

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI RISIKO DAN PERSEPSI MANFAAT TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) DI PEKANBARU

Oki Hariantoni*, Ainun Mardiah **

* Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Univeritas Islam Negrei Sultan Syarif Kasim Riau

** Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Univeritas Islam Negrei Sultan Syarif Kasim Riau

Article Info

ABSTRACT

Keyword:

Perception of Convenience,
Perception of Risk,
Perception of Benefit,
Interest in Use

This research was conducted on the people of Pekanbaru City. The aim of this research is to determine the influence of perceived convenience, perceived risk and perceived benefits on interest in using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) in Pekanbaru, Riau. Data collection techniques use questionnaires. The population in this research is the entire Pekanbaru community who know about the payment system using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). In this research, the sample consisted of 96 respondents using purposive sampling technique. The data analysis used in this research is quantitative using the multiple linear regression method. Based on the results of simultaneous tests, it can be seen that perceived convenience, perceived risk and perceived benefits together influence interest in using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) in Pekanbaru. Then carry out a partial test, from this test it can be seen that the perception of convenience variable has a significant effect on interest in use, while the risk perception variable has a significant effect on interest in use and the perception of benefit variable has a significant effect on interest in use. All independent variables have a joint contribution of 71.9% to the dependent variable. Meanwhile, 28.1% was influenced by other variables not examined in this research.

Info Artikel

Kata Kunci:

Persepsi Kemudahan,
Persepsi Risiko, Persepsi
Manfaat, Minat
Penggunaan

Corresponding Author:

Email:

okihariantoni@gmail.com

SARI PATI (11 pt)

Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kota Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh persepsi kemudahan, persepsi Risiko dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pekanbaru, Riau. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Masyarakat Pekanbaru yang mengetahui tentang system pembayaran dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Dalam penelitian ini sampel berjumlah 96 orang responden dengan menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode regresi linear berganda. Berdasarkan hasil uji secara simultan dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan, persepsi risiko dan persepsi manfaat secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Pekanbaru. Kemudian uji secara parsial, dari pengujian ini dapat diketahui bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan, sedangkan variabel persepsi risiko berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan dan variabel persepsi manfaat berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan. Seluruh variabel bebas mempunyai kontribusi secara bersama-sama sebesar 71,9% terhadap variabel terikatnya. Sedangkan 28,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi sekarang ini perlahan mengubah segala aktivitas manusia. Segala jenis pekerjaan dapat dilakukan dengan efisien dan efektif karena kehadiran teknologi. Salah satu fitur teknologi yang menjadi primadona masyarakat adalah fitur digital media atau yang sering kita kenal dengan internet. Kehadiran internet inilah yang membawa perubahan yang signifikan terhadap segala aktifitas manusia. Bahkan di era digital sekarang, semua dapat dilakukan melalui platform internet seperti berkomunikasi, berbelanja, berdiskusi, dan masih banyak lagi pekerjaan yang memanfaatkan fitur internet tersebut (**Sitanggang, 2018**).

Pertumbuhan konsumsi masyarakat terhadap internet dan smartphone menjadi indikator yang baik dalam mengembangkan layanan dan produk keuangan berbasis digital agar bisa menjangkau keseluruhan wilayah di Indonesia. Pemanfaatan teknologi ini harus segera dilakukan agar terciptanya inklusi keuangan yang lebih merata dan menyeluruh khususnya untuk produk dan layanan keuangan. Data menunjukkan bahwa adanya peningkatan penggunaan internet dan smartphone setiap tahunnya. Databoks <https://katadata.co.id/> menyebutkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan untuk penggunaan smarphone dan internet di Indonesia sebesar 95,2 juta ditahun 2018, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 juta pengguna. Pada tahun selanjutnya penggunaan internet di indonesia semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023. Pada 2019 jumlah pengguna internet di proyeksikan tumbuh 12,6% dibanding 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna (**Jayani, 2019**).

Pertumbuhan ini menjadi kesempatan dan tantangan bagi perusahaan perusahaan untuk segera beralih kelayanan digital. Digitalisasi sistem keuangan dan teknologi disebut *financial technology* (fintech) yang merupakan inovasi sistem keuangan secara digital agar masyarakat dapat dengan mudah mengakses produk dan layanan keuangan. KPMG mengartikan industri teknologi keuangan sebagai bisnis berbasis teknologi yang besaing, atau berkolaborasi dengan lembaga keuangan. Dalam pengertian yang berbeda, chun dan teo menjelaskan bahwa

fintech mengacu pada layanan keuangan dan produk inovatif yang disampaikan melalui teknologi baru. Perkembangan fintech ini merubah pola model bisnis keuangan saat ini dimana memberikan peran bagi fintech dalam memunculkan perilaku unregulated yang menjalankan model bisnis layaknya perusahaan atau *institusi regulated* (**Nurfalah & Rusydiana, 2019**).

Sulfina et al. (2022) menyatakan bahwa terjadi peningkatan dari tahun ke tahun dalam melakukan transaksi elektronik. Semakin besarnya jumlah penduduk dan meningkatnya literasi masyarakat terhadap keuangan inklusif, menjadikan masyarakat semakin terdorong untuk menumbuhkan transaksi uang elektronik di tanah air. Sehingga hal ini meningkatkan pengguna uang elektronik meningkat pesat dari tahun ke tahun.

Bank Indonesia (BI) telah mengeluarkan proyeksi tentang transaksi *e-commerce* yang terjadi di Indonesia. Pada tahun 2021, masyarakat yang berbelanja atau melakukan transaksi online di platform toko online akan mencapai angka Rp370 triliun. Angka ini dapat dikatakan telah mengalami kenaikan sebesar Rp104 triliun dibandingkan pada tahun 2020. Bank Indonesia (BI) telah mencatat transaksi *e-commerce* pada 2020 yang terjadi di Indonesia telah mencapai angka Rp266 triliun. Pertumbuhan tersebut tercermin dari nilai transaksi Uang Elektronik (UE) pada bulan Maret 2021 sebesar Rp21,4 triliun, atau tumbuh 42,46% (*year over year*). Dari perkembangan teknologi tersebut, muncul teknologi baru yang dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) yang disebut dengan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yang ikut hadir dan juga andil dalam mempermudah masyarakat melakukan pembayaran digital.

Berdasarkan penyajian hasil penelitian terdahulu didapatkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, dan persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan (**Ningsih et al., 2021; Arifyanto & Kholidah, 2021; Karnadjaja et al., 2018; Agustiono et al., 2021**).

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan opsi pembayaran melalui QRIS. **Salsabila (2022)**, menyatakan bahwa penggunaan metode pembayaran tanpa kontak fisik atau dapat disebut dengan cashless menjadi sebuah hal penting yang perlu dilakukan agar dapat mencegah penyebaran virus corona melalui fisik uang tunai yang biasa kita lakukan apabila melakukan pembayaran secara tunai.

Ardiansyah (2021), dalam penelitiannya mengatakan bahwa badan amil zakat nasional kabupaten Banyumas tertarik dalam startegi pelaksanaan pembayaran dana zakat, infaq, dan sedekah melalui QRIS dikarenakan kemudahan cara transaksi dengan QRIS menjadi salah satu metode yang menarik dalam pembayaran dana zakat, infaq, dan sedekah. *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) telah mencatat per 1 November 2021 telah tembus hingga 12 juta merchant sejak diimplementasikan pada 1 Januari 2020. Hal ini dikarenakan kemudahan yang diberikan QRIS dalam metode pembayaran menjadikan merchant merasa lebih praktis dan terhindari dari uang palsu. Selain itu dengan adanya QRIS

merchant tidak perlu lagi menyediakan uang kembalian dan mencatat transaksi secara manual.

Menurut **Hardiyanto & Tjahjo (2021)**, mengatakan dalam data survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) dan BPS (Badan Pusat Statistik) bahwa pada tahun 2018 terdapat 171,17 juta (64,8%) pengguna internet di Indonesia dari 264,161 juta jumlah penduduk Indonesia. Data survei APJII 2018 mengungkapkan juga bahwa salah satu perangkat yang sering digunakan untuk terhubung dengan internet adalah smartphone, sebesar 93,9% setiap hari digunakan. Dengan berkembangnya penggunaan internet melalui smartphone, membuat instrumen pembayaran non tunai yang berbasis server lebih banyak digunakan di masyarakat. Berdasarkan data Bank Indonesia pada Maret 2020, ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik server. Hal ini menjadi beberapa alasan juga bahwa penggunaan aplikasi e-wallet di pelanggan lebih dominan dan para pedagang telah menyediakan banyak QR Code yang dapat digunakan untuk sistem pembayaran berbasis server, seperti e-wallet.

Meskipun banyaknya pengguna aplikasi berbasis finansial saat ini, namun disisi lain masih banyak masyarakat yang belum berminat menggunakan sistem tersebut. Hal ini dikarenakan banyaknya kekurangan yang terjadi diluar dari sistem QRIS. **Silalahi et al (2022)**, menyatakan bahwa resiko memiliki dampak yang cukup signifikan dengan keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Dengan adanya penelitian tersebut maka tidak dapat dipungkiri juga, dengan berkembangnya sebuah inovasi teknologi baru tentu tidak dapat dipisahkan dari hal positif dan negative dalam berkembangnya sebuah teknologi. **Setiawan & Mahyuni (2020)**, menyatakan bahwa terdapat 3 manfaat yang dirasakan oleh UMKM sejak menggunakan QRIS. Yang mana 3 manfaat tersebut adalah sangat menguntungkan, memberi alternatif metode pembayaran, mengurangi kontak fisik.

Salah satu manfaat yang dapat dirasakan adalah masyarakat tidak perlu lagi membawa uang dalam bentuk fisik atau dompet dalam melakukan transaksi. Masyarakat hanya perlu menggunakan smartphone dalam melakukan transaksi, juga tidak perlu lagi menunggu kembalian. Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa menggunakan uang tunai dirasa kurang praktis dan masih banyak risiko yang didapatkan ketika bertransaksi. Namun disisi lain masih banyak juga hal yang menjadi risiko dalam penggunaan transaksi digital. Kejadian siber yang saat ini sering dilakukan yaitu kejadian dalam mencuri informasi data diri pengguna untuk mencuri saldo.

Berdasarkan catatan Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), jumlah kejadian siber yang terjadi sepanjang Januari-Juli 2021 mencapai 741,4. Ada beberapa modus yang sering digunakan pelaku kejadian *siber*. Salah satunya, rekayasa sosial atau *social engineering*. Dalam aksinya, pelaku akan mengarang atau merekayasa suatu kondisi yang dapat memengaruhi psikologi korban. Tujuannya, agar korban bisa dikendalikan dan dicuri data-data pribadinya. Dalam laporan bertajuk "*2021 Data Breach Investigations Report*" yang dikeluarkan oleh perusahaan telekomunikasi asal Amerika Serikat (AS), Verizon, sebanyak 40 persen dari total kejadian siber yang terjadi sepanjang 2020 adalah aksi brute force attack.

Menurut **Davis dalam Rodiah dan Inaya (2020)** mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat

digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Hibaturrakhman dan Pradana (2021), mendefinisikan persepsi risiko sebagai anggapan atau keyakinan penilaian yang subjektif individu tentang potensi konsekuensi negatif dari keputusan pembelian yang diambil oleh konsumen dalam melakukan pembayaran atau transaksi menggunakan teknologi atau layanan aplikasi. Kondisi ini menghasilkan pengambilan keputusan yang kompleks. Konsumen mungkin akan mengevaluasi merek secara detail. Informasi dari suatu produk sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh konsumen guna untuk dapat mencoba mengevaluasi berbagai merek.

Davis (1989), mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Menurut **Gefen et al. (2003) dalam Priyono (2017)** mengungkapkan bahwa persepsi kemanfaatan menunjukkan penilaian subjektif dari manfaat yang ditawarkan oleh aplikasi untuk mempermudah mendapatkan jasa yang diinginkannya. Berdasarkan penjelasan di atas maka secara sederhana persepsi kemanfaatan adalah keyakinan pengguna sistem informasi mengenai manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk menguji persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko penggunaan, dan persepsi manfaat penggunaan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan informasi tambahan terkait persepsi kemudahan penggunaan, risiko, dan manfaat terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat transaksi yang modern dan dapat diterapkan sebagai alat transaksi di masa depan yang lebih berguna dalam kegiatan transaksi non-tunai.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pekanbaru”**, sehingga melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar bagi pihak perusahaan melalui perbaikan-perbaikan atas pelayanan dan produk yang ditawarkan.

METODE

Waktu penelitian yaitu dimana masa peneliti melakukan penelitian terhitung dari rencana hingga penelitian selesai. Penelitian ini dilakukan terhitung sejak bulan Mei 2023 sampai selesai. Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan penelitian terutama dalam menangkap fenomena atau peristiwa yang sebenarnya terjadi dari objek atau tempat yang diteliti untuk mendapatkan data-data yang akurat. Penelitian ini

dilaksanakan di Kota Pekanbaru. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (**Erdiansyah, 2016**). Populasi juga merupakan gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal, atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat semesta penelitian Berdasarkan pengertian tersebut, sampai pada pemahaman penulis bahwa populasi merupakan keseluruhan karakteristik dan kualitas yang ditetapkan penulis pada obyek atau subyek tersebut. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh Masyarakat Kota Pekanbaru yang mengetahui tentang system pembayaran dengan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (**Erdiansyah, 2016**). Sampel diambil dengan metode *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan pertimbangan tersebut, maka kriteria dalam memilih sampel dalam penelitian ini adalah :

- a. Masyarakat Kota Pekanbaru.
- b. Masyarakat Kota Pekanbaru yang berusia 17-40 tahun.
- c. Masyarakat Kota Pekanbaru yang mengetahui tentang system pembayaran dengan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

Mengingat masyarakat Kota Pekanbaru yang pernah menggunakan QRIS tidak diketahui jumlahnya, maka rumus yang dibutuhkan untuk mengetahui jumlah sampel adalah menggunakan rumus Lemeshow (**Siregar, 2014:62**).

$$n = \frac{Z\alpha/2^2 \times P \times Q}{L^2}$$

dimana :

n : Jumlah sampel minimum yang diperlukan

$Z\alpha$: Nilai standar dari distribusi sesuai nilai $\alpha = 5\% = 1,96$ (apabila alfa= 5%, maka Z tabel sekitar 1,96)

P : Prevalensi outcome, karena data belum didapat, maka dipakai 50% = 0,5

Q : 1-P

L : Tingkat Ketelitian 10%

Berdasarkan rumus, maka $n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,1)^2}$

$$n = \frac{3,84 \times 0,25}{0,01} = 96$$

Maka diperoleh hasil jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden. Jadi sampel yang akan dipilih oleh penulis sebagai sumber data yang dibutuhkan untuk penelitian ini 96 orang Masyarakat Kota Pekanbaru yang sesuai dengan kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini. Jenis dan Sumber Data, **Data Primer**, Data sekunder, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Dat, Uji Kualitas Data, **Uji Validitas**, Uji Reliabilitas, Uji asumsi klasik, Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastisitas, Uji analisis Regresi Linear Berganda, Pengujian Hipotesis, **Uji F (Uji Simultan)**, Uji T (Uji Parsial), Koefisien Determinas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian secara statistik dapat terlihat dengan jelas bahwa secara parsial (individu) Persepsi Kemudahan (X1), Persepsi Risiko (X2) Persepsi Manfaat (X3) sepenunya berpengaruh terhadap Minat Penggunaan (Y). Sedangkan secara simultan (bersama-sama) seluruh variabel bebas berpengaruh terhadap Minat Penggunaan (Y). Penjelasan masing-masing pengaruh dari variabel dijelaskan sebagai berikut :

5.7.1 Pengaruh Persepsi Kemudahan (X1) terhadap Minat Penggunaan (Y)

Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari hambatan. Berdasarkan hasil interpretasi penelitian yang dapat dilihat pada table 5.14 melalui uji parsial (uji t) diperoleh nilai t hitung sebesar 2.877 sedangkan t tabel sebesar 1.986 sehingga $t_{hitung} = 2.877 > t_{tabel} = 1.986$ dan signifikan $0.005 < 0.05$ maka dapat diartikan pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Persepsi kemudahan mempunyai pengaruh langsung yang signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pekanbaru. Berdasarkan survey yang telah peneliti lakukan, hal yang membuat Persepsi Kemudahan ini berpengaruh secara penuh terhadap Minat Penggunaan, adalah mudah dan intuitifnya dalam menggunakan QRIS ini.

Menurut responden yang sudah peneliti wawancara, Kemudahan dalam menggunakan QRIS inilah yang membuat para pengguna QRIS ini berminat untuk menggunakan QRIS, sebab untuk menggunakan QRIS ini cukup dengan membuka layanan yang digunakan baik Bank Mobile atau E-wallet dan langsung scan barcode QRIS nya, maka transaksi dapat dengan segera dilakukan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wicky Laloan, Rudi Wenas, Sjendry Loindong (2023) yang Dimana hasil penelitiannya adalah Kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko berpengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap minat penggunaan e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

5.7.2 Pengaruh Persepsi Risiko (X2) terhadap Minat Penggunaan (Y)

Persepsi Risiko sebagai ketidakpastian mengenai konsekuensi yang mungkin timbul dari penggunaan produk atau jasa. Ini berarti bahwa tingkat risiko yang dirasakan individu dan toleransi risiko mereka sendiri merupakan faktor yang mempengaruhi sikap individu ketika mengambil keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu. Berdasarkan hasil interpretasi penelitian yang dapat dilihat pada table 5.15 melalui uji parsial (uji t) diperoleh nilai t hitung sebesar 4.634 sedangkan t tabel sebesar 1.986 sehingga $t_{hitung} = 4.634 > t_{tabel} = 1.986$ dan signifikan $<.001 < 0.05$ maka dapat diartikan pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Persepsi Risiko mempunyai pengaruh langsung yang signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pekanbaru. Berdasarkan survey yang telah peneliti lakukan, hal yang membuat Persepsi Risiko ini berpengaruh secara penuh terhadap Minat Penggunaan, adalah minimnya risiko dalam menggunakan QRIS ini.

Menurut responden yang peneliti wawancara, dalam menggunakan QRIS ini minim Risiko karena pengguna hanya cukup membuka aplikasi dan scan barcode QRIS ini, serta penggunaan QRIS ini membuat terhindar dari uang palsu.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wicky Laloan, Rudi Wenas, Sjendry Loindong (2023) yang Dimana hasil penelitiannya adalah Kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko berpengaruh positif dan signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap minat penggunaan e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Annasta Tindi Capindo (2022) yang dimana hasil penelitiannya adalah Perceived risk berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan QRIS. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi risiko yang dirasakan dari penggunaan QRIS, maka minat toko oleh-oleh dalam mengadopsi QRIS menurun.

5.7.3 Pengaruh Persepsi Manfaat (X3) terhadap Minat Penggunaan (Y)

Persepsi manfaat merupakan suatu alat ukur dimana pengguna akan berminat atas suatu teknologi apabila teknologi tersebut dirasa cukup memberi manfaat pada kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan hasil interpretasi penelitian yang dapat dilihat pada table 5.15 melalui uji parsial (uji t) diperoleh nilai t hitung sebesar 2.686 sedangkan t tabel sebesar 1.986 sehingga $t_{hitung} = 2.686 > t_{tabel} = 1.986$ dan signifikan $<.009 < 0,05$ maka dapat diartikan pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Persepsi Manfaat mempunyai pengaruh langsung yang signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pekanbaru.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Annasta Tindi Capindo (2022) Perceived benefit berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan dari penggunaan QRIS, maka minat toko oleh-oleh dalam mengadopsi QRIS juga meningkat.

5.7.4 Pengaruh Persepsi Kemudahan (X1) Persepsi Risiko (X2) Persepsi Manfaat (X3) terhadap Minat Penggunaan (Y)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F hitung sebesar 78.286 dengan nilai signifikansi $<.001^b$. Karena nilai F hitung sebesar 78.286 yang berarti lebih besar dari F tabel yaitu 2.70 dan nilai sig $<.001^b < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen yang meliputi Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Persepsi Manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Pekanbaru secara simultan.

SIMPULAN

Secara umum, hipotesis merupakan dugaan sementara tentang hubungan yang logis antara dua variabel atau lebih yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya, maka berikut ini dapat disajikan ringkasan hasil uji hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara parsial variabel perspsi kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Pekanbaru.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara parsial variabel perspsi risiko memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Pekanbaru.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara parsial variabel perspsi manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, secara simultan variabel persepsi kemudahan, persepsi risiko dan persepsi manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

QS al-Imran ayat 159

Adam, M. (2015). Manajemen Pemasaran Jasa. Bandung: Alfabeta

Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980) Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Andriyano, Y., & Rahmawati, D. (2016). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, persepsi risiko dan kepercayaan terhadap minat menggunakan rekening ponsel (studi kasus pada nasabah CIMB Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta). *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, 4(2).

Ardiansyah, A., Noprizal, N., & Danu Syahputra, A. (2022). *Strategi Pengembangan Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) Kabupaten Lebong dengan Menggunakan Analisis SWOT* (Doctoral dissertation, IAIN CURUP).

Atriani, A., Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital OVO. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6(1), 54-61.

Davis, F. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly, vol. 13(3), 319 - 339.

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. *Jurnal Ilmiah Komputasi dan Statistika*, 1(1), 48-56.

Siti Rodiah, I. S. (2020, Desember 19). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66-80. doi:<https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>

Hibaturrakhman, B., & Pradana, M. (2021). Pengaruh Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Online Pengguna Layanan Cloud Gaming (studi Pada Pengguna Aplikasi Skyegrid). *eProceedings of Management*, 8(1).

Jayani DH. Jumlah Penduduk Indonesia 269 Juta Jiwa, Terbesar Keempat di Dunia 2019

Sihaloho, At al. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. journal.undiknas.ac.id. doi: <https://doi.org/10.38043/jmb.v17i2.2384>

Juhri, Kurniatul. (2017). ‘Pengaruh Trust, Perceived Usefulness, dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention To Use dengan Attitude Toward Using sebagai mediator pada pengguna t-cash di bandung’. Skripsi pada Universitas Telkom.

Kotler, P., & Keller. (2014). *Marketing Management, 14th Edition*. New Jersey.Pearson Pretice Hall, Inc.

-
- Nurfalah, I., & Rusydiana, A. S. (2019). Digitalisasi keuangan syariah menuju keuangan inklusif: Kerangka maqashid syariah. *Ekspansi: Jurnal Ekonomi, Keuangan, Perbankan, Dan Akuntansi*, 11(1), 55-76.
- Pavlou, P.A. 2003. Consumer acceptance of electronic commerce: integrating trust and risk with technology acceptance model, International Journal of Electronic Commerce, Vol. 7 No. 3.pp 69-103.
- Peter dan Olson. (2013). Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran. Edisi Kesembilan. Diterjemahkan oleh: Diah Tantri Dwiandani. Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
- Santika, A., Aliyani, R., & Mintarsih, R. (2022). Persepsi Dan Intensi Pelaku Umkm Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(4), 61-70.
- Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). QRIS di mata UMKM: eksplorasi persepsi dan intensi UMKM menggunakan QRIS. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(9), 921-946.
- Solomon, Michael R. (2013). *Consumer Behavior: Buying, having and being, 10th edition*. England. Pearson education limited.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta.
- Sulfina, S., Yuliniar, Y., & Aziz, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat terhadap minat untuk menggunakan uang elektronik (shopeepay). *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 17(2), 105-116.
- Puteri Ramadani, - (2023) *PENGARUH PERSEPSI MANFAAT PENGGUNAAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-WALLET “(STUDI KASUS PADA MASYARAKAT KECAMATAN TUAH MADANI, KOTA PEKANBARU)*. <https://repository.uin-suska.ac.id/68663/>
- ASSIFA FAJRINA, - (2023) *PENGARUH HALAL AWARENESS DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK KOREAN FOOD PADA GENERASI Z DI KOTA PEKANBARU*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/71372/>
- Nora Maulidya, - (2022) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko dan Efektivitas terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Platform Crowdfunding Berbasis QR Code. <https://doi.org/10.56436/jocis.v1i2.146>
- Wicky Laloan, Rudy Wenas, Sjendry Loindong. (2023) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna *E-Payment QRIS* pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>
- Ningsih, Hutami A and M Sasmita, Endang and Sari, Bida (2021) *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa*. IKRAITH-EKONOMIKA, 4 (1). pp. 1-9. ISSN 2654-4946 / E-ISSN 2654-7538