

**PENGARUH FAKTOR PERSEPSI KEAMANAN, KEMUDAHAN  
PENGUNAAN, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP PENGGUNAAN  
QRIS DI GENERASI MILENIAL**

**RINGKASAN SKRIPSI**

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



**Disusun Oleh:**

**MIKE ARNITA BR SITEPU**

**112031358**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI  
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI  
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA  
YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### SKRIPSI

### PENGARUH FAKTOR PERSEPSI KEAMANAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP PENGGUNAAN QRIS DI GENERASI MILENIAL

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**MIKE ARNITA BR SITEPU**

Nomor Induk Mahasiswa: 112031358

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Senin tanggal 1 Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

**Susunan Tim Penguji:**



Pembimbing

Bambang Suropto, Dr., M. Si., Ak., CA.

Penguji

Wing Wahyu Winarno, Dr., MAFIS., Ak., CA.

Yogyakarta, 1 Juli 2024  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta  
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan, kemudahan penggunaan dan kepercayaan terhadap minat penggunaan QRIS. Penelitian ini dilakukan pada generasi milenial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, sebanyak 100 responden, dan Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling*. Analisis data menggunakan regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi keamanan tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Sedangkan persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat pengguna

Kata kunci: *Technology Acceptance Model* (TAM), QRIS, Persepsi Keamanan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Minat Pengguna.

## ABSTRACT

This study aims to determine the influence of security perception, ease of use and trust on interest in using QRIS. This research was conducted on the millennial generation. The methods used in this study are quantitative, as many as 100 respondents, and sampling techniques using *purposive sampling*. Data analysis uses multiple regression. The results of this study show that the perception of security does not have a positive effect on the demand for use. Meanwhile, the perception of ease of use and trust has a positive effect on user interest

Keywords: *Technology Acceptance Model* (TAM), QRIS, Security Perception, Perception of Convenience, Trust, User Interest.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi membawa dampak besar terhadap sistem pembayaran dan mengubah cara masyarakat mengelola keuangan (OJK, 2020). Di Indonesia, perkembangan teknologi telah mengubah peran uang tunai dalam sistem pembayaran. Kemajuan teknologi telah memfasilitasi digitalisasi sistem pembayaran dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk transaksi keuangan elektronik, seperti QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Hendarsyah, 2019). QRIS merupakan standar kode yang memungkinkan pembayaran digital melalui perangkat mobile. Di Indonesia, QRIS semakin populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Sejak awal kemunculannya, QRIS telah menjadi inovasi besar dalam sistem pembayaran digital di Indonesia, termasuk generasi milenial (Hendarsyah, 2019).

Digitalisasi ini memungkinkan terjadinya transaksi yang cepat, aman, efisien, dan nyaman. Semakin banyak orang yang beralih ke pembayaran non-tunai karena manfaatnya (Amry, 2023). Pertama, transaksi non-tunai tidak perlu membawa uang tunai fisik dan cepat serta mudah. Kedua, QRIS memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran melalui kode QR yang dapat dipindai menggunakan aplikasi perbankan atau dompet digital.

*Mobile Banking (M-Banking)* akan menciptakan persaingan dalam industri perbankan. *M-Banking* adalah masa depan perbankan di dunia karena secara bertahap menjadi populer di berbagai penjuru Indonesia (BI, 2014). Inovasi-inovasi yang terjadi saat ini tidak hanya diperlukan sebagai pendukung sistem, namun akan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terus meningkatkan pelayanan dunia perbankan di masa depan. Inovasi dalam industri perbankan tidak lagi dipandang hanya sebagai alat pendukung atau pelengkap sistem yang ada, namun sebagai elemen penting yang akan meningkatkan layanan perbankan di masa depan.

Pemerintah juga mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik dalam hal ini. Industri sistem pembayaran bekerja sama dengan Bank Indonesia mengembangkan QRIS untuk membuat transaksi kode QR lebih cepat, lebih mudah, dan lebih cepat. Oleh karena itu, setiap Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) diharuskan untuk menerapkan QRIS pada sistem mereka. Saat ini, semua aplikasi pembayaran yang digunakan masyarakat, baik perbankan maupun non perbankan, dapat digunakan di berbagai Lokasi, seperti toko, kafe, kios, tiket wisata, dll yang memiliki logo QRIS. Namun, penyedia layanan QRIS dari bisnis ini berbeda dari penyedia aplikasi yang biasa digunakan. Pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia pertama kali memperkenalkan kode QR. Paling lambat tanggal 31 Desember 2019, setiap orang yang terlibat dalam pembayaran kode QR harus memperbarui kode QR yang digunakannya sesuai dengan standar QRIS.

Tahun	Volume Transaksi ( dalam juta)
2020	17.5
2021	59
2022	120
2023	121.8

*Tabel Perkembangan Transaksi QRIS*

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Terlihat dari gambar di atas, penggunaan QRIS di kalangan penduduk Indonesia terus meningkatkan dari awal tahun 2020 hingga Februari 2023 mencapai jumlah Rp12,28 triliun. Hal ini menandakan peran Bank Indonesia dalam mensosialisasikan penggunaan layanan keuangan non tunai dinilai berhasil. Inovasi yang terus dilakukan untuk meningkatkan layanan juga mendorong minat masyarakat untuk menggunakan metode pembayaran QRIS. Karena mudah digunakan di *smartphone*, tidak perlu lagi membawa uang tunai kemana-mana yang berisiko hilang (Fadhillah, 2023), sehingga digemari banyak kalangan. Masyarakat yang sangat tertarik dengan teknologi saat ini adalah Gen Z dan Milenial yang berkuliah, serta Gen X yang menjadi mahasiswa pascasarjana (Farida, 2022).

Penggunaan QRIS juga berdampak pada kepercayaan konsumen terhadap produk. Ketersediaan untuk tergantung pada orang lain untuk melakukan sesuatu dikenal sebagai kepercayaan (Kotler, Marketing Management, 2016). Untuk menentukan apakah pelanggan ingin menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama, diperlukan kepercayaan. Sebagai hasil dari peningkatan kepercayaan masyarakat terhadap QRIS, penyedia layanan harus meyakinkan pelanggan bahwa QRIS menawarkan keuntungan dan kemudahan dalam bertransaksi serta perlindungan privasi pelanggan. Oleh karena itu, konsumen harus yakin bahwa QRIS aman dan dapat diandalkan, dan penyedia layanan harus meyakinkan pelanggan bahwa QRIS akan meningkatkan kemungkinan pengguna menggunakannya sebagai metode pembayaran digital.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Faktor persepsi Keamanan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan QRIS di Kalangan Generasi Milenial”**. Penting untuk mengetahui sejauh mana persepsi keamanan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kepercayaan mempengaruhi minat konsumen menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

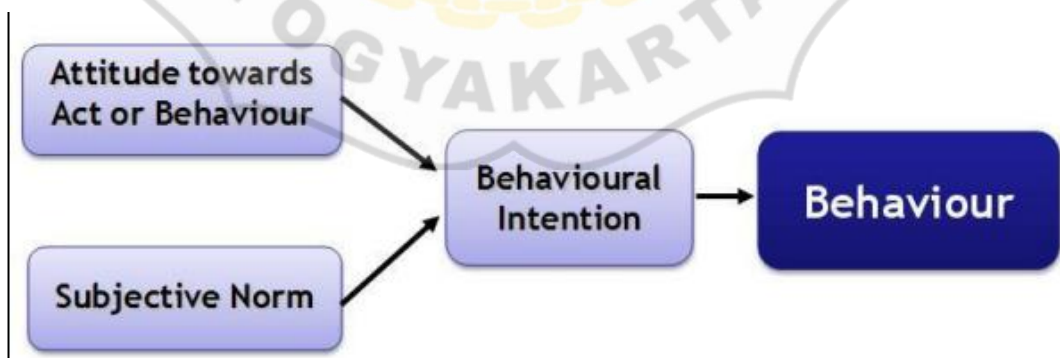
# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

### Tinjauan Teori

#### Technology Acceptance Model (TAM)

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori yang digagas oleh Davis, Freed D. (1989) Teori ini merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang sebelumnya dikembangkan oleh Ajzen Fishbein (1996) yang berfokus pada bagaimana niat mempengaruhi perilaku seseorang. Dua faktor utama mempengaruhi niat, yaitu norma atau keyakinan sosial mengenai kekuatan suatu tindakan individu dan persetujuan atau ketidaksetujuan atas tindakan individu atau kelompok tertentu. Meskipun TRA mencakup perilaku manusia secara keseluruhan, TAM berfokus pada penyelidikan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer. TAM dapat menggambarkan perilaku pengguna dalam berbagai situasi di bidang teknologi komputer dan pengguna akhir (Rauniar, 2013).

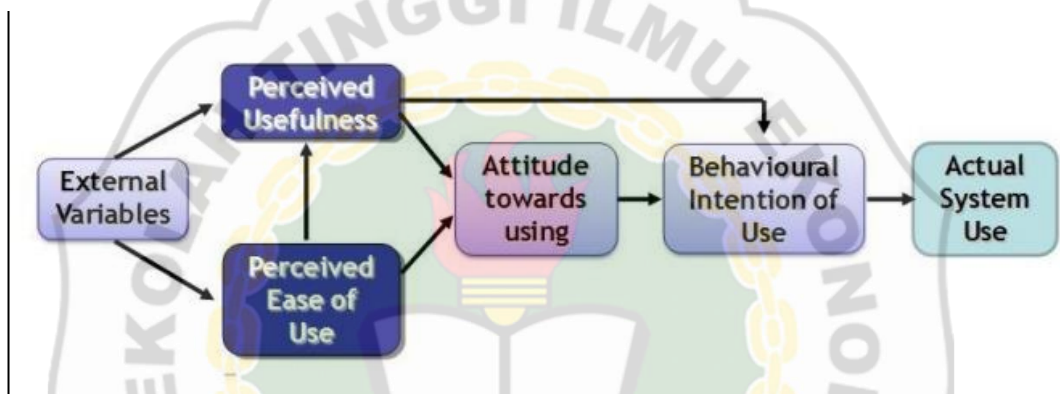


*Gambar Theory of Reason (TRA)*

Kontribusi TAM terhadap model TRA adalah menambahkan dua persepsi pada model TRA: manfaat yang dirasakan dan kemudahan yang dirasakan. TAM bertujuan untuk menjadi sarana untuk menjelaskan pendorong utama perilaku

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengguna teknologi informasi sehubungan dengan penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi itu sendiri. Model TAM menjelaskan bagaimana variabel kegunaan dan utilitas mempengaruhi pengguna sistem informasi. TAM percaya bahwa individu dapat meningkatkan kinerja pribadi atau organisasinya dengan menggunakan sistem informasi. Dibawah ini adalah gambar struktur TAM:



*Gambar Technology Acceptance Model (TAM)*

Gambar di atas menggambarkan lintasan minat seseorang dalam menggunakan suatu sistem berdasarkan dua konstruk, yang persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Kedua faktor ini, persepsi kegunaan dan kemudahan pengguna, berinteraksi dan sangat mempengaruhi keputusan perilaku penggunaan. Dengan kata lain, ketika suatu sistem dianggap mudah digunakan dan berguna, pengguna akan lebih cenderung menerimanya dan menggunakannya untuk pekerjaan mereka.

Tujuan TAM adalah untuk menjelaskan aspek penting dari perilaku pengguna yang berkaitan dengan penerimaan teknologi informasi. Model ini menunjukkan bahwa variabel kegunaan dan kemudahan penggunaan



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap sistem informasi. Menurut Islam T. R. (2020). TAM meyakini bahwa penggunaan sistem informasi dapat meningkatkan kinerja individu atau organisasi apabila penggunaan sistem informasi relative mudah dan tidak memerlukan banyak usaha dalam penggunaannya.

## **Persepsi Keamanan**

Menurut Westin (1967), keamanan adalah keyakinan individu bahwa aktivitas yang menjadi perhatiannya dapat dipantau dan dikendalikan dengan cara yang dapat diandalkan oleh dirinya atau orang lain. Konsumen mungkin tidak lagi menggunakan penjual online karena persepsi risiko yang tinggi. Bank Indonesia, sebagai inisiator dan regulator QRIS, mengambil langkah-langkah untuk melindungi diri dari serangan siber.

## **Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Saat menggunakan layanan QRIS, orang biasanya mempertimbangkan seberapa mudah mereka digunakan. Kegunaan didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tidak memerlukan usaha yang berlebihan (Davis F. D., 1989). Jika pengguna merasa QRIS mudah digunakan, mereka akan mempertimbangkan untuk mencobanya dan menggunakannya untuk tugas sehari-hari dan operasional bisnis. Tingginya persepsi kemudahan penggunaan mungkin menjadi alasan utama mengapa pengguna tertarik menggunakan QRIS.

## **Persepsi Kepercayaan**

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Dalam menggunakan layanan QRIS, yang terpenting adalah apakah penerbit QRIS dipercaya oleh masyarakat. Ketika konsumen mempercayai sistem atau penyedia layanan tertentu, mereka cenderung terus menggunakan aplikasi dan membeli produk. Kepercayaan diartikan sebagai kesediaan seseorang untuk mengorbankan dirinya demi orang lain (Lau, 1999). Terbentuknya kepercayaan disebabkan adanya keyakinan pengguna bahwa menggunakan pembayaran QRIS lebih mudah dan efisien. Selain itu, pengguna mempercayai penyedia layanan bahwa kode QR yang digunakan aman dan dapat melindungi privasi mereka. Hal ini meningkatkan minat pengguna untuk menggunakan QRIS dan meningkatkan kesediaan mereka untuk menggunakannya dalam jangka panjang.

## **Minat Penggunaan**

Menurut Davis (1989), “minat menggunakan” mengacu pada sejauh mana seseorang ingin melakukan perilaku tertentu, dan tingkat minat menggunakan menunjukkan dorongan atau insentif untuk melakukan perilaku tersebut. Kotler (2016) menjelaskan bahwa minat menggunakan dapat didefinisikan sebagai perilaku konsumen yang menunjukkan keinginan untuk menggunakan suatu produk. Berdasarkan uraian tersebut, minat menggunakan dapat diartikan sebagai proses konsumen mengumpulkan informasi, membeli dan menggunakan produk sesuai dengan kebutuhannya.

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

Sebagai bagian dari visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) meluncurkan QRIS bertema UNGGUL (Universal, Mudah, Menguntungkan, dan Langsung) pada Januari 2020.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kode QR biasa yang digunakan untuk pembayaran digital melalui layanan *mobile banking*, dompet elektronik, atau uang elektronik berbasis server. Sesuai PADG No.21/19/2019 tentang penerapan standar QRIS pembayaran dan memenuhi kebutuhan masing-masing negara, pengenalan QRIS merupakan salah satu langkah implementasi SPI. Kehadiran QRIS diharapkan dapat menghadirkan efisiensi pembayaran dan penghematan biaya, mempercepat inklusi keuangan di Indonesia, memajukan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM), dan pada akhirnya pertumbuhan ekonomi.

## **Pengembangan Hipotesis**

Hipotesis diartikan sebagai asumsi atau pernyataan tentatif dari penelitian yang mungkin terjadi dan perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan tujuan observasi dan perumusan konflik maka rumusan hipotesis sebagai berikut:

## **Pengaruh keamanan terhadap minat dalam menggunakan pembayaran berbasis QRIS**

Keamanan merupakan hal yang penting saat menggunakan QRIS, pelanggan akan menggunakan QRIS jika QRIS dapat terjamin keamanannya. Penelitian Rischa (2022) menemukan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan terkait penggunaan dompet elektronik. Berdasarkan pembahasan di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS di kalangan generasi milenial.

## **Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat dalam menggunakan pembayaran berbasis QRIS**

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Menurut Davis (1989) mendefinisikan persepsi sebagai seberapa mudah seseorang percaya bahwa teknologi dapat dipahami. Penelitian (Dirgantara, 2017) menunjukkan bahwa QRIS merupakan alat pembayaran digital yang mudah digunakan dan mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

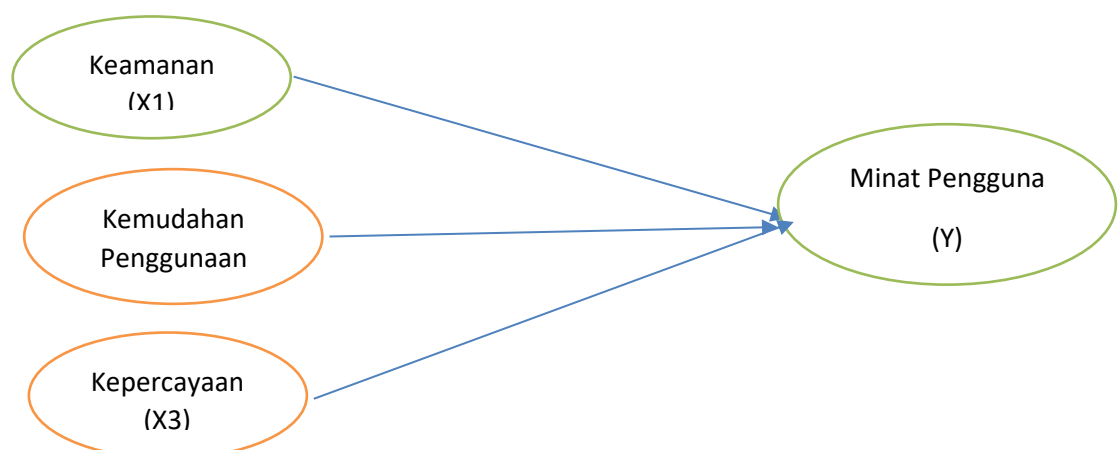
H2: Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial menggunakan QRIS.

## **Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat dalam menggunakan pembayaran berbasis QRIS**

Menurut Nazar (2008), kepercayaan dapat didefinisikan sebagai Tindakan kognitif, seperti opini atau prediksi tentang apa yang akan terjadi atau bagaimana orang akan berperilaku tertentu. Kepercayaan juga dapat didefinisikan secara emosional, seperti sebagai masalah atau hal yang positif, seperti pertanyaan tentang pilihan atau keinginan. Dari pembahasan diatas hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H3: Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS di kalangan generasi Milenial.

## **Model Penelitian**



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pada gambar di atas variabel X1 (Keamanan), X2 (Kemudahan Penggunaan), X3 (Kepercayaan) sebagai variabel independen dan variabel Y (minat pengguna) sebagai variabel dependen.

## METODE PENELITIAN

### Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data numerik untuk menguji pengaruh persepsi keamanan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kepercayaan terhadap minat pada QRIS.

### Populasi dan Sampel Penelitian

#### Populasi Penelitian

Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan objek yang diteliti. Generasi milenial adalah subjek penelitian yang pernah menggunakan atau melakukan transaksi dengan QRIS.

#### Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian. Sampel penelitian ditentukan berdasarkan *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* adalah suatu metode tidak semua anggota populasi dipilih sebagai sampel. Penelitian ini akan mengumpulkan sampel dari populasi yang telah menggunakan QRIS sebelumnya. Sampel dipilih berdasarkan pertimbangan khusus, menggunakan metode *non-probability sampling* yang dikenal sebagai *purposive sampling*.

#### Sumber Data

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengaruh persepsi keamanan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan diidentifikasi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung dari pengamatan langsung, wawancara, atau penyebaran kuesioner (Sekaran, 2006). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada responden pengguna QRIS melalui *Google Form*. Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengukur opini seseorang (Sugiyono., 2012). Skala Likert digunakan sebagai alat ukur untuk menilai pandangan, sikap, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Dukungan terhadap pernyataan (positif) atau penolakan (negatif) suatu pernyataan harus tercermin dalam jawaban responden.

## **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Responden**

Responden penelitian ini diambil dari data responden yang mengisi kuesioner yang dibagikan terlebih dahulu. Basis responden penelitian ini adalah responden yang pernah melakukan transaksi pembelian melalui aplikasi QRIS dengan rentan usia 19 sampai 25 tahun. Kuesioner dibuat oleh peneliti pada tanggal 21 Mei 2024, dan mulai disebar pada tanggal 21 Mei 2024 hingga 13 Juni 2024 secara online melalui WA. Tidak hanya disebar secara online, peneliti juga menyebarkan langsung pada responden yang bertemu langsung di tempat nongkrong, gereja, dan di tempat lainnya. Jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 110 responden namun yang digunakan untuk analisis data hanya 100. Hal ini dilakukan untuk memastikan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

validitas analisis data. Pemilihan ini dilakukan dikarenakan adanya data kuesioner yang tidak lengkap.

## Jenis Kelamin

Tabel berikut menunjukkan deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin:

**Tabel Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis kelamin	Jumlah
Laki-laki	33
Perempuan	67
Total	100

## Usia

Tabel berikut menunjukkan deskripsi responden berdasarkan usia:

**Tabel Data Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah
19 tahun – 20 tahun	68
21 tahun – 25 tahun	32
Total	100

## Pekerjaan

Tabel berikut menunjukkan deskripsi responden berdasarkan pekerjaan:

**Tabel Data Berdasarkan Jenis Pekerjaan**

Pekerjaan	Jumlah
Pelajar / mahasiswa	81
Karyawan	8
Wiraswasta	6
Lain-lain	5
Total	100

## Analisis Data

### Uji Validitas

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji validitas dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui valid atau tidaknya pertanyaan survei. Suatu pertanyaan variabel dianggap valid apabila nilai r pada tabel kecil dibandingkan dengan nilai r hitung (Ghonzali, 2009). Peneliti melakukan pengujian dengan SPSS.

Berikut hasil pengujian kuesioner penelitian yang diambil dari rata-rata jawaban responden.

**Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Keamanan**

Kode Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
X1.1	0.450	0.195	Valid
X1.2	0.521	0.195	Valid
X1.3	0.485	0.195	Valid
X1.4	0.487	0.195	Valid
X1.5	0.820	0.195	Valid

**Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Kepercayaan**

Kode Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
X2.1	0.923	0.195	Valid
X2.2	0.938	0.195	Valid
X2.3	0.916	0.195	Valid
X2.4	0.917	0.195	Valid
X2.5	0.929	0.195	Valid
X2.6	0.918	0.195	Valid
X2.7	0.950	0.195	Valid
X2.8	0.894	0.195	Valid

**Tabel Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan Penggunaan**

Kode Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
X3.1	0.955	0.195	Valid
X3.2	0.965	0.195	Valid
X3.3	0.955	0.195	Valid
X3.4	0.960	0.195	Valid
X3.5	0.940	0.195	Valid
X3.6	0.960	0.195	Valid
X3.7	0.943	0.195	Valid
X3.8	0.916	0.195	Valid

**Tabel Hasil Uji Validitas Minat Pengguna**

Kode Pertanyaan	r hitung	r tabel	Hasil
-----------------	----------	---------	-------



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

X4.1	0.934	0.195	Valid
X4.2	0.898	0.195	Valid
X4.3	0.913	0.195	Valid
X4.4	0.877	0.195	Valid
X4.5	1	0.195	Valid

## Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas sebagai alat untuk mengukur apakah kuesioner tersebut stabil. Pengujian reliabilitas dengan SPSS dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha lebih besar dari 0,6. Apabila nilai Cronbach's alpha kurang dari 0,6 maka nilai uji reliabilitas dinyatakan tidak reliabel (Ghonzali, 2018).

**Tabel Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha Based on Standardized Item	Kriteria >0,60	Hasil
Keamanan	0.987	0.60	<i>Reliabel</i>
Kepercayaan	0.986	0.60	<i>Reliabel</i>
Kemudahan Penggunaan	0.985	0.60	<i>Reliabel</i>
Minat Penggunaan	0.986	0.60	<i>Reliabel</i>

## Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan tujuan untuk menilai apakah data yang diperoleh dari kuesioner dalam penelitian berdistribusi normal. Dalam penelitian, suatu variabel dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi K-S (*Kolmogorov – Smirnov*) lebih besar dari 0,05. Jika nilainya kurang dari 0,05 maka variabel tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal (Ghonzali, 2018).

**Tabel Uji Normalitas Distribusi Data**

Model	Sig. (2-tailed)	Keterangan
-------	-----------------	------------

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

<i>Unstandardized Residual</i>	0.200	Berdistribusi normal
--------------------------------	-------	----------------------

## Uji Multikolinearitas

Penelitian ini menggunakan pengujian multikolinearitas untuk menguji apakah terdapat hubungan antar variabel independen dalam model regresi. Dalam suatu penelitian, model regresi yang baik dihasilkan jika tidak ada hubungan antar variabel independen. Kriteria suatu penelitian bebas multikolinearitas adalah nilai VIF kurang dari 10. Jika terjadi multikolinearitas pada penelitian dapat dilihat dari nilai VIF lebih besar dari 10 (Ghonzali, 2018).

**Tabel Uji Multikolinearitas**

Variabel	Collinearity statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Keamanan	0,978	1,023	Tidak terjadi multikolinearitas
Kemudahan penggunaan	0,394	2,537	Tidak terjadi multikolinearitas
Kepercayaan	0,396	2,528	Tidak terjadi multikolinearitas

## Uji Heteroskedastisitas

Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah model regresi terdapat ketidaksesuaian antara observasi yang satu dengan observasi yang lain.

**Tabel Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Nilai sig	keterangan
Keamanan	0.944	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
Kemudahan Pengguna	0.915	Tidak terjadi Heteroskedastisitas
Kepercayaan	0.9201	Tidak terjadi Heteroskedastisitas

## Hasil Uji Simultan (Uji F)

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji f dilakukan dengan menguji f-value dan tingkat signifikansi. Nilai signifikansi yang digunakan kurang dari 0,05. Hasil uji f ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel Hasil Uji F**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Regression	788.416	3	262.805	55,642	0,000
Residual	453.424	96	4.723		
Total	1241.840	99			

## Uji Model

Koefisien determinasi berada di antara 0 dan 1, atau di antara 0 dan 1. Tabel berikut menunjukkan hasil tes:

**Tabel Hasil Uji Model**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,797 <sup>a</sup>	0,635	0,623	2,173

Berdasarkan Tabel 4.13, diperoleh nilai Adjusted R-Squared sebesar 0,623. Artinya variabel dalam penelitian ini yaitu keamanan, kemudahan pengguna, dan kepercayaan menjelaskan 62,3% variasi variabel minat pengguna. Variasi sisanya sebesar 37.7% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hasil uji t ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel Hasil Uji T**

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Model	B	t	Sig
(Constant)	2.086	1.197	0.000
Keamanan	0.095	1.409	0.000
Kemudahan	0.315	4.571	0.020
Kepercayaan	0.257	3.975	0.000

Berdasarkan Tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel keamanan mempunyai nilai t hitung sebesar 1,409 dan nilai signifikan sebesar 0,000. Artinya variabel ini berpengaruh positif signifikan terhadap minat pengguna karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut mendukung hipotesis pertama (H1) yang dirumuskan sebagai berikut:

H1: Keamanan berpengaruh positif terhadap minat pengguna

2. Variabel kemudahan pengguna mempunyai nilai t hitung sebesar 4,571 dan nilai signifikansi sebesar 0,020. Artinya variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat pengguna karena nilai signifikan variabel ini lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut mendukung hipotesis kedua (H2) yang dirumuskan sebagai berikut:

H2: Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat pengguna

3. Variabel kepercayaan mempunyai t hitung sebesar 3,975 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Artinya variabel kepercayaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat pengguna karena nilai signifikansi variabel ini lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut mendukung hipotesis ketiga (H3) yang dirumuskan sebagai berikut:

H3: Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat pengguna.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## **Pembahasan**

Penelitian ini menguji variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel yang dimasukkan sebagai variabel bebas adalah keamanan (X1), kegunaan pengguna (X2), dan kepercayaan (X3), dan variabel terikatnya adalah minat pengguna (Y). Berdasarkan hasil analisis, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

### **Keamanan Berpengaruh Terhadap Minat Pengguna**

Hasil hipotesis penelitian pertama (H1) membuktikan bahwa variabel keamanan berpengaruh positif terhadap minat pengguna karena nilai signifikansi variabel keamanan lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Hal ini dapat diartikan terdapat korelasi yang cukup antara keamanan dengan minat pengguna. Kesimpulannya H1 diterima dan H0 ditolak. Hasil ini menyoroti pentingnya pertimbangan keamanan dalam menarik pengguna layanan QRIS. Hal ini sesuai dengan penelitian Aina (2015) yang menyatakan keamanan mempunyai pengaruh besar terhadap minat penggunaan QRIS.

### **Kemudahan Pengguna Berpengaruh Terhadap Minat Pengguna**

Berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel kemudahan terhadap minat pengguna dalam menggunakan QRIS. Saat menguji hipotesis kedua (H2), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,020 lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan penolakan terhadap H0 dan penerimaan H1. Hal ini menyatakan bahwa variabel kemudahan mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Hasil tersebut menegaskan bahwa tingkat kemudahan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

yang diberikan QRIS berdampak positif terhadap minat pengguna dalam menggunakan layanan QRIS. Hal ini tidak sesuai dengan penelitian Rukhviyanti (2015) bahwa kemudahan berdampak negatif terhadap minat penggunaan QRIS.

## **Kepercayaan Pengguna Berpengaruh Terhadap Minat Pengguna**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga (H3) diperoleh bahwa variabel kepercayaan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap minat pengguna menggunakan layanan QRIS. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 jauh lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 0,05. Oleh karena itu, hasil ini menolak hipotesis nol (H0) dan mengkonfirmasi penerimaan hipotesis alternatif (H1). Hal ini menunjukkan bahwa variabel kepercayaan mempunyai pengaruh positif signifikan secara parsial terhadap minat pengguna terhadap minat pengguna (Y). Hal ini sesuai dengan penelitian Aira (2015) bahwa kepercayaan mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini menyelidiki pengaruh variabel keamanan, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan terhadap minat pengguna QRIS. Penelitian ini menggunakan sampel pengguna QRIS dan menggunakan metode kuantitatif untuk melakukan analisis. Secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa variabel keamanan, kemudahan penggunaan dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Secara khusus dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut;

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- a. Variabel keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.
- b. Variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.
- c. Variabel kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

## **Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Yogyakarta, sehingga penelitian ini belum dapat berkontribusi secara maksimal pada layanan QRIS.
2. Penelitian ini hanya menggunakan metode pengumpulan data survei Google Forms yang didistribusikan secara online.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menambah variabel, dan metode, pengumpulan data dengan wawancara
2. Bank Indonesia sebagai penyedia layanan QRIS berkomitmen untuk menjamin kepuasan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran QRIS, karena kemudahan dan kepercayaan diketahui memberikan dampak positif terhadap metodologi QRIS keputusan mengenai penggunaan pembayaran dengan QRIS.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan proses wawancara atau keterlibatan langsung ke pengumpulan data akan memberikan hasil yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, informasi yang diperoleh tidak hanya terbatas pada kuesioner yang diisi oleh responden, namun juga mencakup wawancara mendalam yang dapat mengungkap perspektif dan wawasan lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, L. C. (2018). Analisis Strategi Pemasaran Ternak Berbasis E-Commerce di PT X. *jurnal ilmu produksi dan teknologi hasil peternakan*, 6(3), 121-129.
- Arianti, P. S. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai pada Bank Syariah Indonesia KCP Godean 2. *Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 456-476.
- Aritonang, Y. &. (2017). Pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan E-Money (STUDI KASUS PADA PENGGUNA GOPAY). *Jurnal Akuntansi STIE Multi Data Palembang*, 1-17.
- BI. (2014). *Bank Indonesia Menganangkan Gerakan Nasional Non Tunai*. Jakarta: Andy.
- Chawla, D. &. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India- An empirical study. *International journal of Bank Marketing*, 1590-1618.
- Dasangga, D. (2022, juni 01). QRIS: Benefit dan Risikonya.
- Davis, F. D. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 982-1003.
- Dirgantara, Y. &. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan persepsi risiko terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik. *Diponegoro Journal of Management*, 116-122.
- Fadhillah, Q. N. (2023). PENGARUH KEPERCAYAAN, EFISIENSI, KEAMANAN, BUDAYA DAN. 24-30.
- Farida, A. R. (2022). *MILLENNIAL TEACHERS FOR GEN Z*. Yogyakarta: Noktah.
- Ghonzali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Universitas Diponegoro.



# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Hartanto, A. (2021). *pembiayaan UMKM*. Bandung: Rajawali Pers.
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce Di Era Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 8, 171-184.
- Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kim, S. K. (2017). The Effects of Perceived Value, Website Trust and Hotel Trust on Online Hotel Booking Intention. *Sustainability*, 2262.
- Kotler, P. &. (2016). *Marketing management*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Mayer, D. &. (1995). An Integrative Model of Organization Trust. *Academy of Management Review*, 709-734.
- Morgan, R. M. (1994). The Commitment-Trust Theory of Relationship Marketing. *Journal of Marketing*, 20-36.
- Mumtazah, A. M. (2019). *Server Based Payment System Indonesia Di Era Revolusi Industri*.
- Sekaran. (2006). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis Buku 1 Edisi 4*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sheppard, B. H. (1988). The Theory of Reasoned Action: A Meta-Analysis of Past Research with Recommendation for Modifications and Future Research. *Journal of customer Research*, 325-343.
- Shin, E.-J. L. (2014). When do Consumers buy online product reviews? Effects of review quality, product type, and reviewer's photo. *Comput. Human Behav*, 31, 356-366. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.050>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suh, B. &. (2002). Effect of trust on customer acceptance of Internet banking . *Electronic Commerce Research and Application*, 247-263.
- Venkatesh, V. M. (2003). User acceptance of information technology: toward a unified view. *Management Information Systems Quarterly*, 425- 478.