

Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*

Alifah Annisa¹, Syarifuddin², Yohanis Rura³

alifahannisaa@gmail.com¹, syarif1963@yahoo.com², yohanisrura@gmail.com³

Departemen Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin^{1,2,3}

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis seberapa besar pengaruh penerapan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap penggunaan *quick response code Indonesian standard*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 80 responden yang berada di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Penentuan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam sampel generasi milenial, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard*. Akan tetapi, persepsi manfaat dan risiko tidak berpengaruh. Sedangkan, dalam sampel *merchant*, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard* dan terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok sampel generasi milenial dan *merchant*.

Kata kunci: Persepsi, Keputusan Penggunaan, *Quick Response Code Indonesian Standard*

Abstract: This study aims to find out and analyze how much effect the application of perceived benefits, ease of use, and risk has on the use of the Indonesian standard quick response code. The number of samples used in this study was 80 respondents who were in Makassar City. This research uses a quantitative approach and the method used is multiple linear regression analysis. Sample determination is carried out by purposive sampling method. The results of this study indicate that in the millennial generation sample, perceived ease of use affects the decision to use electronic money based on the Indonesian standard quick response code. However, perceived usefulness and risks have no effect. Meanwhile, in the merchant sample, perceived usefulness, ease of use, and risk have no effect on the decision to use electronic money based on the Indonesian standard quick response code and there is an average difference between the millennial generation and merchant sample groups.

Keywords: Perceived, Decision on Use, *Quick Response Code Indonesian Standard*

1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan industri teknologi memberikan dampak perubahan yang signifikan, terutama di bidang sistem pembayaran. Pada tahun 2022, teknik pembayaran yang berkembang di masyarakat adalah pembayaran berbasis digital sehingga membuat masyarakat tertarik untuk lebih mengenal kegiatan transaksi secara digital. Sistem pembayaran digital dinilai lebih mudah dan aman. Salah satu sistem pembayaran digital yang sedang meningkat adalah penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).

Pada tanggal 17 Agustus 2019 Bank Indonesia meluncurkan QRIS dan sudah diimplementasikan sejak 1 Januari 2020 sebagai sistem pembayaran melalui aplikasi *money*, *e-wallet*, dan *mobile banking*. Tujuan Bank Indonesia mengembangkan QRIS adalah untuk tetap menjadi yang terdepan dalam inovasi teknologi dan pengembangan saluran pembayaran menggunakan kode QR yang berpotensi menyebabkan fragmentasi lebih lanjut di industri sistem pembayaran, serta lebih efektif memperluas penerimaan pembayaran nontunai.

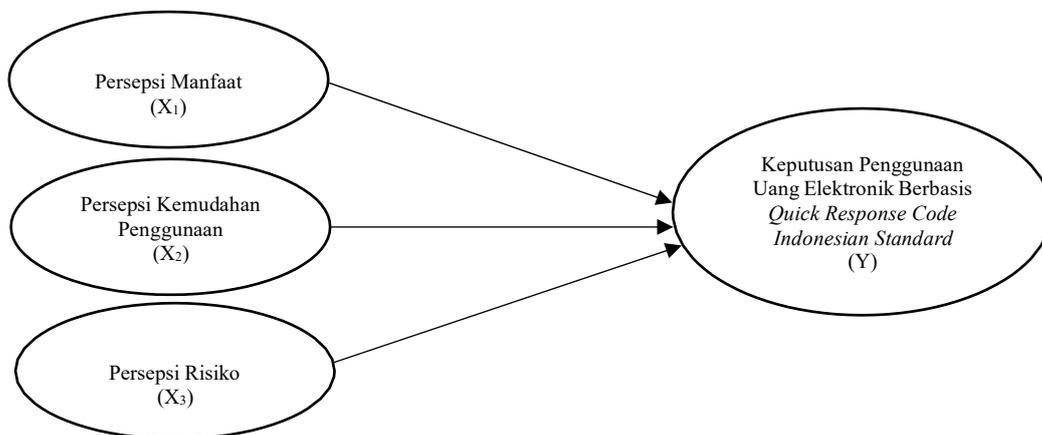
Bank Indonesia telah menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* dalam rangka mendukung implementasi QRIS. Bank Indonesia mendukung pembayaran menggunakan QRIS pada berbagai aspek ekonomi digital, termasuk sektor pembayaran. Dukungan inovasi bagi pertumbuhan ekonomi dan keuangan

digital diperlukan agar visi sistem pembayaran Indonesia dapat terwujud. Layanan pembayaran digital berbasis *QR Code* adalah salah satu inovasi yang sedang berkembang dan mulai dimanfaatkan secara luas. Bank Indonesia melihat manfaat metode pembayaran ini untuk memajukan UMKM, mendukung inklusi keuangan, dan meningkatkan efisiensi ekonomi.

Perkembangan inovasi teknologi baru tidak dapat dipisahkan dari hal positif dan negatif. Meskipun sudah banyak masyarakat yang menggunakan sistem pembayaran uang elektronik berbasis QRIS, tetapi disisi lain masih banyak masyarakat yang belum berminat untuk menggunakan sistem tersebut. Hal inidikarenakan banyaknya kekurangan yang terjadi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasual (*casual study*) yaitu studi yang dilakukan untuk menyatakan bahwa variabel independen menyebabkan atau mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko. Sedangkan, variabel dependen adalah keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini diperoleh data primer dari penyebaran kuesioner yang akan dianalisis dan diolah sehingga menghasilkan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara variabel-variabel dari objek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat yang berada di Kota Makassar. Alasan peneliti memilih Kota Makassar adalah meningkatnya pengguna QRIS di Kota Makassar sehingga ingin mengambil persepsi dari masyarakat. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah bulan November 2022 sampai selesai. Penelitian ini menggunakan jenis data subjek berupa penyebaran kuesioner. Sumber data yang digunakan ialah data primer dan akan dikumpulkan langsung dari sumber utamanya melalui kuesioner. Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah melalui kuesioner *online* sebagai medianya. Kuesioner adalah metode pengumpulan dimana responden akan diberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab. Data kuesioner tersebut berupa sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang mewakili empat variabel yang diteliti yaitu variabel persepsi manfaat (X_1), persepsi kemudahan penggunaan (X_2), persepsi risiko (X_3), dan keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* (Y) dengan skala jawaban dari 1 sampai 5, dengan keterangan 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Media yang digunakan dalam mengolah data yaitu melalui program IBM *statistic* SPSS 29. Analisis data tersebut terdiri dari analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, dan uji hipotesis. Kerangka konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

3. Hasil dan Pembahasan Uji Statistik Deskriptif

Uji statistik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel independen dan variabel dependen. Adapun output hasil uji statistik deskriptif ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Gabungan

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Manfaat	80	3	5	4,645	,5189
Persepsi Kemudahan Penggunaan	80	3	5	4,167	,4166
Persepsi Risiko	80	3	4,666	3,547	,3162
Keputusan Penggunaan QRIS	80	3	5	4,115	,6338
Valid N (listwise)	80				

Berdasarkan uji statistik yang diuraikan pada tabel 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Variabel Persepsi Manfaat (X1) dari 80 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,645 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi sebesar 0,5189.
2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) dari 80 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,167 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,4166.
3. Variabel Persepsi Risiko (X3) dari 80 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 3,547 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 4,666, dan standar deviasi 0,3162.
4. Variabel Keputusan Penggunaan QRIS (Y) dari 80 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,115 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,6338.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Generasi Milenial

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Manfaat	40	3	5	4,61	,4792
Persepsi Kemudahan Penggunaan	40	3	5	4,235	,4148
Persepsi Risiko	40	3	4,666	3,491	,3735
Keputusan Penggunaan QRIS	40	3	5	4,405	,5896
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan uji statistik yang diuraikan pada tabel 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Variabel Persepsi Manfaat (X1) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,61 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi sebesar 0,4792.
2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,235 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,4148.
3. Variabel Persepsi Risiko (X3) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 3,491 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,3735.
4. Variabel Keputusan Penggunaan QRIS (Y) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,405 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,5896.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Merchant

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Manfaat	40	3	5	4,68	,5598
Persepsi Kemudahan Penggunaan	40	3	5	4,1	,4126
Persepsi Risiko	40	3	4,666	3,604	,2377
Keputusan Penggunaan QRIS	40	3	5	3,825	,5419
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan uji statistik yang diuraikan pada tabel 4.6 dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Variabel Persepsi Manfaat (X1) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,68 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi sebesar 0,5598.
2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 4,1 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,4126.
3. Variabel Persepsi Risiko (X3) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 3,604 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 4,666, dan standar deviasi 0,2377.
4. Variabel Keputusan Penggunaan QRIS (Y) dari 40 responden dalam sampel memiliki nilai rata-rata sebesar 3,825 dengan nilai minimum adalah sebesar 3, nilai maksimum 5, dan standar deviasi 0,5419.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen dan variabel independen atau keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika hasil dari pengujian menunjukkan tingkat probabilitas (*Prob*) > 0,05 dan begitupun sebaliknya.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Normalitas Gabungan

		Unstandardized Residual	
N		80	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,54718631	
Most Extreme Differences	Absolute	,062	
	Positive	,040	
	Negative	-,062	
Test Statistic		,062	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,624	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,612
		Upper Bound	,636

Pada tabel hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari hasil pengujian didapatkan nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari ketentuan nilai signifikansi 5% atau 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian data selanjutnya.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Normalitas Generasi Milenial

		Unstandardized Residual	
N		40	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,02651676	
Most Extreme Differences	Absolute	,105	
	Positive	,073	
	Negative	-,105	
Test Statistic		,105	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,317	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,305
		Upper Bound	,329

Pada tabel hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari hasil pengujian didapatkan nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari ketentuan nilai signifikansi 5% atau 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian data selanjutnya.

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Normalitas *Merchant*

		Unstandardized Residual	
N		40	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	2,33182878	
Most Extreme Differences	Absolute	,095	
	Positive	,095	
	Negative	-,059	
Test Statistic		,095	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,471	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,458
		Upper Bound	,484

Pada tabel hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari hasil pengujian didapatkan nilai *Asymp. sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari ketentuan nilai signifikansi 5% atau 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilakukan pengujian data selanjutnya.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas yaitu adanya hubungan linear antara variabel independen dalam model regresi. Untuk mendeteksi masalah multikolinearitas dapat diketahui dari nilai korelasi antara dua variabel independen. Jika nilai korelasi < 0,8 maka tidak terjadi masalah multikolinearitas dan begitupun sebaliknya.

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Multikolinearitas Gabungan

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Persepsi Manfaat	,459	2,178
Persepsi Kemudahan Penggunaan	,554	1,805
Persepsi Risiko	,748	1,337

Berdasarkan hasil pengujian multikolinearitas, nilai *Tolerance* dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 0,459, Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah sebesar 0,554, dan Persepsi Risiko adalah sebesar 0,748. Hal ini menunjukkan nilai *tolerance* dari ketiga variabel tersebut lebih besar dari 0,1. Sedangkan, untuk nilai VIF dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 2,17, Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 1,80, dan Persepsi Risiko sebesar 1,33. Hal ini menunjukkan nilai VIF dari ketiga variabel kurang dari 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Multikolinearitas Generasi Milenial

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Persepsi Manfaat	,597	1,674
Persepsi Kemudahan Penggunaan	,739	1,353
Persepsi Risiko	,774	1,292

Berdasarkan hasil pengujian multikolinearitas, nilai *Tolerance* dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 0,597, Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah sebesar 0,739, dan Persepsi Risiko adalah sebesar 0,774. Hal ini menunjukkan nilai *tolerance* dari ketiga variabel tersebut lebih besar dari 0,1. Sedangkan, untuk nilai VIF dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 1,67, Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 1,35, dan Persepsi Risiko sebesar 1,29. Hal ini menunjukkan nilai VIF dari ketiga variabel kurang dari 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Multikolinearitas *Merchant*

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Persepsi Manfaat	,273	3,664
Persepsi Kemudahan Penggunaan	,263	3,809
Persepsi Risiko	,616	1,625

Berdasarkan hasil pengujian multikolinearitas, nilai *Tolerance* dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 0,273, Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah sebesar 0,263, dan Persepsi Risiko adalah sebesar 0,616. Hal ini menunjukkan nilai *tolerance* dari ketiga variabel tersebut lebih besar dari 0,1. Sedangkan, untuk nilai VIF dari variabel independen Persepsi Manfaat adalah sebesar 3,66, Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 3,80, dan Persepsi Risiko sebesar 1,62. Hal ini menunjukkan nilai VIF dari ketiga variabel kurang dari 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heteroskeastisitas

Uji heteroskeastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika hasil pengujian yang menunjukkan tingkat probabilitas (*Prob*) > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan begitupun sebaliknya.

Tabel 10. Hasil Uji Heteroskedastisitas Gabungan

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-1,054	2,173		-,485	,629
Persepsi Manfaat	,184	,094	,319	1,964	,053
Persepsi Kemudahan Penggunaan	-,025	,106	-,035	-,237	,814
Persepsi Risiko	-,030	,100	-,038	-,301	,764

Berdasarkan tabel, tidak terjadi gejala heterokedastisitas karena pada hasil uji *glejser* terlihat bahwa nilai sig masing-masing variabel independen lebih besar dari 0,05.

Tabel 11. Hasil Uji Heteroskedastisitas Generasi Milenial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,180	2,451		,890	,380
Persepsi Manfaat	,126	,103	,258	1,227	,228
Persepsi Kemudahan Penggunaan	-,050	,107	-,089	-,469	,642
Persepsi Risiko	-,115	,097	-,218	-1,185	,244

Berdasarkan tabel, tidak terjadi gejala heterokedastisitas karena pada hasil uji *glejser* terlihat bahwa nilai sig masing-masing variabel independen lebih besar dari 0,05.

Tabel 12. Hasil Uji Heteroskedastisitas *Merchant*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	-,245	3,521		-,070	,945
	Persepsi Manfaat	,121	,157	,230	,770	,447
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	,157	,217	,220	,722	,475
	Persepsi Risiko	-,185	,205	-,180	-,903	,372

Berdasarkan tabel, tidak terjadi gejala heterokedastisitas karena pada hasil uji *glejser* terlihat bahwa nilai sig masing-masing variabel independen lebih besar dari 0,05.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda dengan SPSS 29. Untuk menguji pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko sebagai variabel independen terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai variabel dependen penelitian. Berikut hasil analisis regresi linear berganda pada program analisis SPSS.

Tabel 13. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda Gabungan

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	,924	3,857		,240	,811
	Persepsi Manfaat (X1)	,018	,166	,016	,111	,912
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,672	,188	,463	3,568	<,001
	Persepsi Risiko (X3)	,239	,178	,150	1,344	,183

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear berganda, diperoleh persamaan sebagai berikut.

$$Y = 0,924 + 0,018X1 + 0,672X2 + 0,239X3 + e$$

Nilai konstanta dari persamaan regresi ini adalah sebesar 0,924. Hal ini menunjukkan bahwa Keputusan Penggunaan QRIS (Y) bernilai 0,924 jika variabel Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), dan Persepsi Risiko (X3) bernilai nol atau tidak mengalami perubahan. Persepsi manfaat (X1) memiliki nilai koefisien sebesar 0,018, artinya jika persepsi manfaat mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,018. Persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki nilai koefisien sebesar 0,672, artinya jika persepsi kemudahan penggunaan mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,672. Persepsi risiko (X3) memiliki nilai koefisien sebesar 0,239, artinya jika persepsi risiko mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,239.

Tabel 14. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda Generasi Milenial

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	-1,791	4,339		-,413	,682
	Persepsi Manfaat (X1)	,345	,182	,300	1,892	,067
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,431	,189	,324	2,274	,029
	Persepsi Risiko (X3)	,310	,171	,252	1,809	,079

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear berganda, diperoleh persamaan sebagai berikut.

$$Y = -1,791 + 0,345X1 + 0,431X2 + 0,310X3 + e$$

Nilai konstanta dari persamaan regresi ini adalah sebesar -1,791. Hal ini menunjukkan bahwa Keputusan Penggunaan QRIS (Y) bernilai -1,791 jika variabel Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), dan Persepsi Risiko (X3) bernilai nol atau tidak mengalami perubahan. Persepsi manfaat (X1) memiliki nilai koefisien sebesar 0,345, artinya jika persepsi manfaat mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,345. Persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki nilai koefisien sebesar 0,431, artinya jika persepsi kemudahan penggunaan mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,431. Persepsi risiko (X3) memiliki nilai koefisien sebesar 0,310, artinya jika persepsi risiko mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,310.

Tabel 15. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda *Merchant*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,165	5,970		,195	,846
	Persepsi Manfaat (X1)	-,111	,266	-,115	-,418	,678
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,606	,368	,461	1,648	,108
	Persepsi Risiko (X3)	,377	,347	,198	1,084	,285

Berdasarkan hasil uji analisis regresi linear berganda, diperoleh persamaan sebagai berikut.

$$Y = 1,165 + -0,111X1 + 0,606X2 + 0,377X3 + e$$

Nilai konstanta dari persamaan regresi ini adalah sebesar 1,165. Hal ini menunjukkan bahwa Keputusan Penggunaan QRIS (Y) bernilai 1,165 jika variabel Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), dan Persepsi Risiko (X3) bernilai nol atau tidak mengalami perubahan. Persepsi manfaat (X1) memiliki nilai koefisien sebesar -0,111, artinya jika persepsi manfaat mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami penurunan sebesar 0,111. Persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki nilai koefisien sebesar 0,606, artinya jika persepsi kemudahan penggunaan mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,606. Persepsi risiko (X3) memiliki nilai koefisien sebesar 0,377, artinya jika persepsi risiko mengalami peningkatan sebesar satu persen maka keputusan penggunaan QRIS akan naik sebesar 0,377.

Uji Hipotesis

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut adalah tabel koefisien determinasi yang dihasilkan dalam penelitian.

Tabel 16 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi Gabungan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,540 ^a	,292	,264	2,59697

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tabel, dapat diketahui bahwa nilai Adjusted R Square adalah sebesar 0,264. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko dalam penelitian ini dapat menjelaskan 26% dari variabel dependen yaitu keputusan penggunaan QRIS. Sedangkan, sisanya 74% dijelaskan oleh variabel dependen lain diluar penelitian ini.

Tabel 17 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi Generasi Milenial

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,679 ^a	,461	,416	2,109

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tabel, dapat diketahui bahwa nilai Adjusted R Square adalah sebesar 0,416. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko dalam penelitian ini dapat menjelaskan 41% dari variabel dependen yaitu keputusan penggunaan QRIS. Sedangkan, sisanya 59% dijelaskan oleh variabel dependen lain diluar penelitian ini.

Tabel 18 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi *Merchant*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,509 ^a	,260	,198	2,427

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari tabel, dapat diketahui bahwa nilai Adjusted R Square adalah sebesar 0,198. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko dalam penelitian ini dapat menjelaskan 19% dari variabel dependen yaitu keputusan penggunaan QRIS. Sedangkan, sisanya 81% dijelaskan oleh variabel dependen lain diluar penelitian ini.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi variabel independen secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Jika hasil pengujian menunjukkan tingkat probabilitas (*Prob*) > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh terhadap variabel dependen dan begitupun sebaliknya.

Tabel 19 Hasil Analisis Uji t Gabungan

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,924	3,857		,240	,811
	Persepsi Manfaat (X1)	,018	,166	,016	,111	,912
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,672	,188	,463	3,568	<,001
	Persepsi Risiko (X3)	,239	,178	,150	1,344	,183

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa nilai t hitung untuk variabel persepsi manfaat adalah sebesar 0,111 dengan nilai signifikansi 0,912, nilai t hitung variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah sebesar 3,568 dengan nilai signifikansi sebesar <0,001, dan nilai t hitung variabel persepsi risiko adalah sebesar 1,344 dengan nilai signifikansi 0,183. Sesuai dengan ketentuan penilaian hasil uji t, nilai signifikansi variabel persepsi manfaat adalah 0,912 > 0,05 maka hipotesis ditolak. Nilai signifikansi variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah <0,001 < 0,05 maka hipotesis diterima. Nilai signifikansi variabel persepsi risiko adalah 0,183 > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Tabel 20 Hasil Analisis Uji t Generasi Milenial

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1,791	4,339		-,413	,682
	Persepsi Manfaat (X1)	,345	,182	,300	1,892	,067
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,431	,189	,324	2,274	,029
	Persepsi Risiko (X3)	,310	,171	,252	1,809	,079

Berdasarkan tabel, dapat dilihat bahwa nilai *t* hitung untuk variabel persepsi manfaat adalah sebesar 1,892 dengan nilai signifikansi 0,067, nilai *t* hitung variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah sebesar 2,274 dengan nilai signifikansi sebesar 0,029, dan nilai *t* hitung variabel persepsi risiko adalah sebesar 1,809 dengan nilai signifikansi 0,079. Sesuai dengan ketentuan penilaian hasil uji *t*, nilai signifikansi variabel persepsi manfaat adalah $0,067 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Nilai signifikansi variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah $0,029 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Nilai signifikansi variabel persepsi risiko adalah $0,079 > 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Tabel 20 Hasil Analisis Uji *t Merchant*

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,165	5,970		,195	,846
	Persepsi Manfaat (X1)	-,111	,266	-,115	-,418	,678
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	,606	,368	,461	1,648	,108
	Persepsi Risiko (X3)	,377	,347	,198	1,084	,285

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa nilai *t* hitung untuk variabel persepsi manfaat adalah sebesar -0,418 dengan nilai signifikansi 0,678, nilai *t* hitung variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah sebesar 1,648 dengan nilai signifikansi sebesar 0,108, dan nilai *t* hitung variabel persepsi risiko adalah sebesar 1,084 dengan nilai signifikansi 0,285. Sesuai dengan ketentuan penilaian hasil uji *t*, nilai signifikansi variabel persepsi manfaat adalah $0,678 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Nilai signifikansi variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah $0,108 > 0,05$ maka hipotesis ditolak. Nilai signifikansi variabel persepsi risiko adalah $0,285 > 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Tabel 21 Hasil Analisis Uji *t Statistics*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Generasi Milenial	40	87,4	7,281	1,151
Merchant	40	84,65	7,350	1,162

Berdasarkan tabel, kelompok sampel generasi milenial memiliki nilai rata-rata sebesar 87,4 dengan standar deviasi 7,281, dan standar *error* 1,151 dari 40 responden. Sedangkan, kelompok sampel *merchant* memiliki nilai rata-rata sebesar 84,65 dengan standar deviasi 7,350, dan standar *error* 1,162 dari 40 responden.

Tabel 21 Hasil Analisis *Independent Samples T-Test*

		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levenes's Test for Equality of Variances	F	0,981	
	Sig.		
t-test for Equality of Means	t	1,681	1,681
	df	78	
	Sig. (2-tailed)	0,048	0,048
	Std. Error Difference	1,151	1,151

Berdasarkan tabel, nilai *p* adalah sebesar 0,048. Sesuai dengan ketentuan penilaian hasil uji *t*, nilai *p* $0,048 < 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok sampel generasi milenial dan *merchant*.

Pembahasan

Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Generasi Milenial

Berdasarkan hasil penelitian, variabel persepsi manfaat berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada generasi milenial karena dalam uji t tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya manfaat yang dirasakan oleh responden dalam penggunaan uang elektronik berbasis QRIS. Dengan kata lain, semakin rendahnya persepsi manfaat maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan menurun. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TAM, dalam TAM dijelaskan bahwa manfaat suatu teknologi juga mempengaruhi diterimanya sebuah teknologi informasi oleh pengguna.

Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Merchant

Berdasarkan hasil penelitian, variabel persepsi manfaat berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada *merchant* karena dalam uji t tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya kepercayaan responden bahwa penggunaan QRIS dapat meningkatkan hasil kerjanya. Dengan kata lain, semakin rendahnya persepsi manfaat maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan menurun. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TAM, dalam TAM dijelaskan bahwa teknologi akan digunakan jika dapat memberikan manfaat positif dari penggunaannya. Seseorang akan menggunakan sistem/teknologi jika merasakan manfaatnya. Sebaliknya, ia tidak akan menggunakannya jika menganggap teknologi tersebut kurang berguna.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Generasi Milenial

Berdasarkan hasil penelitian, variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada generasi milenial karena dalam uji t berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa semakin meningkatnya persepsi kemudahan penggunaan maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan meningkat. Dengan kata lain responden merasa uang elektronik mudah dipelajari, mudah digunakan, dan mempermudah proses transaksi sehingga berminat dan memutuskan untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TAM, dalam TAM dijelaskan bahwa kemudahan penggunaan adalah ketika penggunaan teknologi dapat digunakan dengan jelas serta tidak memerlukan upaya yang banyak namun mudah dalam mengoperasikannya.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Merchant

Berdasarkan hasil penelitian, variabel kemudahan penggunaan berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada *merchant* karena dalam uji t tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa responden memerlukan kemampuan dan keterampilan yang tinggi saat menggunakan QRIS. Dengan kata lain, semakin rendahnya persepsi kemudahan penggunaan maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan menurun. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TAM, dalam TAM dijelaskan bahwa kemudahan adalah sistem/teknologi yang dirancang dengan tujuan untuk membuat dan memberikan kemudahan bagi penggunaannya.

Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Generasi Milenial

Berdasarkan hasil penelitian, variabel persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada generasi milenial karena dalam uji t tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah persepsi risiko maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan meningkat. Dengan kata lain, semakin rendah ketidakpastian dan konsekuensi yang diterima oleh responden maka semakin tinggi minat untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TPB dalam *perceived behavioral control* bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat membantu ataupun menjadi penghambat kinerja perilaku seseorang.

Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* pada Merchant

Berdasarkan hasil penelitian, variabel persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada *merchant* karena dalam uji t tidak berpengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah persepsi risiko maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan meningkat. Dengan kata lain, semakin rendah risiko yang dapat muncul saat menggunakan teknologi maka semakin tinggi minat untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Penelitian ini sejalan dengan konstruk teori TPB dalam *perceived behavioral control* bahwa kontrol perilaku merupakan kesulitan ataupun kemudahan yang dirasakan seseorang.

4. Kesimpulan

Dalam sampel generasi milenial, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard*. Akan tetapi, persepsi manfaat dan risiko tidak berpengaruh. Sedangkan, dalam sampel *merchant*, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard* dan terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok sampel generasi milenial dan *merchant*.

5. Keterbatasan penelitian

Data penelitian yang digunakan hanya tiga variabel independen sedangkan masih banyak faktor lain yang berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS. Selain itu, penelitian ini memiliki sampel yang kecil dan instrumen penelitian yang masih perlu untuk dikembangkan lagi agar lebih mampu mewakili kondisi yang sebenarnya terjadi pada faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

Daftar Pustaka

- Adhinagari, A. H. 2018. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Persepsi Penggunaan Electronic Money. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
- Bakhits, D. A. 2022. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko Penggunaan, dan Persepsi Manfaat Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Malang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Malang.
- Bank Indonesia. 2014. Jumlah Uang Elektronik yang Beredar. (www.bi.go.id).
- Bank Indonesia. 2021. Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. (www.bi.go.id).
- Ningsih, Hutami et.al. 2021 Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1): 1-9.
- Peraturan Anggota Dewan Gubernur No. 21/18/PADG/2019 tanggal 21 Agustus 2018 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.
- Iqbal, Muhammad. 2020. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Platform *Crowdfunding* Berbasis QR Kode. *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. 2016. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis S1 Undip*, 5(2): 127-135.