

**ANALISIS PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEPERCAYAAN, DAN  
PERSEPSI RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG  
ELEKTRONIK BERBASIS QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN  
STANDARD (QRIS)**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana**



**Disusun Oleh:**

**Muthia Chairani**

**112031207**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI  
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA  
YOGYAKARTA**

**2023**

## TUGAS AKHIR

### ANALISIS PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEPERCAYAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS)

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**MUTHIA CHAIRANI**

No Induk-Mahasiswa: 112031207

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Kamis tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak)

**Susunan Tim Penguji:**

Pembimbing

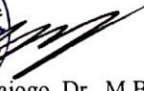
  
Frasto Bryanto, Dr., M.Si., Ak., CA.

Penguji

  
Efraim Ferdinan Giri, Dr., M.Si., Ak., CA.

Yogyakarta, 11 Januari 2024  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua •



  
Prasmi Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh dari persepsi kemudahan, persepsi kepercayaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan untuk menggunakan uang elektronik berbasis Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dikalangan mahasiswa. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah mahasiswa Yogyakarta yang pernah menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 228 responden. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* dengan kriteria mahasiswa yang sedang kuliah di Yogyakarta dan pernah menggunakan QRIS. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear berganda dan diolah menggunakan aplikasi SPSS. Dari penelitian yang telah dilakukan, hasil menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap keputusan untuk menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa. Persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap keputusan untuk menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa. Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan untuk menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Persepsi kemudahan, Persepsi kepercayaan, Persepsi risiko, QRIS, Uang elektronik.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRACT

*This study was conducted with the aim of knowing the effect of perceived convenience, perceived trust, and perceived risk on the decision to use electronic money based on Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) among students. In this study, the population used was Yogyakarta students who had used QRIS-based electronic money. The sampling method used in this study was purposive sampling method with a sample size of 228 respondents. In this study, data collection was carried out by distributing questionnaires through google form with the criteria of students who were studying in Yogyakarta and had used QRIS. The data analysis conducted in this study used multiple linear regression analysis methods and was processed using the SPSS application. From the research that has been done, the results show that perceived convenience has no positive effect on the decision to use QRIS among students. Perceived trust has a positive effect on the decision to use QRIS among students. Perception of risk has a negative effect on the decision to use QRIS among students.*

*Keywords: Perceived convenience, perceived trust, perceived risk, QRIS, Electronic money*

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Inovasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan peran yang signifikan pada kehidupan masyarakat dan berbagai sektor industri, termasuk dalam transaksi keuangan. Penerapan TIK dalam dunia keuangan telah memberikan banyak solusi dan layanan yang jauh lebih praktis, cepat, dan inklusif. Dengan adanya platform keuangan digital (uang elektronik), masyarakat sekarang sudah memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai layanan keuangan.

Dikutip dari Bank Indonesia, Teknologi Keuangan (*Financial technology* atau FinTech) dapat dianggap sebagai hasil sinergi dari layanan keuangan dengan teknologi, yang pada akhirnya membentuk sebuah perubahan cara bisnis yang awalnya konvensional menjadi lebih modern, sehingga sekarang transaksi dapat dilakukan dari jarak jauh dan pembayaran yang dilakukan dapat diselesaikan dalam sekejap

*Quick Response Code Indonesian Standard* atau yang lebih dikenal sebagai QRIS merupakan gabungan (integrasi) berbagai jenis Kode QR yang berasal dari beragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Inisiatif ini merupakan kolaborasi Bank Indonesia (BI) bersama industri sistem pembayaran yang bertujuan untuk membuat transaksi berbasis Kode QR bisa menjadi makin praktis, efisien, dan terjamin keamanannya.

Tentunya, terdapat sejumlah faktor yang bisa memengaruhi bagaimana seseorang mempersepsikan pemanfaatan QRIS, contohnya seperti yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yakni persepsi kemudahan, kepercayaan, serta risiko.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Beberapa persepsi ini berperan penting dalam membentuk sikap dan niat individu terhadap penggunaan teknologi.

Beberapa isu yang muncul dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
2. Bagaimana pengaruh persepsi kepercayaan terhadap keputusan untuk menggunakan elektronik berbasis QRIS.
3. Bagaimana pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

## **Tinjauan Teori**

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

Teori *Technology acceptance model* (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis et al., (1989) sebagai suatu perkembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). TAM didefinisikan sebagai sebuah model dalam sistem informasi yang secara khusus diformulasikan untuk menjelaskan bagaimana sistem informasi diterima dan digunakan

### **Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)**

QRIS adalah standar Kode QR tingkat nasional yang diterbitkan oleh Bank Indonesia yang kemudian diperkenalkan tepat pada hari lahirnya Indonesia, yaitu 17 Agustus 2019 sebagai upaya mengakselerasi realisasi Indonesia sebagai masyarakat tanpa tunai (*cashless society*). Sistem pembayaran dengan menggunakan QRIS ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah, mempercepat,

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dan meningkatkan keamanan transaksi pembayaran dengan Kode QR dalam negeri. Dikuip dari Bank Indonesia (2019), Per 1 Januari 2022 setiap merchant diharuskan untuk menggunakan Kode QR sesuai dengan standar QRIS.

## **Persepsi Kemudahan**

Damayanti (2019) juga mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai pandangan konsumen mengenai kesederhanaan dalam menggunakan dan menerapkan sistem aplikasi yang dibuat dengan tujuan konsumen tidak mengalami hambatan ketika melakukan transaksi secara online.

Davis (1989) menyatakan bahwa ada beberapa indikator yang bisa digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, antara lain:

1. Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*)
2. Dapat dikontrol (*controllable*)
3. Fleksibel (*flexible*)
4. Mudah untuk digunakan (*easy to use*)
5. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)

## **Persepsi Kepercayaan**

Menurut Rahmad et al., (2017) persepsi kepercayaan merupakan prosedur dari pembentukan rasa percaya yang ada dalam diri seseorang terhadap suatu layanan berdasarkan kognitif yang dimiliki mengenai penggunaan layanan tersebut.

Menurut Kotler & Keller (2016) ada beberapa indikator untuk dapat mengetahui kepercayaan pengguna, yaitu:

1. Kesungguhan (*benevolence*)

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Kemampuan (*ability*)
3. Integritas (*Integrity*)
4. Kesiediaan untuk bergantung/percaya (*willingness to depend*)

## **Persepsi Risiko**

Featherman & Pavlou (2003) mendeskripsikan persepsi risiko sebagai bentuk persepsi mengenai ketidakpastian serta dampak negatif yang mungkin dapat timbul karena menggunakan produk ataupun jasa. Schiffman & Kanuk (2008) mendeskripsikan persepsi risiko sebagai keraguan yang dimiliki pengguna ketika ia tidak bisa mengetahui konsekuensi yang akan mereka terima dari keputusan yang dibuat.

Menurut Hoyer et al., (2013) terdapat beberapa aspek dari persepsi risiko, antara lain:

1. Risiko sosial
2. Risiko waktu
3. Fisik atau keamanan
4. Risiko kinerja
5. Psikologikal
6. Risiko keuangan

## **Keputusan Penggunaan**

Pratiwi, H (2016) mengartikan keputusan penggunaan sebagai bentuk penyelesaian dari tahapan berpikir mengenai suatu isu atau masalah dengan tujuan



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menentukan cara apa yang harus dilakukan supaya dapat menghadapi isu tersebut dengan memilih salah satu opsi yang ada.

Kotler & Keller (2016) berpendapat bahwa terdapat beberapa proses pengambilan keputusan, yaitu:

1. Pengenalan masalah
2. Pencarian informasi
3. Penilaian alternatif
4. Keputusan penggunaan
5. Perilaku pasca

## **Pengembangan Hipotesis**

### **Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Berbasis QRIS**

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Suputra (2019) dengan temuan bahwa persepsi kemudahan memberikan pengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Dari uraian sebelumnya, maka hipotesis yang didapatkan adalah:

H1: Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan Uang Elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa di Yogyakarta

### **Pengaruh Persepsi Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Berbasis QRIS**

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Artina (2021) juga menghasilkan temuan yang serupa bahwa persepsi kepercayaan berdampak positif pada minat

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

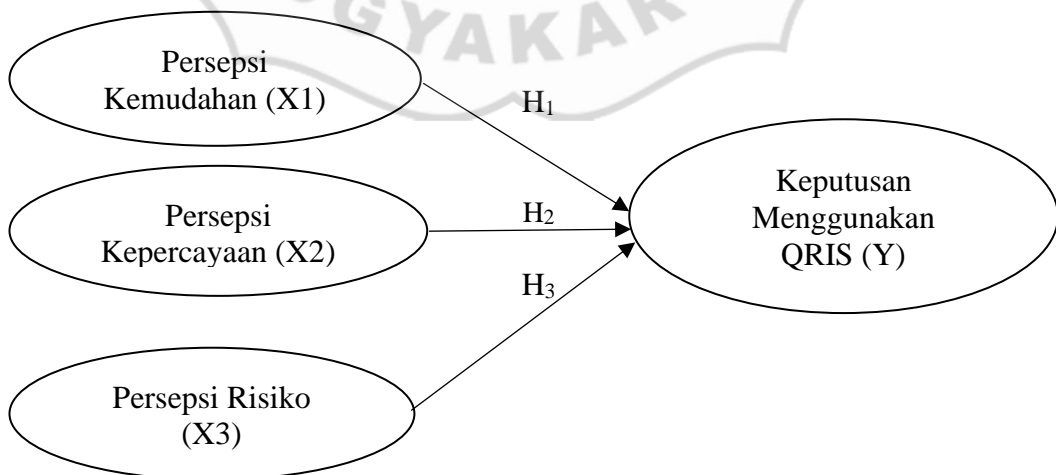
penggunaan *e-money*. Dari penjelasan sebelumnya, hipotesis yang didapatkan adalah:

H2: Persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan Uang Elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa di Yogyakarta

## **Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Berbasis QRIS**

Hasil temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatonah (2020) dengan hasil yaitu persepsi risiko memberikan pengaruh positif terhadap minat dalam mengadopsi penggunaan *e-money*. Dari penjelasan sebelumnya, hipotesis yang didapatkan adalah:

H3: Persepsi risiko berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan Uang Elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa di Yogyakarta.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *purposive sampling* dengan seleksi berdasarkan kriteria yaitu individu merupakan mahasiswa/i yang berasal dari perguruan tinggi yang ada di Yogyakarta dan pernah menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi setidaknya satu kali. Data yang terdapat dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan data yang digunakan adalah data primer, yang diperoleh langsung dari hasil observasi dengan menggunakan kuesioner yang didistribusikan kepada responden melalui media *Google Form*.

## ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

### Statistik Deskriptif

Beberapa variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah keputusan untuk menggunakan uang elektronik dengan basis QRIS (Y) sebagai variabel dependen, dan persepsi kemudahan (X1), persepsi kepercayaan (X2), persepsi risiko (X3) sebagai variabel independen. Analisis statistik deskriptif yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup nilai minimum, maximum, mean, dan standar defiasi.

**Tabel 4. 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif**

<b>Descriptive Statistics</b>				
	<b>Min.</b>	<b>Max.</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Persepsi Kemudahan	16	25	22,39	2,212
Persepsi Kepercayaan	12	20	17,82	1,855
Persepsi Risiko	6	20	11,71	3,482
Keputusan Menggunakan	14	25	20,75	2,650

Berdasarkan tabel 4.7 hasil analisis statistik deskriptif dari 228 responden adalah:

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Variabel persepsi kemudahan (X1) dapat dideskripsikan bahwa dalam skala likert yang digunakan, rata-rata respons yang diperoleh sebesar 22,39, dengan standar deviasi sebesar 2,212 serta variasi jawaban dari nilai terkecil 16 hingga terbesar 25.
2. Variabel persepsi kepercayaan (X2) dapat dideskripsikan bahwa dalam skala likert yang digunakan, rata-rata respons yang diperoleh sebesar 17,82, dengan standar deviasi sebesar 1,855serta variasi jawaban dari nilai terkecil 12 hingga terbesar 20.
3. Variabel persepsi risiko (X3) dapat dideskripsikan bahwa dalam skala likert yang digunakan, rata-rata respons yang diperoleh sebesar 11,71, dengan standar deviasi sebesar 3,482 serta variasi jawaban dari nilai terkecil 6 hingga terbesar 20.
4. Variabel keputusan menggunakan (Y) dapat dideskripsikan bahwa dalam skala likert yang digunakan, rata-rata respons yang diperoleh sebesar 20,75, dengan standar deviasi sebesar 2,650 serta variasi jawaban dari nilai terkecil 14 hingga terbesar 25.

## Uji Validitas

Untuk menguji validitas, metode uji yang digunakan dalam penelitian adalah uji *product moment correlation*, dengan ketentuan jika signifikansi kurang dari 0,05 dan memiliki nilai positif maka dianggap valid. Sebaliknya, jika signifikansi lebih dari 0,05 baik bernilai positif maupun negatif, maka dianggap tidak valid.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas

Variabel	Kode Pernyataan	Sig (2-tailed)	Keterangan
----------	-----------------	----------------	------------

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Persepsi Kemudahan (X1)	X1.1	0,000	Valid
	X1.2	0,000	
	X1.3	0,000	
	X1.4	0,000	
	X1.5	0,000	
Persepsi Kepercayaan (X2)	X2.1	0,000	Valid
	X2.2	0,000	
	X2.3	0,000	
	X2.4	0,000	
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,000	Valid
	X3.2	0,000	
	X3.3	0,000	
	X3.4	0,000	
	X3.4	0,000	
	X3.6	0,000	
Keputusan Menggunakan QRIS (Y)	Y.1	0,000	Valid
	Y.2	0,000	
	Y.3	0,000	
	Y.4	0,000	
	Y.5	0,000	

Berdasarkan dari tabel 4.8 dapat diketahui bahwa hasil uji validitas tiap variabel mendapatkan hasil akhir dengan nilai signifikan masing-masing item variabel  $0,000 < 0,05$ . Dengan adanya hasil tersebut, kesimpulan yang didapatkan adalah semua pernyataan dari masing-masing variabel dianggap valid.

## Uji Reliabilitas

Terkait dengan penelitian ini, uji reabilitas diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* yang memiliki ketentuan jika nilainya melebihi 0,6 maka suatu variabel akan dikatakan reliabel.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Kode Pernyataan	Cronbach's Alpha	Keterangan
----------	-----------------	------------------	------------

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Persepsi Kemudahan (X1)	X1.1	0,650	Reliabel
	X1.2	0,714	
	X1.3	0,652	
	X1.4	0,616	
	X1.5	0,615	
Persepsi Kepercayaan (X2)	X2.1	0,602	Reliabel
	X2.2	0,617	
	X2.3	0,601	
	X2.4	0,654	
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,602	Reliabel
	X3.2	0,670	
	X3.3	0,641	
	X3.4	0,706	
	X3.4	0,709	
	X3.6	0,688	
Keputusan Menggunakan QRIS (Y)	Y.1	0,704	Reliabel
	Y.2	0,621	
	Y.3	0,650	
	Y.4	0,667	
	Y.5	0,600	

Dilihat dari tabel 4.9, hasil dari uji reliabilitas terhadap tiap item variabel menunjukkan nilai yang melebihi dari 0,6. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa masing-masing item variabel dinyatakan reliabel serta jawaban yang diberikan oleh responden adalah konsisten.

## Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* sebagai uji normalitas yang hasilnya dapat ditentukan dengan melihat nilai signifikan atas *Monte Carlo* (2-tailed). Ketika sebuah data menghasilkan nilai *Sig. Monte Carlo* > 0,05 maka akan dinyatakan berdistribusi normal dan tersebut berlaku juga untuk sebaliknya jika

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

nilai *Sig. Monte Carlo* < 0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov**

	Nilai
Asymp. Sig.	0,009
Monte Carlo Sig.	0,205

dari tabel 4.10, hasil uji *Kolmogrov Smirnov* dalam penelitian ini menunjukkan Asymp. Sig. sebesar 0,007 yang berarti data tidak berdistribusi normal, sehingga uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode lain yaitu *Monte Carlo*. Dalam tabel diatas, diketahui nilai nilai *sig. monte Carlo*  $0,205 > 0,05$  yang menunjukkan bahwa data penelitian dapat dinyatakan berdistribusi normal.

## Uji Multikolinearitas

Berkaitan dengan penelitian ini, hasil multikolinearitas dapat dilihat dari besarnya nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan nilai tolerance. Keberadaan multikolinearitas pada data dapat dianggap tidak ada jika nilai tolerance  $\geq 0,1$  dan nilai VIF  $\leq 10$ . Sebaliknya, apabila nilai tolerance  $\leq 0,1$  dan nilai VIF  $\geq 10$  maka suatu data dapat dikatakan memiliki multikolinearitas antar variabel independen.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Multikolinearitas**

Multikolinearitas Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF
Persepsi Kemudahan	0,669	1,496
Persepsi Kepercayaan	0,630	1,586
Persepsi Risiko	0,828	1,208

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dari tabel 4.11, dapat terlihat bahwa nilai tolerance yang melebihi angka 0,1 sementara nilai VIF berada di bawah angka 10. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas antar variabel independen.

## Uji Heteroskedastisitas

Penelitian ini menggunakan uji *Glejser* sebagai uji heteroskedastisitasnya dengan ketentuan nilai signifikan residual  $> 0,05$  maka mengidentifikasi bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Heteroskedastisitas	
Coefficients	
	Sig.
Persepsi Kemudahan	0,926
Persepsi Kepercayaan	0,694
Persepsi Risiko	0,539

Dari tabel 4.12 dapat diperoleh informasi bahwa hasil dari pengujian heteroskedastisitas memberikan nilai signifikan residual untuk masing-masing variabel bernilai 0,926; 0,694; 0,539  $> 0,05$ , hal tersebut berarti tidak terdapat indikasi heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

## Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Hasil yang diperoleh dari uji koefisien determinasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana korelasi signifikan antar variabel independen.

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
-------	---	----------	-------------------	----------------------------



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1	0,568 <sup>a</sup>	0,323	0,314	2,195
---	--------------------	-------	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa nilai perolehan koefisien determinasi yang telah disesuaikan mencapai 0,314, hal ini berarti variabel independen memberikan kontribusinya sebesar 31,4% serta sisanya sebesar 68,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

## Uji t

Uji t dilakukan dengan tujuan menilai dampak variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai probabilitas signifikansi yang dihasilkan  $< 0,05$  maka variabel independen tersebut dapat dinyatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen, demikian pula sebaliknya. Selanjutnya, pengaruh yang dihasilkan

**Tabel 4. 8 Hasil Uji t**

Model	Sig.
1 (Constant)	.000
Persepsi Kemudahan	.748
Persepsi Kepercayaan	.000
Persepsi Risiko	.000

1. Variabel persepsi kemudahan (X1) memperoleh nilai signifikan sebesar 0,748 yang artinya variabel X1 tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y, hal ini juga memiliki arti bahwa hipotesis 1 tidak terdukung.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Variabel persepsi kepercayaan (X2) memperoleh hasil signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa variabel X2 berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y, hal ini juga memiliki arti bahwa hipotesis 2 terdukung.
3. Variabel persepsi risiko (X3) memperoleh hasil signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan bahwa variabel X3 berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y, hal ini juga memiliki arti bahwa hipotesis 3 terdukung.

## Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis ini digunakan untuk memahami apakah terdapat korelasi positif atau negative antara variabel independen dengan variabel dependen. Berdasarkan tabel 4.15, dapat diketahui hasil perhitungan nilai koefisien beta yang selanjutnya dapat digunakan untuk membentuk persamaan regresi linear berganda, yakni  $6,037 - 0,026X1 + 0,556X2 - 0,230X3$ .

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	14,128	2,064		6,846	.000
Persepsi Kemudahan	-0,027	0,081	-0,022	-0,322	.748
Persepsi Kepercayaan	0,554	0,099	0,389	5,582	.000
Persepsi Risiko	0,224	0,045	-0,303	-5,006	.000

1. Besarnya nilai konstanta yang diperoleh dalam data tersebut sebesar 14,128 yang dapat disimpulkan bahwa jika variabel independen memiliki nilai 0 (konstan) maka variabel dependen akan menunjukkan nilai sebesar 14,128.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Besarnya nilai koefisien regresi dari variabel X1 memiliki nilai -0,027 menunjukkan hubungan negatif. yang dapat disimpulkan ketika variabel X1 meningkat, variabel Y cenderung menurun, dan berlaku juga untuk sebaliknya.
3. Besarnya angka koefisien regresi dari variabel X2 memiliki nilai 0,389 menunjukkan adanya hubungan positif yang dapat disimpulkan bahwa ketika variabel X2 mengalami peningkatan, maka variabel Y juga akan mengalami peningkatan, dan berlaku untuk kebalikannya.
4. Besarnya angka koefisien regresi dari variabel X3 memiliki nilai -0,303 menunjukkan adanya hubungan positif yang dapat disimpulkan bahwa ketika variabel X3 mengalami peningkatan, variabel Y cenderung menurun, dan berlaku juga untuk sebaliknya

## **Pembahasan**

### **Variabel persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS**

Dilihat hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, didapati bahwa variabel kemudahan memberikan hasil akhir bahwa nilai koefisien regresi bersifat negatif yaitu -0,026, nilai signifikansi sebesar  $0,748 > 0,05$  serta nilai t hitung -0,322 yang lebih kecil dari t tabel sebesar 1,971. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan tidak memberikan pengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis pertama (H1) ditolak.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## **Variabel kepercayaan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS**

Dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan memberikan hasil akhir yaitu nilai koefisien regresi yang positif yaitu 0,556 dengan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung 5,615 yang lebih tinggi daripada t tabel yaitu 1,971. Hasil tersebut mengindikasikan persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS, maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kedua (H2) diterima.

## **Variabel risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan menggunakan QRIS**

Dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa variabel risiko memberikan hasil akhir yaitu nilai koefisien regresi yang negatif yaitu 0,230 dengan signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  serta nilai t hitung - 5,006 yang lebih besar dari t tabel yaitu 1,971. Hasil tersebut mengindikasikan persepsi risiko memiliki pengaruh negatif terhadap keputusan untuk menggunakan QRIS. oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ketiga (H3) ditolak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

- 1) Persepsi kemudahan bukanlah faktor utama bagi individu untuk memilih bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Dengan kata lain, tingkat kemudahan yang dirasakan oleh individu tidak secara positif memengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan QRIS.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- 2) Persepsi kepercayaan memegang peranan penting bagi individu terhadap keputusan untuk menggunakan sistem pembayaran QRIS. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan seseorang terhadap sistem uang elektronik QRIS, maka akan semakin besar kecenderungan untuk mengambil keputusan menggunakan layanan tersebut.
- 3) Persepsi risiko merupakan salah satu faktor yang berpengaruh bagi individu untuk memilih bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal tersebut memiliki arti bahwa semakin tinggi ketidakpastian serta risiko yang mungkin akan dihadapi oleh individu, maka akan semakin rendah kecenderungan mereka untuk mengadopsi penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

## Saran

Sejalan dengan hasil penelitian, ada beberapa saran untuk penelitian berikutnya:

1. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya untuk menambah variabel lainnya yang memungkinkan ataupun mengubah variabel independen yang ada.
2. Untuk penelitian selanjutnya bisa disarankan supaya variabel dependen dapat untuk lebih difokuskan pada penggunaan QRIS di aplikasi tertentu, seperti *m-banking* atau jenis uang elektronik lainnya.
3. Disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk dapat memperbanyak jumlah responden dengan tujuan supaya dapat menghasilkan data yang lebih kuat dan dapat lebih diandalkan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## DAFTAR PUSTAKA

- Artina, N. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Fitur Layanan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Dalam Menggunakan E-Money Di Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/forbiswira.v11i1.1408>
- Bank Indonesia. (2018). *MENGENAL FINANCIAL TEKNOLOGI*. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Bank Indonesia. (2019). *Bicara 131*. <https://bicara131.bi.go.id/knowledgebase/article/KA-01061/en-us>
- Damayanti, V. (2019). PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP PURCHASE INTENTION MELALUI BRAND IMAGE SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA MAHASISWA UST YOGYAKARTA PENGGUNA SHOPEE. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 16(2), 99–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/jieb.v16i2.2317>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Fatonah, F., Hendratmoko, C., Studi Manajemen, P., & Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, S. (2020). Menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi millennial menggunakan e-money. *JURNAL MANAJEMEN*, 12(2), 209–217. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN>
- Featherman, M. S., & Pavlou, P. A. (2003). PREDICTING E-SERVICES ADOPTION: A PERCEIVED RISK FACETS PERSPECTIVE. *International Journal of Human-Computer Studies*, 59(4), 474–451. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S1071-5819\(03\)00111-3](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/S1071-5819(03)00111-3)
- Hoyer, W., Macinnis, D., & Pieters, R. (2013). *Consumer Behavior* (6th ed.). United States of America: South-Western Cengage Learning. .

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016a). *Marketing Management* (16th ed.). New Jersey: Prentice Hall Published.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016b). *Marketing Managemen* (15th ed.). Pearson Education, Inc.

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(2), 927–953. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>

Pratiwi, H. (2016). *Buku ajar sistem pendukung keputusan* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.

Rahmad, A. D., Astuti, E. S., & Riyadi. (2017). PENGARUH KEMUDAHAN TERHADAP KEPERCAYAAN DAN PENGGUNAAN SMS BANKING (Studi pada Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 43(1), 36–43. <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/1693>

Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2008). *Costumer Behavior* (7th ed.). USA : Pearson prentice hall.