

*Behavior Intention Penggunaan Digital Payment Quick Response Code for
Indonesian Standard (QRIS) Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance
and Use of Technology 2 (UTAUT 2)*

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Magister



Disusun oleh :

Nadia Fordia Rahmawati

1222 00894

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

2024

UJIAN TESIS

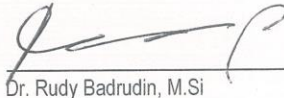
Tesis berjudul:

BEHAVIOR INTENTION PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE CODE FOR
INDONESIAN STANDARD (QRIS) BERDASARKAN MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE
AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)

Telah diuji pada tanggal: 8 Agustus 2024

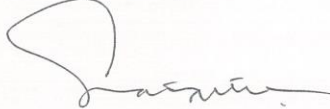
Tim Penguji:

Ketua



Dr. Rudy Badrudin, M.Si

Anggota



Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Pembimbing



Dr. Julianto Agung Saputro, S.Kom., M.Si., Ak., CA., CRP.

**BEHAVIOR INTENTION PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE CODE FOR
INDONESIAN STANDARD (QRIS) BERDASARKAN MODEL UNIFIED THEORY OF
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)**

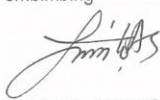


dipersiapkan dan disusun oleh:

Nadia Fordia Rahmawati

Nomor Mahasiswa: 122200894

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal: 8 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Magister Akuntansi (M.Ak.) di bidang Akuntansi

SUSUNAN TIM PENGUJI

Pembimbing		Ketua Penguji
		
Dr. Julianto Agung Saputro, S.Kom., M.Si, Ak., CA., CR		Dr. Rudy Badrudin, M.Si
		Anggota Penguji
		
		Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN
Ketua,



Dr. Wisnu Prajogo, MBA.



SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA YOGYAKARTA
JL. SETURAN, YOGYAKARTA 55281, P.O. BOX 1014 YOGYAKARTA 55010
TELP. (0274) 486160, 486321, FAKS. (0274) 486155 www.stieykpn.ac.id

Pernyataan Keaslian Karya Tulis Tesis

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya menyatakan bahwa tesis dengan judul:

**BEHAVIOR INTENTION PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE CODE FOR
INDONESIAN STANDARD (QRIS) BERDASARKAN MODEL UNIFIED THEORY OF
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)**

diajukan untuk diuji pada tanggal 8 Agustus 2024, adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tesis ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian karya tulis orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin, atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan orang lain. Bila dikemudian hari terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, maka saya bersedia menerima pembatalan gelar dan ijazah yang diberikan oleh Program Pascasarjana STIE YKPN Yogyakarta batal saya terima.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024

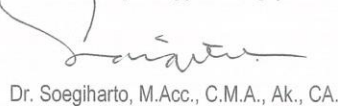
Yang memberi pernyataan

Saksi 1, sebagai Ketua Tim Penguji


Dr. Rudy Badrudin, M.Si

Nadia Fordia Rahmawati

Saksi 2, sebagai Anggota Penguji


Dr. Soegiharto, M.Acc., C.M.A., Ak., CA.

Saksi 3, sebagai Pembimbing


Dr. Julianto Agung Saputro, S.Kom., M.Si., Ak., CA., CR

Saksi 4, sebagai Ketua STIE YKPN Yogyakarta


Dr. Wisnu Prajogo, MBA.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Behavior Intention Penggunaan Digital Payment Quick Response Code for Indonesian Standard (QRIS) Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)

**Nadia Fordia Rahmawati
Julianto Agung Saputro**

Program Studi Magister Akuntansi
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara
Jalan Seturan Raya, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55281
Email: nadiafordia22@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi (TI) telah mengubah perilaku masyarakat dan berdampak pada semua sektor bisnis. Salah satu inovasi signifikan dalam pembayaran digital adalah *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, yang memberikan kemudahan dan efisiensi dalam transaksi non-tunai. Meskipun QRIS sudah banyak digunakan, adopsi oleh konsumen masih menghadapi tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS berdasarkan persepsi konsumen UMKM di Indonesia menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*. UTAUT2 terdiri dari tujuh konstruk: ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, motivasi hedonis, nilai harga, kondisi yang memfasilitasi, dan kebiasaan. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Data dikumpulkan melalui survei menggunakan kuesioner didistribusikan menggunakan *Google Forms* melalui media sosial. Data diolah menggunakan *SmartPLS 4.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, motivasi hedonis, dan nilai harga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Sementara, kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan dan niat penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan penting bagi perusahaan teknologi finansial, bank, dan pemerintah dalam mengembangkan strategi untuk meningkatkan adopsi QRIS, mempercepat perkembangan ekonomi digital, dan mendukung transformasi sistem pembayaran di Indonesia, serta memberikan rekomendasi kepada pelaku UMKM terkait strategi yang dapat diterapkan berdasarkan persepsi konsumen bahwa QRIS dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada UMKM.

Kata Kunci: QRIS, UTAUT2, Niat Perilaku, Pembayaran Digital, UMKM.

PENDAHULUAN

Kemajuan TI yang pesat belakangan ini juga memengaruhi semua sektor bisnis. Teknologi informasi (TI) menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari dan mempengaruhi perilaku pengguna (Andini & Hariyanti, 2021). Perkembangan TI dan penggunaan smartphone memudahkan transaksi pembelian dan pembayaran melalui ponsel, memberikan fleksibilitas dan kenyamanan (Abrahão et al., 2016). Penelitian terus berupaya memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan pemanfaatan TI oleh individu (Tamilmani et al., 2021). Perubahan pola hidup dan kemajuan TI telah mempengaruhi perkembangan teknologi finansial, yang menawarkan kecepatan, akurasi, dan keamanan tinggi dalam pembayaran digital (Aisyah et al., 2023).

Salah satu inovasi dalam pembayaran digital adalah *Quick Response code Indonesia*

Standard (QRIS), yang memberikan alternatif metode pembayaran non-tunai lebih efisien (Farrell et al., 2022). QRIS, yang disahkan oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019 dan diterapkan penuh sejak 1 Januari 2020, menawarkan banyak manfaat bagi *merchant*, termasuk peningkatan penjualan, penguatan *branding*, dan kemudahan praktis (Lestari, 2023). QRIS kini semakin populer di kalangan pemilik usaha dan konsumen.

Pertumbuhan UMKM di Indonesia juga meningkat, dengan peran penting dalam perekonomian (Rafiani et al., 2024). Penggunaan QRIS oleh UMKM telah menjadi tren positif, mempermudah proses transaksi non-tunai dan meningkatkan kinerja usaha mereka (Wayan et al., 2020). Namun, masih ada kekhawatiran dari pelanggan dalam menggunakan QRIS, meskipun sudah banyak tersedia di kasir (Wardani et al., 2022). Penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku pelanggan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terhadap pembayaran dengan *QR Code* untuk meningkatkan adopsinya (Sofwatunnisa et al., 2023).

Berbagai model penelitian, seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* dan *UTAUT2*, telah dikembangkan untuk menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2003; Venkatesh et al., 2012). Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil beragam mengenai faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi, termasuk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan motivasi hedonis (Abrahão et al., 2016; Wayan et al., 2017; Herdit Juningsih et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan menguji kembali model *UTAUT2*, dengan fokus pada motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, untuk memahami persepsi konsumen terhadap penggunaan QRIS. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan wawasan bagi perusahaan teknologi finansial, bank, dan pemerintah dalam meningkatkan penggunaan QRIS di Indonesia, mempercepat perkembangan ekonomi digital, dan mendukung transformasi sistem pembayaran di Indonesia.

LANDASAN TEORI

Financial Technology

Financial technology (FinTech) didefinisikan sebagai penerapan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru yang mempengaruhi stabilitas moneter, sistem keuangan, serta efisiensi dan keamanan sistem pembayaran (Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017). *FinTech* memungkinkan transaksi keuangan tanpa rekening bank (Wardana, 2022).

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

UTAUT adalah salah satu model terbaru dalam penerimaan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Pada tahun 2012, Venkatesh dan timnya mengembangkan *UTAUT* menjadi *UTAUT2* dengan menambahkan tiga konstruk: motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, sehingga memperluas cakupan *UTAUT*. *UTAUT2* fokus pada penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen, menyatukan elemen dari delapan model penerimaan teknologi lainnya (Onibala et al., 2021). Penambahan tiga konstruk ini dilakukan karena (1) Motivasi Hedonis penting dalam studi perilaku konsumen; (2) Nilai Harga mempertimbangkan biaya dan manfaat teknologi; dan (3) Kebiasaan dapat memprediksi pola penggunaan teknologi.

E-Commerce adalah proses bisnis elektronik yang menghubungkan pemilik toko online dan konsumen (Muhaimin, 2017).

Niat penggunaan (Behavior Intention)

Niat dalam memanfaatkan teknologi informasi merujuk pada kemauan pengguna untuk secara konsisten menggunakan teknologi, dengan asumsi mereka memiliki akses ke informasi yang diperlukan. Ketertarikan seseorang dalam mengadopsi teknologi baru bergantung pada keyakinan bahwa penggunaannya akan meningkatkan kinerja, kemudahan penggunaan, serta dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Perilaku Penggunaan (Use Behavior)

Merujuk pada seberapa sering atau intens seseorang menggunakan teknologi informasi, hal ini tergantung pada penilaian pengguna terhadap sistem. Pengguna cenderung menggunakan teknologi jika mereka percaya bahwa itu akan meningkatkan kinerja mereka, mudah diakses, dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Ekspetasi Kinerja (Performance Expectancy)

Merujuk pada keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerja mereka. Ini adalah indikator kuat dari niat penggunaan, menunjukkan bahwa seseorang yang percaya sistem dapat meningkatkan kinerjanya cenderung akan menggunakan sistem tersebut secara konsisten.

Ekspetasi Usaha (Effort Expectancy)

Kemudahan penggunaan sistem membentuk persepsi bahwa teknologi tersebut berguna dan nyaman. Jika sistem dianggap sulit digunakan, kenyamanan berkurang dan niat untuk menggunakan sistem menurun.

Faktor Sosial (Social Influence)

Pengaruh sosial terhadap perilaku individu bekerja melalui ketaatan, internalisasi, dan identifikasi. Semakin besar pengaruh lingkungan, semakin kuat niat individu untuk menggunakan teknologi karena dorongan dari sekitar.

Motivasi Hedonis (Hedonic Motivation)

Kepuasan dari penggunaan teknologi penting dalam penerimaan dan penggunaannya. Motivasi hedonis, yaitu dorongan untuk kesenangan dari penggunaan teknologi, mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi, terutama dalam konteks perilaku konsumen. Oleh karena itu, motivasi hedonis ditambahkan sebagai faktor prediktor perilaku konsumen dalam penggunaan teknologi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Nilai Harga (*Price value*)

Nilai harga adalah persepsi seseorang terhadap biaya penggunaan teknologi dibandingkan dengan manfaat yang diperoleh. Jika manfaat melebihi biaya, konsumen cenderung bersedia mengadopsi teknologi tersebut.

Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Faktor yang memengaruhi penggunaan sistem adalah sejauh mana individu yakin bahwa infrastruktur organisasi dan teknis mendukung sistem tersebut. Pengguna dengan kondisi fasilitasi yang lebih rendah cenderung memiliki niat yang lebih rendah untuk menggunakan teknologi.

Kebiasaan (*Habit*)

Konstruk terakhir yang ditambahkan ke UTAUT2. Kebiasaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung melakukan suatu perilaku secara otomatis setelah mempelajarinya, kebiasaan dikaitkan dengan tingkat otomatisasi.

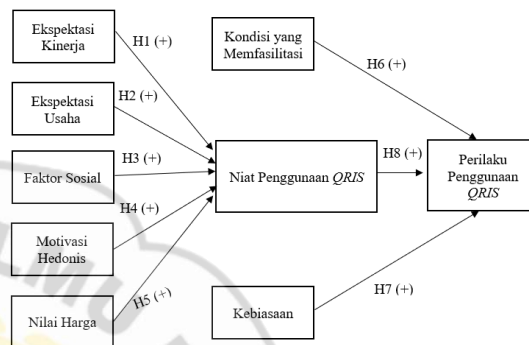
Quick Response Code Indonesian Standard (*QRIS*)

QRIS mengintegrasikan *QR Code* dari Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk memudahkan transaksi, menyimpan data seperti identitas pedagang dan jumlah pembayaran. Dikembangkan oleh ASPI dan Bank Indonesia, QRIS membuat transaksi dengan QR Code lebih mudah, cepat, dan aman. Semua penyedia *QR Code* harus mengimplementasikan QRIS, yang menggunakan standar *EMVCo* untuk interoperabilitas internasional dan telah diadopsi di negara-negara seperti India, Thailand, Singapura, Malaysia, dan Korea Selatan (Farrell et al., 2022)." Ada tiga jenis pembayaran menggunakan QRIS: *Merchant Presented Mode (MPM) Statis*, *Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis*, dan *Customer Presented Mode (CPM)* (Rafiani et al., 2024).

METODOLOGI PENELITIAN

Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Objek penelitian adalah konsumen UMKM yang aktif dalam tiga bulan terakhir. Peneliti berhasil mengumpulkan data dari 225 responden yang telah melakukan transaksi menggunakan QRIS pada UMKM dalam periode tersebut. Responden mengisi kuesioner yang disebar melalui *link Google Form* secara *online* melalui media sosial. Variabel yang diamati meliputi ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai

harga, dan kebiasaan. Sedangkan variabel dependen adalah niat dan perilaku penggunaan QRIS. Hubungan antara variabel independen dan dependen dapat digambarkan sebagai berikut:



HASIL PENELITIAN

Populasi dan Sampel

No.	Keterangan	Presentase	
1.	Jenis Kelamin	Laki-laki	31,11%
		Perempuan	68,89%
2.	Umur	15-20 tahun	5,33%
		21-25 tahun	41,78%
		26-30 tahun	32,00%
		> 30 tahun	20,89%
3.	Jumlah Transaksi QRIS per bulan	1-5 kali	35,11%
		6-10 kali	25,33%
		> 10 kali	39,56%

Dari total 225 responden, terdapat 70 responden laki-laki dan 155 responden perempuan. Dalam hal distribusi usia, kelompok usia 15-20 tahun terdiri dari 12 responden, kelompok usia 21-25 tahun terdiri dari 94 responden, kelompok usia 26-30 tahun terdiri dari 72 responden, dan kelompok usia di atas 30 tahun terdiri dari 47 responden. Mengenai frekuensi transaksi menggunakan QRIS per bulan, 79 responden melakukan 1-5 transaksi, 57 responden melakukan 6-10 transaksi, dan 89 responden melakukan lebih dari 10 transaksi per bulan.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Hasil *Convergent Validity Outer Loading Factor*

Variabel	Indikator	<i>Outer Loading</i>
Ekspektasi Kinerja	X1.1	0,879
	X1.2	0,891
	X1.3	0,806
Ekspektasi Usaha	X2.1	0,878
	X2.3	0,895
Faktor Sosial	X3.1	0,761
	X3.3	0,925
Motivasi Hedonis	X4.1	0,822
	X4.2	0,857
	X4.3	0,854
Nilai Harga	X5.1	0,878
	X5.2	0,908
	X5.3	0,913
Kondisi yang Memfasilitasi	X6.1	0,879
	X6.3	0,869
Kebiasaan	X7.1	0,939
	X7.2	0,945
	X7.3	0,874
Niat Penggunaan QRIS	Y1.1	0,865
	Y1.2	0,895
	Y1.3	0,803
Perilaku Penggunaan QRIS	Y2.1	0,926
	Y2.3	0,911

Berdasarkan hasil pengolahan data, nilai *outer loading factor* pada masing-masing item memiliki nilai di atas 0,70 menandakan bahwa item tersebut valid.

Hasil *Convergent Validity* dengan AVE (*Average Variance Extracted*)

Variabel	AVE	Kriteria	Hasil
Ekspektasi Kinerja	0,739	>0,5	Valid
Ekspektasi Usaha	0,785	>0,5	Valid
Faktor Sosial	0,718	>0,5	Valid
Motivasi Hedonis	0,713	>0,5	Valid
Nilai Harga	0,809	>0,5	Valid
Kondisi yang Memfasilitasi	0,764	>0,5	Valid
Kebiasaan	0,846	>0,5	Valid

Niat Penggunaan QRIS	0,732	>0,5	Valid
Perilaku Penggunaan QRIS	0,844	>0,5	Valid

Pengujian *Convergent Validity* menggunakan AVE, disimpulkan bahwa semua item pertanyaan seluruh variabel valid karena memenuhi kriteria nilai loading factor >0,50.

Hasil *Discriminant Validity Fornell-Larcker*

Discriminant Validity Fornell-Larcker

Variabel	Ekspektasi Kinerja	Ekspektasi Usaha	Faktor Sosial	Motivasi Hedonis	Nilai Harga	Kondisi yang Memfasilitasi	Kebiasaan	Niat Penggunaan QRIS	Perilaku Penggunaan QRIS
Ekspektasi Kinerja	0,860								
Ekspektasi Usaha	0,646	0,886							
Faktor Sosial	0,567	0,513	0,847						
Motivasi Hedonis	0,569	0,560	0,659	0,844					
Nilai Harga	0,425	0,496	0,488	0,598	0,900				
Kondisi yang Memfasilitasi	0,359	0,448	0,328	0,356	0,406	0,874			
Kebiasaan	0,578	0,549	0,581	0,603	0,473	0,288	0,920		
Niat Penggunaan QRIS	0,561	0,589	0,573	0,623	0,560	0,393	0,776	0,855	
Perilaku Penggunaan QRIS	0,558	0,558	0,566	0,623	0,479	0,336	0,834	0,748	0,919

Pengujian *Discriminant Validity*, terlihat bahwa akar kuadrat AVE bercetak tebal lebih besar dari korelasi antar variabel lain dalam model penelitian. Dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel memenuhi kriteria validitas diskriminan berdasarkan *Fornell-Larcker*.

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria	Hasil
Ekspektasi Kinerja	0,822	>0,6	Reliabel
Ekspektasi Usaha	0,727	>0,6	Reliabel
Faktor Sosial	0,629	>0,6	Reliabel
Motivasi Hedonis	0,800	>0,6	Reliabel
Nilai Harga	0,882	>0,6	Reliabel
Kondisi yang Memfasilitasi	0,691	>0,6	Reliabel
Kebiasaan	0,908	>0,6	Reliabel
Niat Penggunaan QRIS	0,816	>0,6	Reliabel
Perilaku Penggunaan QRIS	0,816	>0,6	Reliabel

Pengujian semua item pada setiap variabel dalam kuesioner reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* >0,60. Item-item dalam kuesioner dapat digunakan sebagai alat ukur yang konsisten.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Fit Model

	<i>Saturated model</i>	<i>Estimated model</i>
SRMR	0,069	0,083
d_ ULS	1,322	1,880
d_ G	0,746	0,844
Chi-square	1033,388	1061,055
NFI	0,723	0,715

Pengujian model melihat dari nilai SRMR sebesar 0,083 lebih kecil dari 0,10. Oleh karena itu model ini dikatakan Fit sehingga layak digunakan untuk melakukan uji hipotesis.

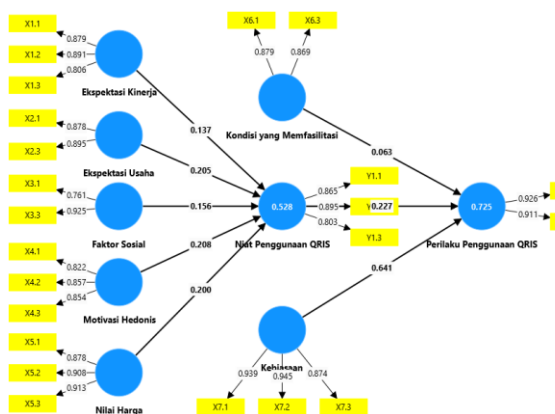
Uji Koefisien Determinasi (R²)

	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
Niat Penggunaan QRIS	0,528	0,518
Perilaku Penggunaan QRIS	0,725	0,721

Nilai R-square untuk variabel niat penggunaan QRIS sebesar 0,528 menunjukkan bahwa 52,8% variabel niat penggunaan QRIS dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, motivasi hedonis, dan nilai harga. Sisanya 47,8% dipengaruhi variabel lainnya. Sementara nilai R-square untuk variabel perilaku penggunaan QRIS sebesar 0,725 menunjukkan bahwa 72,5% variabel perilaku penggunaan QRIS dipengaruhi oleh kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, dan niat penggunaan QRIS.

Uji Hipotesis

Hasil Model Penelitian



Hasil Uji Hipotesis

	Pengaruh Variabel	<i>P- Value</i>	Hasil
H1	Ekspektasi Kinerja terhadap Niat Penggunaan QRIS	0.048	Terdukung
H2	Ekspektasi Usaha terhadap Niat Penggunaan QRIS	0.007	Terdukung
H3	Faktor Sosial terhadap Niat Penggunaan QRIS	0.026	Terdukung
H4	Motivasi Hedonis terhadap Niat Penggunaan QRIS	0.003	Terdukung
H5	Nilai Harga terhadap Niat Penggunaan QRIS	0.002	Terdukung
H6	Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan QRIS	0.040	Terdukung
H7	Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan QRIS	0.000	Terdukung
H8	Niat Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Penggunaan QRIS	0.001	Terdukung

PEMBAHASAN

Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Niat Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama (H1) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,048. Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hipotesis pertama terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian oleh (Widnyana & Yadnyana, 2015); Abrahão et al., (2016); Herrero et al., (2017); Ridwan & Dharma, 2022); dan (Onibala et al., 2021). Ekspektasi kinerja pada penelitian ini berhubungan dengan adanya peningkatan kinerja yang dirasakan oleh responden. Penggunaan QRIS memberikan manfaat dan dapat membantu menyelesaikan transaksi jual beli lebih cepat sehingga meningkatkan niat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan persepsi konsumen QRIS dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada UMKM.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Niat Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua (H2) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hipotesis kedua terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Pramuja et al., (2021); Yel et al., (2019); dan Putri & Sundari, (2024). Ekspektasi usaha pada penelitian ini menunjukkan bahwa responden cenderung lebih memiliki niat menggunakan QRIS karena mereka hanya memerlukan usaha yang minim yang kemudian dirasa dapat meningkatkan efisiensi dalam segi tenaga dan waktu. Responden menunjukkan bahwa penggunaan QRIS untuk bertransaksi mudah dipelajari dan dipahami.

Pengaruh Faktor Sosial terhadap Niat Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis ketiga (H3) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,026. Hal ini menunjukkan bahwa variabel faktor sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hipotesis ketiga terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Widnyana & Yadnyana, (2015); Yel et al., (2019); dan (Shafly, 2020). Faktor sosial pada penelitian ini menunjukkan bahwa responden merasa penggunaan QRIS oleh orang-orang yang berada di sekitarnya meningkatkan niat mereka untuk menggunakan QRIS. Hal tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri responden saat melakukan transaksi, khususnya dalam konteks bertransaksi pada UMKM.

Pengaruh Motivasi Hedonis terhadap Niat Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis keempat (H4) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi hedonis berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hipotesis keempat terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Pertiwi et al., (2017); Putri & Sundari, (2024); Abrahão et al., (2016); Yel et al., (2019); Shafly, (2020); dan Wardani & Masdiantini, (2022). Motivasi hedonis merujuk pada kesenangan atau kepuasan yang seseorang dapat rasakan dari menggunakan suatu teknologi. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa saat menggunakan QRIS responden merasa senang, bangga, dan itu dapat meningkatkan prestise diri mereka, yang kemudian dapat meningkatkan niat penggunaan QRIS untuk bertransaksi.

Pengaruh Nilai Harga terhadap Niat Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis kelima (H5) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa variabel nilai harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Hipotesis kelima terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Wardani & Masdiantini, (2022); Juningsih et al., (2020) dan Saibil et al., (2022). Nilai harga pada penelitian ini merujuk manfaat dari penggunaan QRIS lebih besar dibanding biaya yang harus dikeluarkan. Konsumen cenderung lebih memilih layanan dengan nilai harga yang terbaik. Pada penelitian ini, responden merasa bahwa biaya penggunaan QRIS sudah sepadan dengan manfaat yang didapatkan sehingga itu dapat meningkat niat responden dalam menggunakan QRIS.

Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis keenam (H6) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,040. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS. Hipotesis keenam terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Qingfei et al., (2008); Widnyana & Yadnyana, (2015); Yel et al., (2019), dan (Shafly, 2020). Kondisi yang memfasilitasi pada penelitian ini merujuk pada tersedianya fasilitas dan infrastruktur sebagai pendukung dari penggunaan QRIS. Responden merasa memiliki sumber daya yang diperlukan pada penggunaan QRIS (misal: smartphone atau internet). Kemudian ketika mengalami kesulitan dalam penggunaan QRIS, responden merasa akan mendapatkan bantuan dari orang lain (customer service, keluarga, kerabat). Sehingga, minimnya hambatan yang muncul pada penggunaan QRIS menjadi salah satu alasan yang dapat meningkatkan perilaku konsumen untuk bertransaksi menggunakan QRIS.

Pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis ketujuh (H7) menunjukkan besar nilai *p-value* 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kebiasaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS. Hipotesis ketujuh terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Shafly, (2020); dan Pertiwi et al., (2017). Kebiasaan pada penelitian ini merujuk pada tingkat otomatisasi perilaku responden dalam menggunakan QRIS. Responden merasa bahwa penggunaan QRIS telah menjadi kebiasaan yang dilakukan tanpa berpikir ulang.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Responden merasa gemar menggunakan QRIS karena mereka merasa bahwa transaksi menggunakan QRIS lebih baik daripada melakukan transaksi secara tunai.

Pengaruh Niat Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis kedelapan (H8) menunjukkan besar nilai p -value 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa variabel niat penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS. Hipotesis kedelapan terdukung. Hasil ini sesuai dengan penelitian Pertiwi et al., (2017); Yel et al., (2019); serta Putri & Sundari, (2024). Frekuensi penggunaan QRIS oleh responden didasari oleh niat responden dalam menggunakan QRIS. Dalam penelitian ini, mayoritas responden menyatakan bahwa mereka tetap berniat menggunakan QRIS di masa depan serta akan menggunakannya secara multifungsional, dan mengharapkan nantinya fasilitas yang diberikan oleh penyedia layanan QRIS akan meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa niat konsumen untuk menggunakan QRIS dalam transaksi dengan UMKM dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, motivasi hedonis, dan nilai harga. Faktor-faktor ini juga mempengaruhi perilaku penggunaan QRIS, yang didorong oleh kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan, dan niat. Konsumen merasakan peningkatan kinerja dari penggunaan QRIS, yang mempercepat transaksi. Mereka juga merasa lebih mudah memahami dan menggunakan QRIS. Dukungan dari pengguna QRIS di sekitar mereka meningkatkan kepercayaan diri dalam transaksi. Kepuasan dan kesenangan dalam menggunakan QRIS serta perasaan bahwa biaya sebanding dengan manfaatnya juga mempengaruhi preferensi mereka. Perilaku penggunaan QRIS menjadi kebiasaan yang dilakukan tanpa perlu berpikir ulang dan dianggap lebih baik daripada transaksi tunai. Konsumen menunjukkan niat untuk terus menggunakan QRIS di masa depan. Dengan bertambahnya jumlah pengguna QRIS, diharapkan fasilitas yang disediakan oleh penyedia layanan QRIS akan meningkat. Oleh karena itu, UMKM yang belum mengadopsi QRIS disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini untuk meningkatkan kualitas pelayanan yang diperlukan konsumen.

KETERBATASAN DAN SARAN

Keterbatasan

Dalam penelitian ini yang melibatkan 225 responden yang didominasi oleh perempuan dan sebagian besar berdomisili di Yogyakarta dan Jawa Tengah. Kondisi ini tentu saja membatasi kemampuan untuk mengukur niat dan perilaku konsumen dalam penggunaan QRIS secara lebih luas. Peneliti hanya menggunakan 8 variabel independen (ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan niat penggunaan QRIS), masih terdapat banyak variabel lain yang dapat mempengaruhi niat dan perilaku konsumen dalam menggunakan QRIS.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya mendistribusikan kuesioner dengan cakupan lebih luas agar sampel dapat lebih mewakili variasi pada populasi. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan variabel independen tambahan, seperti keamanan, insentif, dan kesiapan teknologi, untuk memperluas pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan QRIS dari persepsi konsumen maupun *merchant*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahão, R. de S., Moriguchi, S. N., & Andrade, D. F. (2016a). *Intention of adoption of mobile payment: An analysis in the light of the Unified Theory of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*. *RAI Revista De Administração E Inovação*, 13(3), 221–230.
- Aisyah, S., Andriani, N., Rahmadiyah, N., Novriansyah, D., Putri, A., & Mayori, E. (2023). Implementasi Teknologi Finansial Dalam QRIS Sebagai Sistem Pembayaran Digital Pada Sektor Umkm Di Kota Binjai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 3(1), 12.
- Andini, F., & Hariyanti, I. (2021). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Memahami Perilaku Penggunaan Oasis Di Sekolah Tinggi Teknologi Bandung. *Naratif (Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi dan Teknik Informatika)*, 3(02).
- April, V., Zai, L., Harefa, I., Bu'ulolo, N. A., & Telaumbanua, A. (2023). *Analysis Of The Role Of Financial Technology and Financial Literacy In Increasing Access To Financial Inclusion In Smes In Gunungsitoli City*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Bank Indonesia. (2017). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial*.
- Bashir, N. A. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 42–51.
- Brummer, O., & Gorfine, D. (2014). *Fintech: Building a 21st Century Regulator's Toolkit. Center for Financial Market*.
- Chang, A. (2012). UTAUT And UTAUT 2: A Review And Agenda For Future Research. In *Journal The Winners* Vol. 13(2).
- Farrell, M., Ikhwan, A. D., Kartika, W., Rahadi, R. A., Azkaenza, M., & Haq, M. A. (2022). *Implementation Study Of Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) In Papua Province. Jurnal Manajemen Indonesia*, 22(3), 289.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). *When to use and how to report the results of PLS-SEM. European Business Review*, 31(1), 2-24.
- Herrero, Á., San Martín, H., & Garcia-De Los Salmones, M. Del M. (2017). *Explaining The Adoption Of Social Networks Sites For Sharing User-Generated Content: A Revision Of The UTAUT2. Computers In Human Behavior*, 71, 209–217.
- Juningsih, H. E., Aziz, F., Ismunandar, D., & Sarasati, F. (2020). Penggunaan Model UTAUT2 Untuk Memahami Persepsi Pengguna Aplikasi G-Meet. *Ijse-Indonesian Journal On Software Engineering*, 6(2), 289–295.
- Lestari, M. I. (2023). Kesediaan Micro Merchants Membayar Biaya Merchant Discount Rate Dan Biaya Settlement QRIS. *Infestasi*, 19(1), 39–50.
- Mutiara Ahmad Pabulo, A. (2023). Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, Dan Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Minat Generasi Z Dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 619–625.
- Nastiti, D. I., Nur, S., Fadhlurrahmah, A., & Hermina, N. (N.D.). *The Impacts Of Macro Environment And Consumer Behavior On Performance Improvement Through Marketing Program (Case Study On The Use Of Digital Payment System QRIS By Smes In West Java, Indonesia). Turkish Journal Of Physiotherapy And Rehabilitation*, 32(3).
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara. *E-journal Teknik Informatika*.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah*.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 114 Tahun 2020 tentang Strategi Nasional Keuangan Inklusif*.
- Pramuja, R. A., Wibowo, A. P., & Suhermanto, D. F. (2021). *The Driving Factors Of Public's Interest In The Use Of QRIS To Achieve Cashless Society. Optimum: Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*, 11(2), 181.
- Putri, D. M., & Sundari, E. (2024). Analisis Penerapan Model UTAUT2 (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Terhadap Perilaku Pengguna Mobile Banking: Studi Kasus Mahasiswa Pengguna Mobile Banking Di Pekanbaru. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 210.
- Qingfei, M., Shaobo, J. I., & Gang, Q. U. (2008). *Mobile Commerce User Acceptance Study In China: A Revised UTAUT Model. Tsinghua Science And Technology*, 13(3), 257-264.
- Rafiani, K., Ayu Yunanda, R., & Rusmanto, T. (2024). Determinants Of QRIS Usage As A Digital Payment Tool For Msmes. *Journal Of Theoretical And Applied Information Technology*, 15(3).
- Ridwan, M. A., & Dharma, F. (2022). *Factors Affecting The Use Of Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) With The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Model. International Journal Of Innovative Science And Research Technology* 7(1).
- Saibil, D., Sodik, F., Ainun Mardiah, A., (2022). *Factors Affecting The Intention Of Using QRIS In Sharia Mobile Banking During Covid-19 Pandemic (Model Modification Of UTAUT 2). Jurnal Nisbah*, 8 (2), 76.
- Shafly, N. A., (2020). Penerapan Model UTAUT2 Untuk Menjelaskan Behavioral Intention dan Use Behavior Penggunaan Mobile Banking Di Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 8(2).
- Sofwatunnisa, A. A., Kartawinata, B. R., Akbar, A., & Pradana, M. (2023). *Quick Response Code As A Game-Changer Of Indonesian Digital Transactions. Wseas Transactions On Computer Research*, 11, 479–485.
- Tamilmani, K., Rana, N. P., Prakasam, N., & Dwivedi, Y. K. (2019). *The Battle Of Brain Vs. Heart: A Literature Review And*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Meta-Analysis Of “Hedonic Motivation” Use In UTAUT2. International Journal Of Information Management, 46, 222–235).*
- Tamilmani, K., Rana, N. P., Wamba, S. F., Dwivedi, R., (2021). *The Extended Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT2): A Systematic Literature Review And Theory Evaluation Item. International Journal of Information Management 57, 102-206.*
- Venkatesh, V., Smith, R. H., Morris, M. G., Davis, G. B., Davis, F. D., & Walton, S. M. (2003). *Quarterly User Acceptance Of Information Technology: Toward a Unified View. MIS Quarterly 27(3), 425-478.*
- Venkatesh, V., Walton, S. M., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). *Consumer Acceptance And Use Of Information Technology: Extending The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology. MIS Quarterly 36(1) 157-178.*
- Wardana, A. (2022). *Pengantar Dan Sejarah Fintech.* Cv. Media Sains Indonesia Kabupaten Melong Asih B40, Cijerah Kota Bandung, Jawa Barat.
- Wardani, L., & Riesty Masdiantini, P. (N.D.). *Influence Of Performance Expectations, Business Expectations, Social Factors Culture, Hedonic Motivation And Price Value On Intention To Use quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Scientific Journal Of Accounting And Humanics, 12(1).*
- Wayan, I., Setiawan, A., & Mahyuni, L. P. (2020). *Msmes USE QRIS. Udayana University Economics and Business E-Journal 9(10), 921-946.*
- Wayan, N., Mas, D., Pertiwi, Y., & Ariyanto, D. (2017). *Application Of The UTAUT2 Model To Explain Interests And Usage Behavior Mobile Banking in Denpasar City. Udayana University Accounting E-Journal, 18, 1369–1397.*
- Widnyana I.I., Yadnyana I. K., (2015). *Implications Of The UTAUT Model In Explaining Factors Of Intention And Use Of District Sipkd Tabanan. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana 11(2), 515-530.*
- Yel, B. L., & Ningtyas, S. A. (2019). *Implementation Of The UTAUT Model For Analysis Of Influencing Factors Interest In Utilization And Behavior In Using Information Systems. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research 3(2).*