

**ADOPSI PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK
RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) TERHADAP *INTENTION
TO USE* PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH DI KOTA
PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pada
Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



OLEH

DEDY RAHMAN

18059027

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**ADOPSI PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK
RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) TERHADAP *INTENTION
TO USE* PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH DI KOTA
PADANG**

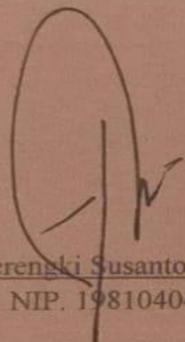
Nama : Dedy Rahman
NIM / BP : 18059027/2018
Jenjang Program : Strata (S1)
Keahlian : Manajemen Pemasaran
Jurusan : Manajemen
Fakultas : Ekonomi

Padang, 18 November 2022

Disetujui oleh

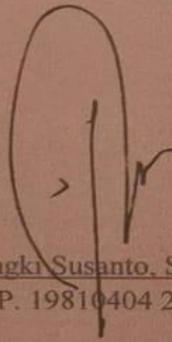
Mengetahui

Ketua Prodi Manajemen



Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D
NIP. 19810404 200501 1 002

Pembimbing



Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D
NIP. 19810404 200501 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

ADOPSI PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN QRIS (*QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) TERHADAP *INTENTION TO USE* PADA USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH DI KOTA PADANG

Nama : Dedy Rahman
NIM / BP : 18059027/2018
Jenjang Program : Strata (S1)
Keahlian : Manajemen Pemasaran
Jurusan : Manajemen
Fakultas : Ekonomi

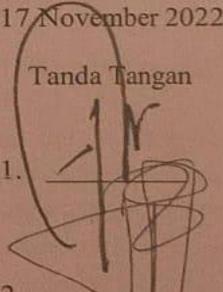
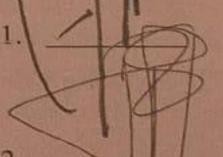
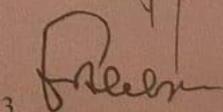
**Dinyatakan Lulus Setelah Diuji Didepan Penguji
Jurusan Manajemen (S1)
Universitas Negeri Padang**

Padang, 17 November 2022

Tim Penguji

1. Perengki Susanto SE, M.Sc, Ph.D
2. Rahmiati, SE, M.Sc
3. Gesit Thabrani, SE, MT

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dedy Rahman
NIM/Th Masuk : 18059027/2018
Tempat/Tgl Lahir : Cupak, 7 Desember 2000
Program Studi : Manajemen S1
Keahlian : Pemasaran
Fakultas : Ekonomi
Alamat : Cupak
Hp/Telp : 082287577404
Judul Skripsi : Adopsi Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Terhadap *Intention To Use* Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Padang
Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan mencantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis ini **Sah** apabila telah ditanda tangani **Asli** oleh tim pembimbing, tim penguji, dan ketua program studi.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima **sanksi akademik** berupa pencabutan gelar sarjana yang diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Padang, November 2022



Dedy Rahman
NIM. 18059027

ABSTRACT

Dedy Rahman (2018/18059027) : Adoption of the Use of the QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Payment System for Intention To Use in Micro, Small and Medium Enterprises in the City of Padang

Supervisor : Perengki Susanto, SE., M.Sc., Ph.D

This study aims to analyze the effect of Knowledge, Perceived Benefit, Perceived Convenience, and Perceived Risk on Intention to Use QRIS on Micro, Small and Medium Enterprises in Padang City. The population in this study is Micro, Small and Medium Enterprises in the city of Padang. The number of samples in this study were 100 respondents. The data in this study were collected by distributing online questionnaires and data processing was carried out using Structural Equation Modeling (SEM) using SmartPLS software. The results of this study indicate that (1) Knowledge has a positive and significant effect on Intention to Use on QRIS. (2) Perceived Benefits have a positive and significant effect on Intention to Use on QRIS. (3) Perceived convenience has a positive and significant effect on Intention to Use on QRIS. (4) Perceived Risk has a negative and significant effect on Intention to Use QRIS.

Keywords: Knowledge, Perceived Benefit, Perceived Benefit, Perceived Risk, Intention to Use

ABSTRAK

Dedy Rahman (2018/18059027) : Adopsi Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Terhadap Intention To Use Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Padang

Dosen Pembimbing : Perengki Susanto, SE., M.Sc., Ph.D

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Knowledge, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko Terhadap Intention to Use QRIS pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kota Padang. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran online kuesioner dan pengolahan data dilakukan dengan Structural Equation Modeling (SEM) menggunakan software SmartPLS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Knowledge berpengaruh positif dan signifikan terhadap Intention to Use pada QRIS. (2) Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Intention to Use pada QRIS. (3) Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Intention to Use pada QRIS. (4) Persepsi Risiko berpengaruh negative dan signifikan terhadap Intention to Use QRIS.

Kata Kunci: Knowledge, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, Intention to Use

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Adopsi Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Terhadap Intention to Use Pada Usaha Mikro Kecil dan Mengah di Kota Padang.”**.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu pada Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rahmiati, SE, M.Sc selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Gesit Thabrani, SE, MT selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Idris M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Perengki Susanto, SE, M.Sc, Ph.D Selaku Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dan Ibu Yuki Fitria, S.E.,

M.M. Selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

6. Bapak Supan Weri Mandar, A.Md. selaku staff administrasi Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang selalu sabar menghadapi dan membantu penulis selama menyelesaikan skripsi ini dan Bapak dan Ibu, Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang serta kepada karyawan dan karyawan Fakultas Ekonomi.
7. Bapak dan Ibu Staf Perpustakaan Universitas Negeri Padang dan Ruang Baca Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
8. Teristimewa penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta ayah, ibu dan 3 kakak saya tersayang yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril dan material serta kasih sayang yang tak terhingga dan tak ternilai harganya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada teman baik dan rekan selama perkuliahan yaitu Shandy, Ines, Daffa, Wilky, Inaz, Ronald, Syahri, Alfi, Tegar dan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
10. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dua orang yang telah memberikan dukungan serta semangat selama penulis di Padang.
11. Teman-teman Manajemen Angkatan 2018 yang selalu memberikan semangat selama masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal yang baik dan

mendapatkan imbalan dari Allah Subhanahu Wata'ala, Aamiin. Penulis menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dari isi skripsi ini dimasa yang akan datang.

Padang, 11 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Quick Response Code.....	13
2. QR Code Payment	14
3. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).....	15
4. Usaha Kecil dan Menengah (UMKM)	17
5. Technology Acceptance Model (TAM)	19
6. Knowledge.....	20
7. Persepsi Manfaat	233
8. Persepsi Kemudahan	244
9. Persepsi Risiko	26
10. Intention to use.....	27
B. Penelitian Relevan.....	28
C. Kerangka Konseptual.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	34
1. Populasi	34
2. Sampel	34
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
1. Jenis Data.....	36
2. Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Defenisi Operasional dan Pengukuran Variabel	37
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Metode Analisis Data.....	41
1. Analisis Deskriptif.....	41
2. Analisis Statistik Inferensial.....	43
3. Model Struktural (Inner Model)	47
4. Pengujian Hipotesis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
B. Karakteristik Responden	52
1. Berdasarkan Umur.....	52
2. Jenis Kelamin	53
3. Lama Usaha	53
4. Jenis Badan Usaha.....	54
5. Lama Penggunaan QRIS	54
6. Jumlah Tenaga Kerja.....	55
C. Analisis Deskriptif	56
1. Analisis Deskriptif Knowledge (X1).....	56
2. Analisis Deskriptif Persepsi Manfaat (X2).....	57
3. Analisis Deskriptif Persepsi Kemudahan (X3).....	58
4. Analisis Deskriptif Persepsi Risiko (X4)	59

5. Analisis Deskriptif Intention to use (Y1)	60
D. Teknik Analisa Data.....	61
1. Evaluasi Pengukuran (Outer)	62
2. Discriminant Validity	65
3. Structural (Inner) Model.....	66
4. Uji Hipotesis.....	67
E. Pembahasan.....	69
1. Pengaruh Knowledge QRIS Terhadap Intention to Use QRIS pada UMKM.....	69
2. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Intention to Use QRIS pada UMKM.....	70
3. Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Intention to Use QRIS pada UMKM.....	71
4. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Intention to Use QRIS pada UMKM	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu	28
Tabel 2. 2. Operasional Variabel.....	38
Tabel 2. 3. Skala Likert	41
Tabel 4. 1. Jumlah Sampel dan Tingkat Pengembalian	52
Tabel 4. 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	52
Tabel 4. 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pemilik UMKM Kota Padang	53
Tabel 4. 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Usaha	54
Tabel 4. 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Usaha	54
Tabel 4. 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan QRIS	55
Tabel 4. 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Tenaga Kerja.....	55
Tabel 4. 8. Analisis Deskriptif <i>Knowledge</i> (X1).....	56
Tabel 4. 9. Analisis Deskriptif Persepsi Manfaat (X2)	57
Tabel 4. 10. Analisis Deskriptif Persepsi Kemudahan (X3)	58
Tabel 4. 11. Analisis Deskriptif Persepsi Risiko (X4).....	59
Tabel 4. 12. Analisis Deskriptif <i>Intention to Use</i> (Y1)	60
Tabel 4. 13. Convergent Validity	63
Tabel 4. 14. Hasil Analisis Average Variance Distracted (AVE).....	64
Tabel 4. 15. Hasil Analisis Discriminant Validity	65
Tabel 4. 16. Composite Reliability dan Cronbach's Alpha.....	66
Tabel 4. 17. Hasil analisis R-square	66
Tabel 4. 18. Uji Hipotesis	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Contoh QR Code	13
Gambar 2. 2. Metode Sebelum dan Sesudah QRIS	15
Gambar 2. 3. Kerangka Konseptual	31
Gambar 4. 1. Lampiran Gambar Outer Loading	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner	84
Lampiran 2. Tabulasi Data.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pola kehidupan masyarakat saat ini sudah menghasilkan pemikiran baru seiring berjalannya perkembangan zaman dan teknologi. Pada era revolusi industri 4.0 banyak perubahan yang terjadi di berbagai bidang dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu yang terpengaruh akibat perubahan ini adalah dunia bisnis. Sektor dunia bisnis kentara akan mengalami berbagai perubahan termasuk juga sektor bisnis dalam skala Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Adapun halnya menggunakan sistem pembayaran yang dimana terus berinovasi supaya bisa memenuhi tuntutan warga dalam mengakomodir perpindahan atau transaksi keuangan secara cepat, kondusif dan juga efisien. Berbagai usaha jenis mikro pun seharusnya mampu menyesuaikan diri dengan mengikuti pola perubahan era ini, yakni mulainya menggunakan internet sebagai operasional sebuah bisnis. Untuk itu sistem pembayaran yang awalnya berbentuk tunai (*cash*) berubah sebagai nontunai (*non-cash*) dengan menggunakan banyak sekali macam variasi instrumen pembayaran.

Fintech adalah sistem keuangan berbasis teknologi yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru yang berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kinerja, keamanan, dan sistem pembayaran. *Fintech* juga dikenal

sebagai industri "*financial technology*" (*fintech*). Untuk mampu eksis dan bertahan di era revolusi industri 4.0, bisnis pada skala terkecil sekalipun wajib sanggup mengikuti perubahan, misalnya mulai memakai internet dalam melakukan pemasaran. Dalam era revolusi industri 4.0 terdapat kesamaan perubahan norma belanja konsumen berawal dari offline hingga bisa berbelanja *online*.

Riset *We Are Social*, Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna Internet pada Januari 2022. Jumlah ini sedikit meningkat 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat 202,6 juta. Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat selama lima tahun terakhir. Dibandingkan dengan tahun 2018, jumlah pengguna Internet domestik meningkat 54,25%. Sementara itu, tingkat penetrasi Internet Indonesia mencapai 73,7 juta pada awal 2022. Per Januari 2022, penduduk Indonesia adalah 277,7 juta.

Sementara itu, dari data jumlah pengguna internet dengan menggunakan perangkat *smartphone* di Indonesia, catatan penelitian menampilkan bahwa 345,3 juta orang menggunakan perangkat tersebut. Angka ini menyebutkan bahwa 125,6% dari total populasi Indonesia menggunakan perangkat *smartphone*. Dengan semakin meluasnya penggunaan internet melalui media *smartphone*, alat pembayaran nontunai berbasis server nantinya juga akan semakin banyak digunakan di masyarakat.

Kemudahan transaksi keuangan pada era digital waktu ini sudah tidak bisa dihindari. Era digitalisasi ini memaksa untuk terus membangun dan mengembangkan teknologi yang memudahkan bahkan bisa menggantikan tugas manusia termasuk pada transaksi keuangan (Harahap, 2019), salah satunya pada alat pembayaran yang sudah berkembang begitu pesat. Penggunaan teknologi terbaru membuat instrumen pembayaran dapat dilakukan secara nontunai, baik secara domestik maupun internasional.

E-money bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi di kehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro. Keuntungan-keuntungan yang ditawarkan *e-money* menjadi suatu hal positif yang berdampak pada minat untuk menggunakan fasilitas *e-money* tersebut. Niat adalah keadaan psikologis yang memberi perhatian tinggi terhadap sesuatu sehingga merasa terdorong melakukan sesuatu tersebut. Niat tersebut hadir dikarenakan penggunaan *e-money* yang lebih praktis, seperti bisa digunakan untuk pembayaran kartu tol, parkir, bahkan menonton di bioskop tanpa repot membawa uang tunai. Sehingga hal tersebut menambah niat masyarakat lainnya dalam penggunaan *e-money*. Salah satu faktor yang mempengaruhi niat penggunaan *e-money* yaitu persepsi kemudahan. Persepsi kemudahan dapat dilihat dengan menggunakan indikator yaitu mudah dipelajari, mudah untuk digunakan, jelas dan mudah dipahami, menjadi terampil.

E-money memberikan kemudahan bagi penggunanya, dikarenakan cara penggunaannya yang praktis dan mudah dipelajari oleh semua kalangan masyarakat. Persepsi kemudahan penggunaan adalah ketika seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). *E-money* memudahkan masyarakat untuk berbelanja tanpa harus membawa uang tunai dalam jumlah besar. Hanya tinggal membawa kartu, menggesek maka transaksi selesai.

Layanan *fintech* (*financial technology*) berupa aplikasi *e-wallet* ini dapat memberikan kemudahan untuk bertransaksi baik online maupun offline yang diakses melalui satu layanan yaitu dengan aplikasi *e-wallet*. Berdasarkan data survei yang didapatkan dari App Annie, aplikasi *e-wallet* dengan pengguna aktif bulanan terbanyak di Indonesia tiga besarnya diduduki oleh Go-Pay, OVO, dan DANA. Perusahaan-perusahaan penyedia layanan aplikasi *e-wallet* tersebut memang tidak asing lagi bagi masyarakat, karena ketiganya selalu memberikan tawaran menarik yang menguntungkan penggunanya dengan tujuan menarik minat konsumen untuk terus bertransaksi dengan layanan *e-wallet* mereka.

Jika dibandingkan dengan negara lain, seperti Singapura yang memiliki tingkat literasi keuangan 96%, Malaysia 81%, dan Thailand 76%, Indonesia masih tertinggal jauh. Menurut Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan atau OECD (2016) mendefinisikan literasi keuangan sebagai pengetahuan dan pemahaman tentang konsep dan risiko keuangan, bersama dengan keterampilan, motivasi, dan kepercayaan diri

untuk menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka dalam rangka membuat keuangan yang efektif. keputusan, meningkatkan kesejahteraan keuangan individu dan masyarakat, dan berpartisipasi dalam bidang ekonomi. Salah satu penyebab rendahnya literasi keuangan adalah pengetahuan keuangan seseorang. Akibatnya, masyarakat Indonesia tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan e-money untuk kegiatan produktif.

Di Provinsi Sumatera Barat, Kota Padang merupakan salah satu kota yang menjadi rumah bagi sejumlah besar usaha mikro, kecil, dan menengah. Pada tahun 2021, jumlah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Kota Padang diperkirakan mencapai 30.702 oleh Dinas Koperasi dan UMKM Kota Padang (2021). Fakta adanya usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Kota Padang terus menjadi kekuatan ekonomi utama. Keberadaan teknologi akan sangat membantu para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di Kota Padang dalam menghadapi berbagai tantangan yang mereka hadapi, seperti meningkatkan pendapatan dan permodalan.

Namun, di balik kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, tentu ada risiko yang bisa ditimbulkan dari penggunaan dompet digital ini, karena menyangkut pembayaran. Terlepas dari risiko seperti kebocoran data pengguna dan bentuk risiko lainnya, sebagian besar pengguna masih mempercayai dan terus menggunakan layanan dompet digital ini (Priyono, 2017). Akibatnya, perusahaan yang mendirikan aplikasi *e-wallet* perlu

meningkatkan keamanan transaksi dan data pengguna mereka untuk meyakinkan pengguna dan menarik minat mereka untuk terus menggunakan pembayaran apapun dengan *e-wallet*.

Teori Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989) memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan teknologi, salah satunya adalah persepsi manfaat. Menurut Davis (1989), persepsi manfaat didefinisikan sebagai keyakinan konsumen bahwa sistem dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja, memungkinkan pengguna untuk meminimalkan waktu kerja dan memastikan akurasi dan kegunaan teknologi dalam meningkatkan kinerja. (Lee et al., 2012). Salah satu pertimbangan yang dapat mempengaruhi minat pengguna dalam menggunakan layanan *e-wallet* adalah persepsi manfaat. Pengguna akan tertarik menggunakan *e-wallet* jika dapat membantu meminimalkan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi pembayaran apapun dengan mudah.

Selain persepsi manfaat, pengguna layanan *e-wallet* juga akan mempertimbangkan persepsi kemudahan dalam faktor kegunaannya. *perceived ease of use* adalah suatu teknologi mudah dipahami dan digunakan (Davis, 1989). Menurut Wibowo (2006), *perceived ease of use* suatu teknologi yang mana seorang individu percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan dimanfaatkan. Hal ini cukup berguna untuk menumbuhkan penggunaan program pembayaran melalui *e-wallet* yang seringkali dianggap berat, padahal peminatnya cukup banyak.

Sistem pembayaran secara digital menyediakan cara pembayaran untuk pembelian barang ataupun jasa melalui internet. Berbeda dengan sistem pembayaran biasanya, pelanggan mengirimkan seluruh data yang berkaitan dengan pembayaran kepada penjual melalui internet, tidak ada interaksi eksternal yang jauh antara pelanggan dan penjual (dengan mengirimkan faktur melalui email atau konfirmasi melalui fax). Sekarang ini, sudah lebih dari 100 macam sistem pembayaran secara elektronik. Saat ini sudah banyak penerbit *e-money* di Indonesia yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran cashless di berbagai bidang bisnis seperti Gopay, OVO, Dana dan LinkAja. Dikarenakan banyaknya aplikasi metode pembayaran nontunai, sulit untuk menyediakan metode pembayaran yang banyak digunakan oleh masyarakat umum, dan sebelum QRIS muncul banyak jenis kode QR memenuhi mesin kasir untuk menyediakan pelayanan sistem pembayaran nontunai. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) meluncurkan QRIS (Quick Response Indonesian Standard) pada 17 Agustus 2019 dan mulai berlaku pada 1 Januari 2020. QRIS adalah standar yang dirancang untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia.

Dengan QRIS ini, semua merchant yang bekerja sama dengan penyedia layanan sistem pembayaran (PJSP) dapat menggunakannya. Sistem QRIS ini menggunakan Merchant Present Mode (MPM), sehingga pengguna aplikasi seperti Gopay, OVO, Dana, dan LinkAja dapat memindai kode QRIS dengan merchant yang berbeda tanpa mengubah

aplikasi. Sehingga transaksi pembayaran bisa lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa lebih maju, dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.

Salah satu upaya Bank Indonesia untuk mendorong penggunaan sistem pembayaran nontunai berbasis kode ini adalah dengan mengajak usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk bergabung dengan QRIS. UMKM tidak perlu memiliki banyak kode QR dalam bisnisnya karena kode QR yang terstandarisasi dapat digunakan untuk melakukan pembayaran kode QR dari berbagai penyedia layanan sistem pembayaran sehingga masyarakat tidak perlu lagi membawa uang tunai dalam jumlah besar, berbagai kartu *e-money* dan tidak perlu memiliki akun *e-wallet* yang berbeda untuk dapat melakukan transaksi. QRIS juga menggunakan kode QR standar internasional EMV Co. Standar ini telah digunakan di berbagai negara kawasan Asia. UMKM yang menggunakan QRIS di bisnisnya juga dapat menerima pembayaran langsung dari aplikasi pembayaran dari negara asal konsumen. Selain mempermudah pembayaran, biaya transaksi seluruh penyelenggara jasa sistem pembayaran yang menggunakan QRIS juga dibebankan secara seragam sesuai dengan ketentuan Deputi Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/1/KEP.DG/2019.

Jumlah total unit usaha yang telah menerapkan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) yang tersebar di Sumatra Barat sudah mencapai 43.662 unit hingga Juli 2020. Jumlah ini meningkat hingga lebih

dari tiga kali lipat sejak awal tahun, atau naik hingga 205,78 persen dari Januari yang hanya 21.003 merchants (Bank Indonesia, 2021).

Dengan gambaran dari latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Adopsi Penggunaan Sistem Pembayaran Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Terhadap Intention to use pada Usaha Mikro, Kecil dan Menengah di Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian Banyaknya jenis dompet digital yang belum terhimpun dalam satu code transaksi yang memudahkan proses transaksi keuangan serta keamanan dan QRIS hadir sebagai alat bantu pembayaran transaksi digital yang memudahkan segala jenis dompet digital yang seharusnya ini diadopsi secara merata penggunaannya karena memberikan kemudahan, manfaat dan percepatan transaksi yang ini berfokus pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini agar dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Maka peneliti memfokuskan pada permasalahan adopsi penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang dengan tujuan agar pembahasan penelitian ini tidak keluar dari konteks yang dimaksud.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Apakah *Knowledge* dari penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang?
2. Apakah persepsi manfaat dari penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang?
3. Apakah persepsi kemudahan dari penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang?
4. Apakah persepsi risiko dari penggunaan sistem pembayaran QRIS berpengaruh terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguji dan menganalisis pengaruh *Knowledge* pada penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

2. Menguji dan menganalisis pengaruh Persepsi Manfaat pada penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.
3. Menguji dan menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan pada penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.
4. Menguji dan menganalisis pengaruh Persepsi Risiko pada penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dapat ditarik manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan dan menjadi salah satu sumber pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang manajemen pemasaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan pertimbangan sehingga nantinya dapat dipergunakan oleh perusahaan ataupun usaha mikro, kecil dan menengah dalam pengambilan keputusan dan peningkatan kinerjanya terkhususnya pada penggunaan QRIS dalam proses transaksi usahanya.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sumber informasi bagi mahasiswa Universitas Negeri Padang terkait dengan digital payment.
- c. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi pihak lain yang tertarik melakukan penelitian mengenai permasalahan yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Quick Response Code

Kode QR adalah kode matriks dua dimensi yang terdiri dari tiga tanda pola persegi di sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, dengan modul hitam berbentuk kotak, titik, atau piksel. Kapasitas untuk menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol (Bank Indonesia, 2019). Menurut (Atherton, 2022), kode QR adalah sejenis kode matriks atau barcode 2D yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari perusahaan Jepang Denso Corporation, dan dirilis pada tahun 1994, dan fungsi utamanya adalah Quick Reply QR Scanner mudah dibaca dan dirancang untuk memberikan informasi dengan cepat dan mendapatkan balasan cepat. Tidak seperti barcode yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode QR dapat menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, sehingga kode QR secara otomatis dapat menyimpan lebih banyak informasi daripada barcode biasa.



Gambar 2. 1. Contoh QR Code

Kode QR umumnya berbentuk persegi putih mini menggunakan bentuk geometris hitam (ditunjukkan dalam Gambar 2.1), meskipun poly kode QR kini diwarnai dan dipakai menjadi merek produk. Informasi yang dikodekan pada kode QR bisa berupa URL, angka telepon, pesan SMS, kartu V atau teks apa pun (Ashford, 2011). QR Code sudah memperoleh International Organization for Standardization ISO/ IEC18004 dan Japan JIS-X-0510 (Wave, 2011) Awalnya, kode QR hanya dipakai untuk melacak tunggangan pada divisi manufaktur dalam sebuah perusahaan, tetapi seiring menggunakan perkembangan penggunaan kode QR sekarang sudah meluas buat kepentingan komersial.

2. QR Code Payment

Pembayaran Kode QR adalah prosedur untuk melakukan transfer pembayaran nontunai menggunakan hanya perlu memindai kode QR berdasarkan merchant dan melakukan transfer pembayaran (Sagayarani, 2018). QR Code Payment ini adalah sistem pembayaran berbasis server yang disediakan sang penjual buat memudahkan pembeli pada melakukan pembayaran hanya menggunakan memindai kode yang dimuntahkan sang PJSP (Penyedia Layanan Sistem Pembayaran) memakai e-wallet atau mobile banking dalam smartphone.

Dalam sistem pembayaran, QR Code adalah suatu perkembangan teknologi yang membantu perangkat mengirimkan data pada jumlah akbar sebagai akibatnya kegiatan bisa dilakukan menggunakan cepat, efisien dan sederhana terutama pada transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2019).

3. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) menggunakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking. Standar ini dipakai untuk mendukung interkoneksi dan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, antarnegara sehingga dapat bersifat terbuka /open source. Dengan QRIS pengguna dimudahkan karena semua pelaksanaan pembayaran berdasarkan PJSP apapun bisa melakukan pembayaran memakai QR code pada semua merchant meskipun PJSP yang dipakai berbeda. Merchant juga diuntungkan karena bisa mendapat pembayaran hanya menggunakan satu QR code QRIS misalnya yang terlihat dalam gambar dua.



Gambar 2. 2. Metode Sebelum dan Sesudah QRIS

a) Jenis – jenis penggunaan QRIS :

- *Merchant Presented Mode (MPM) Statis*

MPM Statis di dalam penggunaannya sangat mudah, merchant hanya perlu memajang satu sticker atau print-out QRIS. Pengguna hanya melakukan scan, tambahkan nominal, tambahkan PIN dan klik bayar. Notifikasi transaksi pribadi langsung diterima pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis sangat tepat bagi bisnis mikro dan kecil.

- *Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis*

QR dikeluarkan melalui suatu *device* misalnya mesin EDC atau *smartphone*. Merchant wajib memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, lalu pelanggan melakukan scan QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk merchant skala bisnis menengah dan besar atau menggunakan volume transaksi tinggi.

- *Customer Presented Mode (CPM)*

Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditujukan untuk merchant yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern.

4. Usaha Kecil dan Menengah (UMKM)

UMKM merupakan sektor yang dapat menekan tingkat ketimpangan baik ekonomi maupun sosial, menumbuhkan sistem kekeluargaan dan kerja sama serta dalam bidang ekonomi dapat meningkatkan daya beli terhadap konsumen di dalam negeri ((Wulansari et al., 2017)). Menurut UUD 1945 kemudian dikuatkan melalui TAP MPR NO.XVI/MPRRI/1998 tentang Politik Ekonomi dalam rangka Demokrasi Ekonomi, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah perlu diberdayakan sebagai bagian integral ekonomi rakyat yang mempunyai kedudukan, peran, dan potensi strategis untuk mewujudkan struktur perekonomian nasional yang makin seimbang, berkembang, dan berkeadilan. Selanjutnya dibuatkanlah pengertian UMKM melalui UU No.9 Tahun 1999 dan karena keadaan perkembangan yang semakin dinamis dirubah ke Undang-Undang No.20 Pasal 1 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah maka pengertian UMKM adalah sebagai berikut:

Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha

Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini. Usaha Besar adalah usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan lebih besar dari Usaha Menengah, yang meliputi usaha nasional milik negara atau swasta, usaha patungan, dan usaha asing yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Dunia Usaha adalah Usaha Mikro, Usaha Kecil, Usaha Menengah, dan Usaha Besar yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia dan berdomisili di Indonesia. Kriteria UMKM yang diatur dalam PP Nomor 7 Tahun 2021. Berikut kriteria masing-masing usaha mikro, kecil, dan menengah :

1. Usaha Mikro

- a. Mempunyai modal usaha paling banyak Rp1.000.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha;
- b. Mempunyai hasil penjualan tahunan paling banyak Rp2.000.000.000;

c. Mempunyai tenaga kerja satu sampai dengan empat orang.

2. Usaha Kecil

a. Mempunyai modal usaha lebih dari Rp1.000.000.000 sampai dengan paling banyak Rp5.000.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha;

b. Mempunyai hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.000.000.000 sampai dengan paling banyak Rp15.000.000.000;

c. Mempunyai tenaga kerja lima sampai dengan 19 orang.

3. Usaha Menengah

a. Mempunyai modal usaha lebih dari Rp5.000.000.000 sampai dengan paling banyak Rp10.000.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha;

b. Mempunyai hasil penjualan tahunan lebih dari Rp15.000.000.000 sampai dengan paling banyak Rp50.000.000.000;

c. Mempunyai tenaga kerja 19 sampai dengan 99 orang.

5. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Model Penerimaan Teknologi atau Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dicetuskan oleh Davis et al. (1989) dan merupakan salah satu model yang dikembangkan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penyebaran teknologi yang diterima. TAM telah muncul sebagai model teoritis untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan teknologi informasi oleh pengguna (Legris et al., 2003).

TAM mendefinisikan pengaruh sebab-akibat antara kepercayaan sistem informasi seperti manfaat dan kemudahan penggunaan, perilaku, kebutuhan, dan pengguna sistem. Dalam TAM, dua variabel utama mempengaruhi penerimaan pengguna sistem informasi yaitu Perceived Ease Of Use dan Perceived Usefulness (Venkatesh & Davis, 2000).

Sebagai faktor penting dari akseptabilitas pengguna sistem informasi, TAM mengusulkan dua konstruksi teoritis, yaitu perceived usefulness dan perceived ease of use. Adanya faktor perceived usefulness dan perceived ease of use akan meningkatkan intention to use dan dipengaruhi oleh keuntungan dan kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna pada suatu sistem teknologi.

6. Knowledge

Saat individu membuat keputusan terhadap penggunaan teknologi, karakteristik individu yang terkait dengan teknologi mulai memainkan peran kunci dalam cara mereka memandang atribut positif dan negatif dari teknologi (Ozturk et al., 2017). Ketika individu mengevaluasi inovasi dengan menimbang aspek positif dan negatif, perbedaan individu mulai mempengaruhi penilaian valensi (Fazio et al., 2015). Hal ini telah menyebabkan studi sistem kecerdasan berbasis teori valensi untuk memperkenalkan faktor-faktor yang berfokus pada pengguna, yang tidak secara langsung menjadi milik teknologi, tetapi mempengaruhi persepsi positif dan negatif tentang teknologi (Kim et al., 2008; Ozturk et al., 2017). Pengetahuan sebagai evolusi spesifik domain dari perbedaan

individu, terkait dengan belajar, yang memengaruhi pembobotan valensi (Fazio et al., 2015; Shook et al., 2007). Dengan demikian, pengetahuan adalah faktor individu yang mengidentifikasi dengan pengguna dan secara tidak langsung merupakan fitur teknologi (Chen et al., 2000), yang menentukan penggunaan baik secara langsung maupun dengan mempengaruhi valensi.

Pengetahuan mempengaruhi penggunaan aktual dan di masa depan, Pengetahuan produk telah diakui dalam psikologi konsumen sebagai faktor penting dalam pengambilan keputusan konsumen, seperti pembelian atau penggunaan (Raju et al., 1995). Pengetahuan, dalam konteks layanan Fintech, ditentukan oleh kompetensi dan keakraban individu dengan teknologi yang memungkinkan pemanfaatan teknologi secara tepat (Lim et al., 2018). Karena pengetahuan meningkatkan kemampuan untuk beroperasi lebih baik dengan teknologi, itu akan menjadi penentu penggunaan. Literatur pembayaran seluler telah menetapkan pengaruh pengetahuan pengguna tentang penggunaan (Kim et al., 2010; Koenig-Lewis et al., 2015; Lim et al., 2018).

Karena karakteristik pengguna dan pengalaman mereka dengan teknologi memengaruhi sikap positif dan negatif mereka terhadapnya, kerangka valensi yang diperluas merekomendasikan penyertaan faktor yang berfokus pada individu yang memengaruhi valensi (Fazio et al., 2015; Kim et al., 2008). Pengetahuan pengguna terkait dengan penggunaan pembayaran seluler sebagai faktor individu. Individu mengembangkan

sikap positif dan negatif terhadap artefak berdasarkan pengetahuan dari pengalaman masa lalu mereka dengan itu (Fazio et al., 2015; Ozturk et al., 2017). Hal ini membuat pengetahuan pengguna menjadi prediktor penting dari valensi. Dengan kompetensi yang meningkat seiring dengan pengalaman, tumpang tindih konseptual yang erat dari pengetahuan adalah keakraban, yang telah diidentifikasi sebagai anteseden dalam model berbasis valensi (Harris et al., 2016). Valensi positif yang dipengaruhi oleh pengetahuan meliputi akses informasi, kenyamanan, kesempatan refleksi, dan keamanan yang dirasakan. Menemukan dan mengakses informasi yang relevan dari aplikasi, transaksi cepat dan cepat, dan melacak catatan masa lalu dari aplikasi memerlukan pengetahuan aplikasi sebelumnya (Rieh, 2004). Misalnya, pengguna biasa akan mengetahui cara mengambil informasi terkait ketersediaan tiket kereta api melalui dompet seluler, sedangkan pengguna lain yang kurang familiar mungkin tidak mengetahui bahwa informasi tersebut tersedia. Demikian pula, pengetahuan yang lebih baik tentang aplikasi memungkinkan transaksi yang mudah dan nyaman (Kim et al., 2010) dan refleksi mudah dari transaksi masa lalu. Selain itu, penelitian terbaru oleh Lim et al. (2018) menetapkan bahwa “pengetahuan pengguna tentang layanan Fintech seluler akan membantu meningkatkan persepsi keandalan.” (hal. 889), dan dengan demikian berdampak positif pada persepsi keamanan. Indikator pengukuran Knowledge (D. D. Nguyen et al., 2021):

A. Saya sudah mengenal aplikasi pembayaran QRIS

- B. Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan aplikasi pembayaran QRIS
- C. Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menangani masalah yang mungkin timbul selama penggunaan aplikasi pembayaran QRIS

7. Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat (Perceived usefulness) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (Jogiyanto, 2007). Hal ini juga didukung yang menyebutkan bahwa persepsi manfaat merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa bila menggunakan suatu teknologi maka akan meningkatkan kinerja pekerjaan dalam dirinya (David, 1989). Semakin meningkat keefektifan suatu media semakin meningkat pula tingkat persepsi manfaatnya. Dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi manfaat dan efektivitas (Wibowo, 2008). Dimensi manfaat yaitu menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, dan menambah produktivitas. Sedangkan dimensi efektivitas, meliputi mempertinggi efektivitas, dan mengembangkan kinerja pekerjaan. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa seseorang akan memanfaatkan suatu teknologi apabila teknologi tersebut bermanfaat bagi dirinya serta dapat meningkatkan kinerjanya sehingga dapat menambah produktivitas. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap niat menggunakan e- payment, diantaranya

yaitu Candraditya dan Idris (2013), Khatimah dan Halim (2014), Miliani dan Indriani (2013), dan Rahmatsyah (2011). Dengan kata lain, Persepsi manfaat berpengaruh besar terhadap niat, karena dianggap paling mampu menjelaskan manfaat dari niat menggunakan e-payment ini. Individu berpendapat bahwa manfaat yang diperoleh dari penggunaan niat menggunakan e-payment dapat memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran. Indikator pengukuran Persepsi Manfaat (Balakrishnan & Shuib, 2021):

- a. Saya yakin pembayaran dapat berhasil diselesaikan dengan menggunakan pembayaran QRIS
- b. QRIS memungkinkan saya melakukan pembayaran secara efisien
- c. Menggunakan pembayaran QRIS akan membantu saya mengelola pengeluaran dengan lebih baik.

8. Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Hal ini juga didukung oleh Davis (1989) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Persepsi individu berkaitan dengan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan tingkat dimana individu percaya bahwa menggunakan sistem

tertentu akan bebas dari kesalahan. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan e-payment, diantaranya yaitu Khatimah dan Halim (2014) dan Rahmatsyah (2011). Hasil ini sesuai dengan manfaat yang diberikan niat menggunakan e-payment kepada para konsumen selaku pengguna e-payment yaitu berupa penggunaan uang elektronik yang sangat mudah digunakan, mudah dipahami, praktis, dan fleksibel.

Kemudahan pada teknologi diartikan sebagai suatu ukuran kepercayaan akan komputer yang mudah dipahami dan digunakan (Davis pada Ayu, 2014). Maka, Davis (pada Karim, 2017) menjelaskan bahwa sebuah pelaksanaan atau sistem teknologi yang terdapat kemudahan didalamnya akan lebih mudah untuk diterima oleh pengguna. Kemudahan mempunyai dua akibat dalam perilaku pengguna, baik terhadap keberhasilan individu maupun menjadi perantara. Wibowo (pada Ayu, 2014) menyebutkan bahwa suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan menjadi suatu ukuran seorang percaya bahwa teknologi tadi mudah dipahami dan mudah dalam penggunaannya. Indikator pengukuran Persepsi Kemudahan (Balakrishnan & Shuib, 2021) :

- a. Saya merasa mudah untuk belajar menggunakan pembayaran QRIS.
- b. Saya merasa mudah menggunakan pembayaran QRIS.
- c. Saya nyaman untuk transaksi melalui QRIS.

9. Persepsi Risiko

Persepsi risiko dipandang sebagai ketidakpastian yang dihubungkan dengan hasil dari suatu keputusan (Sitkin dan Pablo, 1992). Risiko adalah suatu keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan individu untuk memutuskan atau tidak menggunakan uang elektronik. Menurut Sjöberg, Moen, dan Rundmo (2004), persepsi risiko merupakan penaksiran subyektif mengenai kemungkinan akan timbulnya suatu kecelakaan dan bagaimana kekhawatiran akan konsekuensi yang ditimbulkan. Persepsi risiko mencakup evaluasi kemungkinan atas konsekuensi dari akibat yang negatif. Persepsi risiko mengarah pada kepercayaan keyakinan mengenai kemungkinan keuntungan ataupun kerugian diluar pertimbangan bahwa meliputi hubungan dengan kepercayaan secara khusus. Dalam penelitian ini indikator risiko dilihat dari tindakan yang dilakukan oleh bank untuk memperkecil risiko dari penggunaan uang elektronik, diharapkan tindakan yang dilakukan oleh bank untuk memperkecil risiko akan berdampak positif pada niat konsumen selaku pengguna fasilitas uang elektronik yang ditawarkan. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif terhadap niat menggunakan niat menggunakan e-payment, diantaranya yaitu Jarvenpaa dan Staples (2000) dan Miliani dan Indriani (2013) Namun terdapat penelitian dengan hasil bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap niat menggunakan niat menggunakan

e-payment yaitu Gurung (2006). Menurut (Featherman & Pavlou, 2003)

Indikator Persepsi Risiko adalah :

- a. Saya mungkin kehilangan uang karena kesalahan yang ceroboh
- b. Saya mungkin mendapatkan pengembalian dana jika terjadi kesalahan transaksi
- c. QRIS mungkin salah memproses pembayaran
- d. Saya mungkin kehilangan privasi informasi transaksi saya

10. *Intention to use*

Niat adalah suatu keadaan dimana dalam diri seseorang pada dimensi kemungkinan subyektif yang meliputi hubungan antara orang itu sendiri dengan beberapa tindakan (Ajzen, 2011). Apabila seseorang memiliki niat yang tinggi terhadap sesuatu, maka hal tersebut akan mendorong motivasi yang besar untuk memenuhi keinginannya terhadap sesuatu tersebut. QRIS merupakan salah satu perkembangan teknologi di bidang ekonomi yang kegunaannya sama untuk melakukan pembayaran layaknya uang tunai. Penciptaan QRIS bertujuan untuk memberikan kemudahan penggunaan bagi para penggunanya terkhusus pada UMKM karena telah banyaknya jenis e-money yang muncul maka QRIS menghimpun seluruh e-money menjadi 1 code dalam sistem pembayaran. Penggunaan instrumen QRIS merupakan kondisi nyata bahwa QRIS dipilih oleh pemilik usaha untuk digunakan sebagai alat transaksi dalam kehidupannya dalam menyesuaikan hadirnya sistem e-money yang sudah

banyak. Indikator pengukuran Intention to use (T. D. Nguyen & Huynh, 2018), (Murinde et al., 2022) :

- a. Saya berniat untuk menggunakan layanan QRIS sebagai alat pembayaran di masa yang akan datang
- b. Saya akan selalu berusaha menggunakan layanan QRIS alat pembayaran di keseharian saya
- c. Saya akan menggunakan layanan QRIS dalam transaksi sehari-hari

B. Penelitian yang relevan

Untuk mendukung penelitian yang sedang lakukan, maka diperlukan penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, agar dilihat dan diketahui penelitian ini berpengaruh dan mendukung atau tidaknya dengan penelitian sebelumnya. Rincian penelitian relevan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

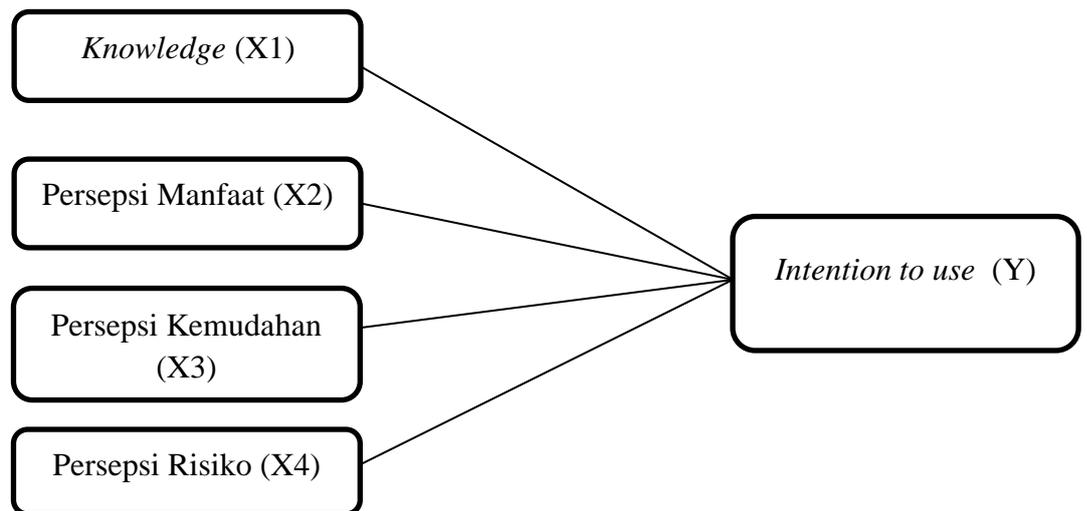
No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	QRIS Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan <i>Intention to use</i> Umkm Menggunakan QRIS. (Setiawan & Mahyuni, 2020)	Menunjukkan bahwa <i>Intention to use</i> UMKM menggunakan QRIS dibentuk oleh, Persepsi kegunaan, Persepsi kemudahan, Pemahaman akan QRIS. Pengaruh pihak luar, Persepsi hambatan untuk menggunakan QRIS. Persepsi positif terhadap QRIS membentuk niat yang kuat untuk menggunakan QRIS.
2	Bagaimana QRIS menarik niat UMKM? Sebuah model untuk memahani intensi UMKM	Menunjukkan bahwa Semakin baik pengetahuan UMKM

	menggunakan QRIS (Mahyuni & Setiawan, 2021)	akan QRIS, semakin tinggi persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan, serta semakin besar pengaruh pihak eksternal yang dipandang penting, maka semakin besar <i>Intention to use</i> UMKM menggunakan QRIS.
3	<i>Why do people use mobile payment technologies and why would they continue? An examination and implications from India</i> (Pal et al., 2021)	Menunjukkan bahwa keberlangsungan <i>Mobile Payments</i> berimplikasi pada meningkatnya inklusi keuangan di India. Dengan adanya adopsi pembayaran seluler di India pasca demonetisasi melonjak dari adanya perubahan perekonomian tanpa uang tunai.
4	<i>Adoption Of E-Payment To Support Small Medium Enterprise Payment System : A Conceptualised Model</i> (Xena & Rahadi, 2019)	Menunjukkan bahwa adopsi <i>e-payment</i> untuk mendukung sistem pembayaran usaha kecil-menengah adalah dipengaruhi oleh enam faktor yaitu: (1) Harapan kinerja yang lebih baik; (2) Budaya yang tidak menyangkal dengan adanya E-Payment akan menjadi hambatan besar; (3) Penerimaan Teknologi; (4) Pengaruh sosial; (5) <i>Perceived Scurity</i> ; (6) Harapan usaha yang memberikan kenyamanan.

C. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini diperlukan sebuah kerangka konseptual agar penelitian ini terarah dan akan dilihat bagaimana pengaruh variable

independen yaitu Knowledge (X1), Persepsi Manfaat (X2), Persepsi Kemudahan (X3), Persepsi Risiko (X4) akan berpengaruh pada variable dependen yaitu Intention to use pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang (Y). Untuk mempermudah penelitian maka penulis mengemukakan skema untuk pedoman penelitian. Kerangka konseptual tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 3. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah hubungan yang diperkirakan antara dua atau lebih variabel yang diungkapkan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji (Sekaran & Bougie, 2016). Berdasarkan uraian gambar diatas, maka kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

H1: *Knowledge* dari penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

H2: Persepsi Manfaat penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

H3: Persepsi Kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* pada usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Padang.

H4: Persepsi Risiko penggunaan QRIS berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Intention to use pada UMKM di Kota Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan mengenai “ADOPSI PENGGUNAAN QRIS (*QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD*) TERHADAP *INTENTION TO USE* PADA UMKM DI KOTA PADANG”, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Seluruh hipotesis dalam penelitian ini diterima, *Knowledge* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* , Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* , Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention to use* , Persepsi Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Intention to use* .
2. Persepsi Manfaat memiliki pengaruh paling besar didasari dengan manfaat dari menggunakan QRIS yang cukup membantu dalam terjadinya transaksi *electronic* yang merangkum seluruh *e-money* menjadi satu *code* pembayaran sehingga tidak perlu menampilkan banyak *code e-money* pada proses transaksi pembayaran. Sedangkan variabel dengan pengaruh terkecil ialah *Knowledge* didasari dengan pengguna tidak merasakan pengaruh pengetahuan akan teknologi, karena dengan munculnya berbagai macam teknologi pengetahuan

tersebut akan muncul sendirinya dan tidak menjadi hal penting untuk mengetahui alat untuk baru digunakan alat tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat penulis berikan untuk QRIS adalah:

1. Pengguna aplikasi QRIS merasa senang, puas, serta tertarik ketika menggunakan aplikasi ini, hal tersebut signifikan memengaruhi penggunaan sistem pembayaran QRIS walaupun masih ada risiko yang masih mungkin terjadi yang dapat nantinya dirasakan oleh para pelaku UMKM, maka sebaiknya Bank Indonesia dapat menjaga dan meningkatkan kualitas informasi, fungsi fitur, dan kelebihan yang didapatkan pengguna apabila menggunakan aplikasi ini, sehingga pengguna akan selalu puas, tertarik, dan memiliki pengalaman yang baik ketika menggunakan sistem pembayaran QRIS.
2. Perangkat yang mudah, sederhana, dan mudah dimengerti serta pemrosesan yang cepat menjadi alasan mengapa QRIS digunakan oleh beberapa pengguna UMKM, QRIS sebaiknya mengikuti perkembangan sistem operasi smartphone serta hardware dan melakukan pembaharuan agar dapat selalu digunakan dan sebaiknya perusahaan dapat terus mempertahankan hal tersebut.
3. QRIS yang mampu menghimpun seluruh *e-money* yang ada dan mendukung untuk proses pembayaran transaksi hanya 1 kode tentu ini

menjadi tren positif bagi UMKM untuk terus beradaptasi terhadap niat penggunaan sistem pembayaran digital yang terus berkembang.