>) 2. Rekomendasi (<i>Recommendation</i>) 3. Keberlanjutan (<i>Continuity</i>) Piarna dan Apandi (2019)	Skala Likert

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

3.7 Alat Analisis Data

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan SPSS (*Statistical Products and Services Solutions*) digunakan sebagai alat analisis dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,5). IBM SPSS Statistik 26 dapat menyederhanakan pemrosesan data numerik. Kemudian hasil keluaran yang diperoleh meliputi pengolahan data dan dianalisis sebelum ditarik kesimpulan.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2016) menyatakan bahwa uji validitas merupakan pengujian yang digunakan untuk mengukur kesahan ataupun kevalidan suatu kuesioner. Kuesioner yang digunakan dapat dikatakan valid jika pertanyaan yang terdapat pada kuesioner tersebut mampu memberikan keterangan untuk sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut, sehingga hasil penelitian tersebut dapat dibuktikan kevalidannya.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan analisis faktor. Analisis faktor merupakan suatu alat analisis statistik yang digunakan untuk meringkas beberapa faktor yang mempengaruhi suatu variabel tanpa menghilangkan informasi yang diperlukan menjadi hanya beberapa set indikator saja. Dalam analisis faktor terdapat persyaratan pokok yang wajib dipenuhi yaitu nilai KMO-MSA (*Kaiser Meyer Olkin Of Sampling Adequacy*) harus lebih dari 0,5. Dan juga, nilai MSA pada *Anti-image Correlation* nya harus sama dengan atau lebih besar dari 0,5.

Besarnya angka MSA adalah 0-1. Jika digunakan dalam menentukan penggabungan variabel maka ketentuannya sebagai berikut :

- Jika $MSA = 1$ maka variabel diprediksi tanpa kesalahan
- Jika $MSA \geq 0,5$ maka variabel masih dapat diprediksi dan dianalisis lebih lanjut.
- Jika $MSA < 0,5$ maka variabel tidak dapat diprediksi dan dianalisis lebih lanjut sehingga variabel tersebut harus dibuang.

Sedangkan untuk nilai signifikansi yang dipakai adalah sebesar 5% dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika probabilitas $< 0,05$ maka variabel dapat dianalisis lebih lanjut.
- Jika probabilitas $> 0,05$ maka variabel tidak dapat dianalisis lebih lanjut.

b. Uji Reliabilitas

Pada penelitian I. S. 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 instrumen 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 reliabel)
- b. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,20 – 0,40 maka dikatakan rendah (agak reliabel)
- c. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,40 – 0,60 maka dikatakan cukup reliabel
- d. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,60 – 0,80 maka dikatakan kuat (reliabel)
- e. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 – 1,00 maka dikatakan sangat reliabel

3.8.2 Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut Sugiyono (2019), regresi linear berganda digunakan oleh peneliti untuk meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen atau regresi linear berganda dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal dua. Penerapan metode regresi linear berganda jumlah variabel yang digunakan lebih dari satu yang mempunyai satu variabel terikat. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel independen yaitu persepsi kemudahan penggunaan (X_1) dan keamanan (X_2). Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah keputusan penggunaan. Rumus regresi linear berganda, sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 \cdot X_1 + \beta_2 \cdot X_2$$

Keterangan:

Y : Variabel keputusan penggunaan

a : Konstanta

β_1 : Koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan

β_2 : Koefisien regresi keamanan

X_1 : Variabel persepsi kemudahan penggunaan

X_2 : Variabel keamanan

3.8.3 Uji Hipotesis

a. Pengujian Secara Parsial (Uji t)

Menurut Ghozali (2016), 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. Uji t ini akan menunjukkan seberapa jauh pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan QRIS secara individual.

b. *F Value*

Uji F merupakan nilai yang digunakan untuk melihat apakah model penelitian atau uji hipotesis layak dilakukan, dengan melihat nilai signifikan F jika $< 0,05$ maka model penelitian layak dilanjutkan untuk menguji hipotesis berikutnya (Ghozali, 2016). Dengan melakukan uji F, peneliti dapat memastikan bahwa model regresi yang dibangun sudah cukup baik untuk menjawab pertanyaan penelitian. Jika *F value* menunjukkan hasil yang signifikan, maka dapat melanjutkan analisis dengan menguji pengaruh masing-masing variabel independen.

c. Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Ghozali (2016), Uji Koefisien Determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien korelasi determinasi adalah nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Koefisien determinasi berfungsi untuk mengetahui persentase besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Secara parsial maupun berganda, maka digunakan koefisien determinasi.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada sebanyak 140 responden mengenai pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada masyarakat Provinsi Lampung, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung. Artinya, jika konsumen merasakan adanya kemudahan secara keseluruhan yaitu proses transaksi yang menjadi lebih praktis pada saat penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan penggunaan QRIS itu sendiri pada masyarakat Provinsi Lampung.
2. Keamanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung. Artinya, jika dalam penggunaan QRIS integritas keamanannya semakin baik maka akan menimbulkan kepercayaan dan mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS pada masyarakat Provinsi Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sesuai dengan penelitian ini, masyarakat pengguna QRIS di Provinsi Lampung menilai bahwa pada penggunaan QRIS masih terdapat kesulitan yang dialami konsumen, maka untuk meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan QRIS, diharapkan pihak Bank Indonesia, perbankan dan jasa keuangan dapat

memberikan sosialisasi yang menjelaskan langkah-langkah dan manfaat QRIS secara jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, dapat mengadakan program uji coba dengan insentif bagi pengguna baru yang dapat mendorong konsumen untuk menggunakan sistem sistem pembayaran QRIS.

2. Sesuai dengan penelitian ini, masyarakat pengguna QRIS di Provinsi Lampung menilai bahwa penggunaan QRIS dirasa tidak selalu lebih aman dibandingkan dengan melakukan transaksi secara manual melalui *m-banking* dan *e-wallet*, maka untuk meningkatkan kepercayaan konsumen dalam penggunaan QRIS, diharapkan pihak Bank Indonesia, perbankan dan jasa keuangan lainnya dapat meningkatkan keamanan dalam bertransaksi menggunakan QRIS pada aplikasi keuangan seperti penambahan fitur keamanan berupa sidik jari setelah penggunaan PIN (*double protection*) atau terdapat autentifikasi berkala menggunakan pengenalan wajah. Selain itu, penting juga untuk melakukan sosialisasi mengenai langkah-langkah keamanan yang harus diperhatikan konsumen, sehingga masyarakat lebih memahami perlindungan yang tersedia dan tidak mudah terkena penipuan.
3. Peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel bebas lainnya yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan, dikarenakan masih terdapat 45,9% variabel lain yang dapat mempengaruhi keputusan selain dari variabel yang digunakan pada penelitian ini seperti variabel persepsi manfaat, persepsi risiko atau variabel mediasi dan moderasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia Anggi Palupi. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM. *Seminar Nasional Riset Terapan, Vol 10,1*, 1–9. <https://prosiding-old.pnj.ac.id/index.php/snrtb/article/view/5607>
- Aryawati, N. P. A., Mahardika, I. M. N. O., & Wibawa, I. G. J. S. (2022). Persepsi Pengguna QRIS Pada UMKM Di Kota Mataram. *Guna Sewaka, 1(2)*, 35–44. <https://doi.org/10.53977/jgs.v1i2.668>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2023). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2023*. <https://bps.go.id>.
- Bank Indonesia. (2020). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Kanal dan Layanan (bi.go.id)*. Bank Indonesia. Kanal dan Layanan (bi.go.id)
- Bank Indonesia. (2024). *Laporan Perekonomian Provinsi, Februari 2024*. www.bi.go.id. www.bi.go.id
- Dwi Aprianti, R., Alhadi, E., Badri, M., & Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya, P. (2023). The Effect of Convenience And Security on Customer Decisions in Using Qris Livin' by Mandiri at Bank Mandiri. *Jurnal Terapan Ilmu Ekonomi, Manajemen dan Bisnis, 3(2)*, 65–73. <http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jtiemb>
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI, 3(2)*, 27–37.
- Ersaningtyas, A. P., Ety, D., & Susanti, D. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening Bersama Shoppe (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Bisnis Indonesia, 10(02)*, 185–198.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23 (Edisi 8). In *Cetakan ke VIII. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro (Vol. 96)*.
- Hafizah, R. N. H. (2023). “Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Uin Raden Fatah Palembang.” *ADL ISLAMIC ECONOMIC: Jurnal Kajian Ekonomi Islam, 4(2)*, 134–151. <https://doi.org/10.56644/adl.v4i2.56>

- Hair J, R, A., Babin B, & Black W. (2014). *Multivariate Data Analysis.pdf*. In *Australia : Cengage: Vol. 7 edition* (hal. 758).
- Hardiky, M. I., Nova, D. K., Rahmadewi, A., & Kustiningsih, N. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran Umkm Roti Kasur. *Jurnal Riset Entrepreneurship*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.30587/jre.v4i1.2193>
- Hardiyanto, E., & Tjahjo, T. W. (2021). Studi Literatur Pemanfaatan QR-Code sebagai Alternative Jalur Promosi Layanan PST BPS Provinsi Jawa Timur Literature Study of QR-Code as an Alternative Promotion Channel in PST Services BPS East Java Province. *vol, 1*, 48–56.
- Houston, D. D. (2020). Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial. *Medium*, 7(2), 55–67. [https://doi.org/10.25299/medium.2019.vol7\(2\).4094](https://doi.org/10.25299/medium.2019.vol7(2).4094)
- Indri Setianingrum. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standar (Qris) Dan Promosi Cashback Dompot Digital Terhadap Fenomena Cashless Society Dalam Perspektif Bisnis Islam (Studi Pada Masyarakat Pengguna QRIS dan Dompot Digital Kota Bandar La. In <http://repository.radenintan.ac.id>: Vol. (Nomor I, hal. 1–100).
- Kamil, I. (2020). Cashless Society: The Effect of Financial Ability, Ease and Security on Behavior of the Use of Financial Technology System. *Asian Journal of Economics, Business and Accounting*, 20(3), 46–58. <https://doi.org/10.9734/ajeba/2020/v20i330328>
- Kanafi, R. I. S. (2023). *Pengguna transaksi elektronik di Lampung tumbuh 45,61 persen. Pengguna transaksi elektronik di Lampung tumbuh 45,61 persen.* Antara News Lampung. <https://lampung.antaranews.com/berita/693837/pengguna-transaksi-elektronik-di-lampung-tumbuh-4561-persen>
- Keller, K. &. (2012). *Manajemen Pemasaran* (12 ed.). Erlangga.
- Kotler, K. (2017). *Philip Kotler, Manajemen Pemasaran Edisi 13 Jilid 1. intro (PDFDrive).pdf*. 6.
- Laporan Perekonomian Provinsi Lampung November 2023*. (2023). Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/lpp/Pages/Laporan-Perekonomian-Provinsi-Lampung-November-2023.aspx>
- Mardiyono, A., Suhandana, A. A., & Vidyasari, R. (2021). Integrasi QRIS pada Aplikasi Donasi Elektronik Berbasis Web di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 7(1), 146–155. <https://doi.org/10.37012/jtik.v7i1.526>
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Nurhapsari, R., & Sholihah, E. (2022). Analysis of the factors of intention to use

- QRIS for MSMEs in Semarang City's traditional market. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 18(2), 199–211. <https://doi.org/10.21067/jem.v18i2.7291>
- Piarna, R., & Apandi, T. H. (2019). Terhadap Keputusan Bertransaksi Pelanggan E-Commerce Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.31962/jiitr.v>
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Pratama, I. S., Aini, S. R., Hidayat, L. H., Mursyid, M. H., & Muharromi, S. U. (2021). Pengembangan dan Validasi Kuesioner Pengetahuan Mahasiswa Farmasi Terkait Produk Kefarmasian serta Alat Kesehatan dalam Pencegahan Covid-19. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 198–202. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2364>
- Rahmawati, S., & Arfiansyah, M. A. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS Pada UMKM Kota Surakarta. *Mbia*, 22(3), 435–449. <https://doi.org/10.33557/mbia.v22i3.2663>
- Ridwan, M. A., & Dharma, F. (2022). Factors Affecting the use of Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) with the Unified Theory of Acceptance and use of Technology Model. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 7(1). www.ijisrt.com
- Saputri, O. B. (2020). Consumer Preferences in Using the Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) as a Digital Payment Tool'. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 237–247.
- Sati, R. A. S., & M. Ramaditya, BBA., M. S. (2020). Effect Of Perception Of Benefits, Easy Perception Of Use, Trust And Risk Perception Towards Interest Using E-Money (Case Study Of Consumers Who Use The Metland Card). *Management*, 11, 1–19.
- Sodik, & Siyoto. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 83–84.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. *ALFABETA*, cv.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A model of the antecedents of perceived ease of use: Development and test. *Decision Sciences*, 27(3), 451–481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb00860.x>