

Analisis Intention to Use dalam Penggunaan QRIS Sebagai Digital Payment bagi Mahasiswa

Nurlaili Rahmi,
Kurniati,
Herlinda Kusmiati

Politeknik Negeri Sriwijaya

*Corresponding author email:
nurlaili.rahmi@polsri.ac.id

Manuscript history:

Diterima
Direvisi
Diterima untuk terbit

ABSTRAK

Salah satu inovasi dari kemajuan teknologi yakni penggunaan uang elektronik berbasis server sebagai pembayaran non tunai (e-wallet). E-wallet ini digunakan apabila pedagang menyediakan aplikasi e-wallet tertentu yang sama digunakan juga oleh pelanggan. Bank Indonesia menginisiasi sebuah sistem pembayaran digital melalui aplikasi QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) untuk menstandarisasi seluruh aplikasi e-wallet yang menggunakan sistem QR Code untuk melakukan transaksi pembayaran. Penelitian ini mengkaji apa saja yang mempengaruhi intention of use dalam implementasi penggunaan QRIS sebagai digital payment di lingkungan mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya jurusan Manajemen Informatika. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya intention of use diantaranya adalah perceived usefulness, perceived ease of use, Trust dan Perceived Risk. Ukuran sampel yang digunakan sebanyak 100 responden pengguna QRIS di Palembang melalui metode purposive sampling dengan menyebarkan Google Formulir. Hasil pengujian menggunakan analisis regresi linear berganda yang menghasilkan data (1) perceived usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap intention of use, (2) perceived ease of use berpengaruh positif dan signifikan terhadap intention of use, (3) Trust juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap intention of use dan (4) Perceived Risk berpengaruh positif dan signifikan terhadap intention of use. Berdasarkan hal ini disimpulkan bahwa perceived usefulness, perceived ease of use, Trust dan Perceived Risk yang baik sangat mempengaruhi perilaku intention of use.

Kata Kunci: Digital Payment, QRIS, TAM.

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi serta ilmu pengetahuan di era revolusi industry 4.0 sangat pesat dan saat ini telah memasuki era society 5.0 yang dimaknai dengan tingginya persaingan di berbagai sektor yang bersentuhan langsung dengan kebutuhan masyarakat, tentunya kedua era ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat dan menuntut setiap individu untuk hidup berdampingan dengan teknologi, tujuannya agar mampu memanfaatkan dan menguasai kecanggihan teknologi tersebut untuk hal-hal yang positif karena selain teknologi informasi sekarang ini sangat membantu masyarakat untuk melakukan aktivitas sehari-hari, teknologi ini juga menjadi solusi penyelesaian pekerjaan yang lebih efektif, efisien dan fleksibel. Kemajuan teknologi ini mendatangkan inovasi baru di dunia keuangan yang merupakan bagian dari pengembangan ekonomi digital yaitu financial technology (fintech). Financial technology ini menempatkan teknologi digital sebagai pemeran utama bisnis di bidang keuangan dalam memberikan layanan/produk yang ditawarkan (Dewi Sartika Nasution, Muhammad Muhajir Aminy, 2019). Fintech berperan untuk memberi solusi struktural bagi pertumbuhan industri berbasis elektronik (e-commerce), mendorong pertumbuhan usaha kecil dan menengah, serta mendorong usaha kreatif.

Banyak faktor yang menyebabkan pertumbuhan pesat industri fintech di Indonesia, salah satunya adalah kemudahan yang diberikan kepada konsumen dalam melakukan transaksi, sehingga masyarakat secara bertahap beralih dari metode konvensional. Kemajuan ini tidak bisa dilepaskan dari perkembangan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan e-money atau uang elektronik, sehingga bisnis dengan menggunakan fintech menjadi menarik bagi para pengusaha di Indonesia (Muzdalifa et al., 2018)

Perubahan dalam sistem pembayaran yang dulunya dilakukan melalui tunai dan non tunai melalui mesin EDC, saat ini pembayaran non tunai dapat dilakukan dengan cara digital melalui smartphone

yang semakin berkembang serta dapat mendorong meningkatnya besaran nilai transaksi yang dapat dilakukan oleh masyarakat. Aplikasi alat pembayaran non tunai melalui smartphone yang sangat dimanfaatkan oleh masyarakat lebih dikenal dengan istilah sistem pembayaran digital. Sistem pembayaran digital pada dasarnya merupakan pemindahan sejumlah uang dari si pembayar ke penerima, dimana dalam sistem pembayaran digital, penyimpanan uang, proses dan penerimaan uang dalam bentuk informasi digital dan pemindahan uang tersebut menggunakan alat pembayaran elektronik dan konsep pembayaran digital menggunakan software tertentu seperti kartu pembayaran dan uang elektronik (Tarantang et al., 2019). Beberapa aplikasi pembayaran digital yang populer digunakan di Indonesia saat ini, seperti OVO, DANA, GoPay (Tarantang et al., 2019) dan ShopeePay, fitur pembayaran milik shopee (Latief & Dirwan, 2020). Namun pembayaran alat digital tersebut hanya bisa digunakan apabila konsumen memiliki dan memakai aplikasi yang sama dengan yang disediakan oleh penjual untuk melakukan pemindaian kode QR pada aplikasi tersebut. Hal inilah yang membuat Bank Indonesia meluncurkan QRIS sebagai inovasi terbaru dalam digital payment, yakni Quick Response Code Indonesian Standard.

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia memiliki manfaat efisiensi bagi masyarakat. Dengan merekam transaksi secara digital, QRIS memudahkan pelaku usaha untuk melihat catatan transaksi dengan lebih mudah. Standar penggunaan QR Code atau Quick Response Code yang secara resmi diterbitkan pada 1 Januari 2020 di Indonesia adalah QRIS. QRIS merupakan standar pembayaran QR Code yang dibuat oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk sistem pembayaran di Indonesia. Penerapan QRIS diatur oleh Bank Indonesia dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/2019 yang mengamanatkan penggunaan standar QRIS sebagai sistem pembayaran internasional bagi semua penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) yang berbasis QR di Indonesia (bi.go.id, 2019). Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS didesain dengan tujuan untuk menerapkan prinsip-prinsip UNGGUL (Universal, Easy, Profitable, dan Direct). QRIS menggabungkan berbagai jenis QR Code dari penyedia pembayaran yang berbeda menjadi satu (Perdana & Sinarwati, 2022). Dalam hal ini, QRIS memungkinkan pelanggan menggunakan berbagai aplikasi pembayaran yang berbeda untuk melakukan pembayaran dengan hanya memindai satu QR Code yang disediakan oleh pedagang. Dengan adanya QRIS, sistem pembayaran menjadi lebih mudah dan cepat karena pelanggan dapat menggunakan berbagai aplikasi pembayaran yang mereka miliki untuk melakukan transaksi. Pedagang juga akan mengalami kemudahan karena mereka hanya perlu menyediakan satu QR Code yang dapat dipindai oleh semua aplikasi pembayaran. Hal ini memungkinkan proses transaksi menjadi lebih efisien dan terjaga keamanannya.

QRIS sebagai sistem pembayaran alternatif yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia memberikan kemudahan dalam berbagai jenis transaksi. Dengan kemampuannya yang mudah digunakan, cepat, dan terjaga keamanannya, QRIS menjadi solusi yang efisien dalam melakukan transaksi keuangan. Alasan ini menjadi dasar bagi masyarakat untuk lebih memilih bertransaksi dengan pembayaran non tunai (Fatmawati & Yuliana, 2019).

Generasi milenial merupakan kelompok yang memiliki tuntutan tinggi terhadap segala aspek kehidupan mereka, termasuk dalam kegiatan transaksi. Mereka cenderung mengadopsi gaya hidup tanpa uang tunai atau cashless society yang semakin populer di kalangan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan generasi milenial (Kurniawati et al., 2021).

Dalam lingkungan civitas akademika, terutama di kalangan mahasiswa, kebutuhan akan pembayaran digital tanpa uang tunai haruslah diikuti dengan perkembangan teknologi yang terus berlangsung, khususnya relevan pada mahasiswa jurusan manajemen informatika. Generasi muda di jurusan ini memiliki kecenderungan untuk dengan cepat mengikuti tren dan perkembangan teknologi, sehingga penting bagi mereka untuk memahami dan memanfaatkan kemajuan dalam pembayaran digital.

Uraian diatas melatarbelakangi untuk menganalisis tingkat penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan QRIS sebagai pembayaran digital. Untuk mengukur intensitas penggunaan (intention of

use) QRIS, maka menggunakan pendekatan teoritis, yaitu Theory of Acceptance Model (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi yakni kerangka kerja yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan penerimaan individu terhadap teknologi, dalam hal ini menghitung tingkat penerimaan masyarakat terhadap teknologi QR Code yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Model ini mengemukakan bahwa niat penggunaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni persepsi tentang kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi tentang kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) teknologi tersebut. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi adalah terkait dengan tingkat risikonya (*Perceived Risk*) dan kepercayaan akan teknologi tersebut. Semakin tinggi risiko yang terkait, semakin berkurang motivasi untuk terus menggunakan teknologi tersebut (Musyaffi & Kayati, 2020). Sedangkan kepercayaan atau *trust* adalah keyakinan yang dimiliki oleh setiap pihak yang saling membutuhkan dan bergantung satu sama lain (Latief & Dirwan, 2020). Kepercayaan terhadap penyelenggara transaksi online yang berbasis teknologi memiliki dampak signifikan pada niat pengguna untuk melakukan transaksi. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa faktor *Perceived ease of use* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap *intense to use QR System*, sedangkan faktor *Perceived Risk* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap penggunaan QR System (Musyaffi & Kayati, 2020). Berbeda dengan penelitian lain, menjelaskan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* pada studi kasus penggunaan aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO, dan LinkAja di Surabaya (Faizani & Indriyanti, 2021). Sedangkan kepercayaan terhadap penyelenggara transaksi online yang menggunakan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat pengguna untuk melakukan transaksi berulang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Legi & Saerang, 2020) yang menunjukkan bahwa *Trust* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *fintech*.

II. Landasan Teori

A. Digital Payment

Digital Payment atau pembayaran digital adalah teknologi pembayaran transaksi non tunai dengan cara yang lebih praktis dan aman dengan menggunakan sistem digital dan jaringan komputer (Puspita, 2019). Pembayaran digital juga merupakan teknologi baru yang semakin canggih yang sebelumnya menggunakan uang, kini berevolusi menjadi alat pembayaran elektronik berbasis server (Kurniawati et al., 2021) dalam pembayaran transaksi non tunai yang lebih dikenal dengan sebutan *dompet digital* yakni dapat digunakan dalam pembayaran berbagai transaksi yang lebih praktis dan aman (Rizkiyah et al., 2021). Dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital, pembayar dan penerima uang menggunakan mode digital dan sistem online untuk melakukan transaksi pembayaran serta mengetahui keberhasilan penerimaan dana pembayaran tersebut.

B. QR Code Payment

QR adalah singkatan dari Quick Response atau respon cepat, yakni cepat dalam menyampaikan dan menerima informasi (Pintubipar Saragih & Nopriadi, 2019). QR Code adalah barcode dua dimensi yang penggunaannya dapat mengunduh aplikasi pemindaian barcode melalui handphone (Novi Arianti et al., 2019). Penggunaan QR Code untuk sistem pembayaran berbasis server sudah banyak diterbitkan baik oleh lembaga keuangan bank maupun nonbank bertujuan untuk memudahkan transaksi pembayaran secara non tunai.

C. QRIS

Menurut Bank Indonesia (bi.go.id, 2019) Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. Pengembangan QRIS ini mengusung semangat UNGGUL, yaitu UNiversal yakni seluruh lapisan masyarakat dapat menerima pembayaran apapun untuk melakukan transaksi yang menggunakan QR Code, baik dalam maupun luar negeri, GampanG

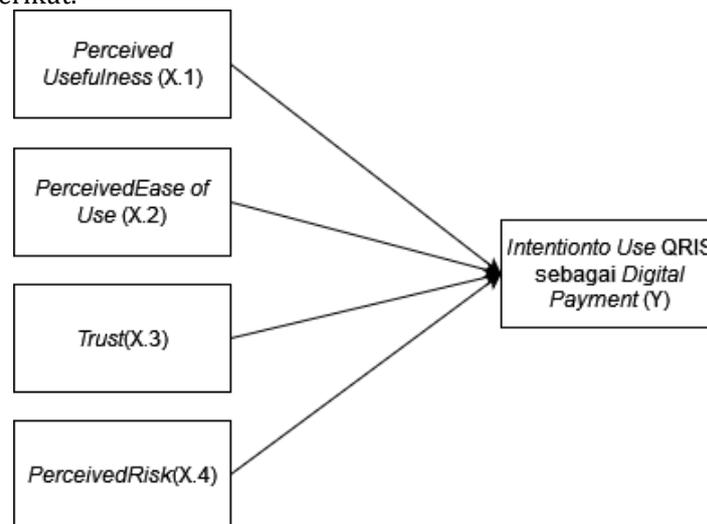
merupakan mudah, cepat, dan aman dalam bertransaksi dengan QR apapun, Untung yang berarti efisien, satu akun untuk QR Code apapun dan Langsung: real time dalam menerima notifikasi transaksi.

D. Technology Acceptance Model (TAM)

Teori ini dibangun oleh Davis, Bagozzi dan Warshaw pada tahun 1986 teori ini disebut TAM, yakni salah satu model yang berguna untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya/digunakannya sebuah teknologi. Menurut Lucyanda et al., (2010) TAM bertujuan untuk menjelaskan faktor eksternal sebuah teknologi dilihat dari perilaku pengguna teknologi tersebut. Terdapat dua faktor utama dalam metode ini yakni persepsi tentang kegunaan (perceived usefulness) dan persepsi tentang kemudahan penggunaan (perceived ease of use).

III. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2022). Sedangkan jenis penelitiannya yakni deskriptif yang mendeskripsikan karakteristik tertentu dari peristiwa yang diamati untuk diteliti. Sumber data yang digunakan yakni data primer (data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian) dan data sekunder (sumber data yang diperoleh melalui media perantara atau diperoleh secara tidak langsung). Sasaran penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya sebanyak 100 responden yang menggunakan QRIS. Pengambilan data melalui jawaban kuesioner dengan google form. Setelah diperoleh pengumpulan data melalui jawaban dari penyebaran kuesioner, data diolah dan dilakukan proses analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni uji kualitas data, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda dan uji hipotesis. Bagan alur penelitian sebagai berikut.



Gambar 1 Research Design

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

Uji kualitas menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui kualitas instrumen data yang digunakan.

1.1 Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan kriteria yang menunjukkan bahwa variabel yang diuji memang merupakan variabel yang ingin diteliti oleh peneliti. Agar dapat mengetahui reliabilitas kuesioner dilakukan uji validitas kuesioner. Suatu survei dikatakan valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Tingkat validitas dapat diukur dengan perbandingan nilai r hitung.

Tabel 1 Validity test

Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Perceived usefulness (X.1)	X1.1	0,861	0,194	Valid
	X1.2	0,845	0,194	Valid
	X1.3	0,845	0,194	Valid
Perceived ease of use (X.2)	X2.1	0,794	0,194	Valid
	X2.2	0,819	0,194	Valid
	X2.3	0,822	0,194	Valid
Trust (X.3)	X3.1	0,885	0,194	Valid
	X3.2	0,909	0,194	Valid
	X3.3	0,857	0,194	Valid
Perceived Risk (X.4)	X4.1	0,748	0,194	Valid
	X4.2	0,740	0,194	Valid
	X4.3	0,711	0,194	Valid
Intention To Use (Y)	Y.1	0,840	0,194	Valid
	Y.2	0,851	0,194	Valid
	Y.3	0,876	0,194	Valid

Pada tabel 2 uji validitas di atas menunjukkan nilai r hitung setiap masing-masing variable pernyataan lebih dari r tabel (0,194), maka dari itu diperoleh kesimpulan bahwa seluruh item pernyataan telah valid untuk digunakan.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas, menurut Sugiyono (2022), adalah suatu indeks yang menunjukkan seberapa baik keandalan suatu alat ukur dan hasil pengukurannya cocok apabila gejala yang sama diukur dua kali atau lebih dengan menggunakan metode yang sama. Nilai realibilitas variabel dapat diukur dengan koefisien Alpha Cronbach. Suatu variabel dikatakan reliabel jika koefisien alpha Cronbach > 0,60

Tabel 2 Reliability Test

Variabel	Nilai Cronbach Alpha (α)	Keterangan
Perceived usefulness (X.1)	0,804	Reliabel
Perceived ease of use (X.2)	0,739	Reliabel
Trust (X.3)	0,859	Reliabel
Perceived Risk (X.4)	0,648	Reliabel
Intention To Use (X.5)	0,805	Reliabel

Pada uji reliabilitas di atas menunjukkan nilai Cronbach Alpha setiap variabel lebih dari 0,60, maka dari itu diperoleh kesimpulan bahwa kuesioner dari semua variabel Perceived usefulness (X1), Perceived ease of use (X2), Trust (X3), Perceived Risk (X4) dan Intention To Use (Y) adalah reliabel.

1.2 Uji Asumsi Klasik

Teknik ini digunakan untuk menguji apakah variabelnya menyimpang dari asumsi klasik. Uji penerimaan klasik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan heteroskedastisitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam model regresi nilai residual memiliki distribusi normal atau tidak. Terdapat dua cara dalam memprediksi apakah residual memiliki distribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan analisis statistik.

Tabel 3 Normality test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.15348152
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.067

Test Statistic	.095
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c	.064
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	

Pada tabel 6 uji normalitas di atas menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,064 lebih dari α (0,05), maka dari itu diperoleh keputusan terima H0 dengan kesimpulan bahwa data residual berdistribusi secara normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas ini dimaksudkan untuk menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antara variabel bebas atau tidak dalam model regresi. Untuk mendeteksi adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen dapat dilakukan dengan beberapa cara salah satunya dengan menggunakan Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Menurut Ghazali (2017: 36) tolerance mengukur variabilitas variabel independen terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi, tolerance yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi. Asumsi dari Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF) dapat dinyatakan jika $VIF > 10$ dan nilai Tolerance < 0.10 maka terjadi multikolinieritas. Sebaliknya, jika $VIF < 10$ dan nilai Tolerance > 0.10 maka tidak terjadi multikolinieritas

Tabel 4 Multicollinearity Test

Model	Coefficients ^a	Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	<i>Perceived usefulness</i>	.644	1.554
	<i>Perceived ease of use</i>	.788	1.269
	<i>Trust</i>	.585	1.711
	<i>Perceived Risk</i>	.623	1.605

a. Dependent Variable: Intention To Use

Pada tabel 4 uji multikolinieritas di atas menunjukkan nilai VIF seluruh variabel independen lebih kecil dari 10, maka dari itu diperoleh kesimpulan bahwa tidak terjadi multikolinieritas pada variabel independen.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah pada model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya (Ghozali dan Ratmono, 2017). Dalam pengamatan ini dapat dilakukan dengan cara uji Glejser. Uji Glejser adalah uji hipotesis untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki indikasi heteroskedastisitas dengan cara meregres absolut residual. Dasar pengambilan keputusan dengan uji glejser adalah:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tidak terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 5 Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a	t	Sig.			
				Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
				B	Std. Error	
1	(Constant)	3.059	.893		3.427	.001
	<i>Perceived usefulness</i>	-.005	.061	-.010	-.084	.934
	<i>Perceived ease of use</i>	-.152	.060	-.277	-.520	.134
	<i>Trust</i>	-.047	.068	-.088	-.689	.492
	<i>Perceived Risk</i>	.013	.082	.019	.155	.877

a. Dependent Variable: Resabs

Pada tabel 5 uji heteroskedastisitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) seluruh variabel independen lebih besar dari 0,05, maka dari itu diperoleh kesimpulan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada data residual.

1.3 Model Regresi Linier Berganda

Rumus yang digunakan dalam analisis data adalah regresi linier berganda. Analisis regresi waktu hubungan antara dua variabel memiliki hubungan kausal (kausal) atau fungsional. Regresi berganda merupakan teknik analisis untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Persamaan regresi linier berganda sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel 6 Multiple Linear Regression Model

Model	Coefficients ^a			
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
	B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	-3.602	1.379	
	<i>Perceived usefulness</i>	.298	.095	.262
	<i>Perceived ease of use</i>	.287	.093	.232
	<i>Trust</i>	.284	.105	.236
	<i>Perceived Risk</i>	.399	.127	.265

a. Dependent Variable: Intention To Use

Berdasarkan tabel di atas dapat, regresi linier berganda yakni sebagai berikut:

$$\text{Intention To Use} = -3,602 + 0,298 \text{ Perceived Usefulness} + 0,287 \text{ Perceived Ease Of Use} + 0,284 \text{ (Trust)} + 0,399 \text{ (Perceived Risk)}$$

Pada model regresi linier berganda di atas menunjukkan bahwa

1. Nilai konstanta sebesar -3,062 dapat diartikan bahwa variable intention to use QRIS akan mengalami penurunan sebesar -3,062 apabila variable Perceived usefulness, Perceived ease of use, Trust, Perceived Risk sama dengan 0.
2. Nilai koefisien regresi Perceived usefulness terhadap intention to use QRIS sebesar 0,298. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap kenaikan Perceived usefulness terhadap intention to use sebesar 100% akan memberikan peningkatan intention to use QRIS sebesar 29,8%.
3. Nilai koefisien regresi Perceived ease of use terhadap intention to use QRIS sebesar 0,287. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap kenaikan Perceived ease of use terhadap intention to use sebesar 100% akan memberikan peningkatan intention to use QRIS sebesar 28,7%.
4. Nilai koefisien regresi Trust terhadap intention to use QRIS sebesar 0,284. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap kenaikan Trust terhadap intention to use sebesar 100% akan memberikan peningkatan intention to use QRIS sebesar 28,4%.
5. Nilai koefisien regresi Perceived Risk terhadap intention to use QRIS sebesar 0,399. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap kenaikan Perceived Risk terhadap intention to use sebesar 100% akan memberikan peningkatan intention to use QRIS sebesar 39,9%.

1.4 Uji Hipotesis

a. Uji T

Uji tanda atau t-test digunakan untuk uji secara individual (parsial) menentukan pengaruh masing-masing variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), dengan asumsi variabel lain tetap atau konstan.

Tabel 7 Hasil T test

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-3.602	1.379		-2.611	.010

<i>Perceived usefulness</i>	.298	.095	.262	3.149	.002
<i>Perceived ease of use</i>	.287	.093	.232	3.087	.003
<i>Trust</i>	.284	.105	.236	2.701	.008
<i>Perceived Risk</i>	.399	.127	.265	3.136	.002

a. Dependent Variable: Intention To Use

Pada tabel 7 uji t di atas menunjukkan beberapa hasil sebagai berikut.

- i. Nilai signifikansi (sig) variabel *perceived usefulness* sebesar 0,002 lebih kecil dari α (0,05), maka dari itu diperoleh keputusan tolak H0 dengan kesimpulan bahwa variabel *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan *intention to use*.
- ii. Nilai signifikansi (sig) variabel *perceived ease of use* sebesar 0,003 lebih kecil dari α (0,05), maka dari itu diperoleh keputusan tolak H0 dengan kesimpulan bahwa variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan *intention to use*.
- iii. Nilai signifikansi (sig) variabel *Trust* sebesar 0,008 lebih kecil dari α (0,05), maka dari itu diperoleh keputusan tolak H0 dengan kesimpulan bahwa variabel *Trust* memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan *intention to use*.
- iv. Nilai signifikansi (sig) variabel *Perceived Risk* sebesar 0,002 lebih kecil dari α (0,05), maka dari itu diperoleh keputusan tolak H0 dengan kesimpulan bahwa variabel *Perceived Risk* memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan *intention to use*.

b. Koefisien Determinasi

Mengukur seberapa baik variabel independen menjelaskan sepenuhnya variabel dependen dan pengaruh parsialnya. Nilai koefisien determinasi (R²) bervariasi dari 0 sampai dengan 1. Semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen maka semakin besar R².

Tabel 8 Coefficient of Determination

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.759 ^a	.576	.558	1.17751	
a. Predictors: (Constant), <i>Perceived Risk</i>, <i>Perceived ease of use</i>, <i>Perceived usefulness</i>, <i>Trust</i>					
b. Dependent Variable: Intention To Use					

Pada tabel 8 koefisien determinasi (R²) di atas menunjukkan nilai R Square sebesar 0,576, maka dari itu diperoleh kesimpulan bahwa variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *Trust* dan *Perceived Risk* mampu memberikan pengaruh terhadap variabel *intention to use* sebesar 57,6% sedangkan sisanya sebesar 42,4% dari variabel *intention to use* dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada jurusan Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya yang menggunakan QRIS sebagai Digital Payment, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil, yakni:

1. Variabel *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *intention to use*. Hal ini berarti bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan QRIS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mereka untuk tetap menggunakan QRIS.
2. Variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*. Artinya, semakin mudah penggunaan QRIS sebagai digital payment menurut persepsi mahasiswa, semakin tinggi minat mereka untuk menggunakannya.
3. Variabel *Trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *intention to use*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap QRIS, memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap minat mereka untuk terus menggunakan QRIS sebagai digital payment untuk transaksi pembayaran non tunai.
4. Variabel *Perceived Risk* berpengaruh terhadap *intention to use* QRIS. Ini berarti bahwa

persepsi risiko yang dirasakan oleh mahasiswa terhadap penggunaan QRIS juga mempengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakannya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya guna mendapatkan hasil yang lebih baik:

1. Melibatkan objek penelitian yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada satu jurusan atau universitas. Melakukan penelitian yang melibatkan responden dari berbagai latar belakang akan memberikan hasil yang lebih bervariasi dan dapat mewakili populasi yang lebih luas.
2. Melampirkan bukti konkret yang dapat mengonfirmasi bahwa responden benar-benar merupakan pengguna aktif aplikasi QRIS, misalnya dengan meminta responden untuk menyertakan tangkapan layar (screenshot) aplikasi yang digunakan. Hal ini dapat meningkatkan validitas dan kepercayaan terhadap data yang diperoleh.
3. Menambah atau menggunakan variabel lain yang relevan, seperti fitur layanan yang disediakan oleh QRIS. Hal ini akan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS.
4. Mengajukan saran kepada Politeknik Negeri Sriwijaya untuk meningkatkan layanan QRIS misalnya dalam pembayaran biaya kuliah. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembayaran dan memberikan pilihan yang lebih fleksibel efektif dan efisien bagi mahasiswa.

Daftar Rujukan

- bi.go.id. (2019). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. bi.go.id.
<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Dewi Sartika Nasution, Muhammad Muhajir Aminy, L. A. R. (2019). *Ekonomi Digital*. Sanabil.
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 85–93.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>
- Fatmawati, M. N. R., & Yuliana, I. (2019). Pengaruh Transaksi Non Tunai Terhadap Jumlah Uang Beredar Di Indonesia Tahun 2015- 2018 Dengan Inflasi Sebagai Variabel Moderasi. *Ekspansi: Jurnal Ekonomi, Keuangan, Perbankan Dan Akuntansi*, 11(2), 269–283. <https://doi.org/10.35313/ekspansi.v11i2.1608>
- Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., & Malik, N. (2021). Literasi dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 05(01), 23–30.
- Latief, F., & Dirwan, D. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16-30.
<https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>.
- Lucyanda, J., Fakultas, D. A., & Unisma, E. (2010). Pengujian Technology Acceptance Model (Tam) Dan Theory Planned Behavior (Tpb). *JRAK Agustus*, 2(1995), 1–14.
<https://doi.org/10.33558/jrak.v1i2.124>
- Musyaffi, A. M., & Kayati, K. (2020). Dampak Kemudahan dan Risiko Sistem Pembayaran QR Code: Technology Acceptance Model (TAM) Extension. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 3(2), 161. <https://doi.org/10.33603/jibm.v3i2.2635>
- Muzdalifa, I., Rahma, I. A., & Novalia, B. G. (2018). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada UMKM Di Indonesia (Pendekatan Keuangan Syariah). *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 3(1).
<https://doi.org/10.30651/jms.v3i1.1618>
- Novi Arianti, N. L., Sri Darma, G., Fredy Maradona, A., & Mahyuni, L. P. (2019). Menakar

- Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 16(2), 67. <https://doi.org/10.38043/jmb.v16i2.2041>
- Perdana, I. K. D., & Sinarwati, N. K. (2022). Penerapan Transaksi Payment Gateway berbasis QRIS pada UMKM (Study Empiris Pada Pedagang di Pantai Penimbangan). *Jurnal Manajemen*, 8(2), 331–337. <https://repo.undiksha.ac.id/9553/%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/9553/9/1717051396>
- Pintubipar Saragih, S., & Nopriadi, N. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Actual Use Digital Payment System Pada Pelaku UMKM di Kota Batam. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(2), 63–67. <https://doi.org/10.30871/jaic.v3i2.1646>
- Puspita, Y. C. (2019). Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Manajemen Informatika*, 09(02), 121–128. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/29471/26993>
- Rizkiyah, K., Nurmayanti, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107–126.
- Sugiyono (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>