

# PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI MANFAAT TERHADAP INTENSI PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN DIGITAL

(Studi Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Meruya)

Malia Nastia Ramanda<sup>1)</sup>; Yennida Parmariza<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> [maliamanda17@gmail.com](mailto:maliamanda17@gmail.com) (Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana)

<sup>2)</sup> [parmariza104@gmail.com](mailto:parmariza104@gmail.com) (Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mercu Buana)

## Article Info:

### Keywords:

Keyword 1; Knowledge  
Keyword 2; Perceived Ease of Use,  
Keyword 3; Perceived of Usefulness  
Keyword 4; Intention To Use

### Article History:

Received : January 28, 2024  
Revised : March 15, 2024  
Accepted : November 24, 2024

### Article Doi:

<http://dx.doi.org/10.22441/jfm.v4i3.30966>

## Abstract

*This study aims to analyze the influence of knowledge, perceived convenience, and perceived usefulness on the intention to use QRIS among Mercu Buana Meruya University students. The population studied were students who knew QRIS and had never used QRIS as a digital payment method, with a sampling technique, namely purposive sampling. The number of samples was calculated using the Hair formula, namely with a result of 110 respondents. The data analysis method used is the Partial Least Square Technique using SmartPLS statistical software version 4.0, with the research instrument being a questionnaire. The results of this research show that knowledge, perceived convenience and perceived benefits have a positive and significant effect on intentions to use QRIS as a digital payment method.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat terhadap intensi penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Mercu Buana Meruya. Populasi yang diteliti adalah mahasiswa yang mengetahui QRIS dan belum pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital, dengan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Hair, yaitu dengan hasil sebanyak 110 orang responden. Metode analisis data yang digunakan adalah Teknik Partial Least Square melalui software statistik SmartPLS versi 4.0, dengan instrumen penelitian adalah kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

**Kata Kunci: Pengetahuan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Intensi Penggunaan**

## PENDAHULUAN

Uang merupakan alat yang dipergunakan oleh masyarakat sebagai media yang sah dalam melakukan pembayaran atas pembelian barang atau jasa yang dilakukan. Penggunaan uang sebagai media pembayaran menjadi semakin umum dan diakui secara resmi oleh pemerintah dan masyarakat. Seiring berjalannya waktu, media pembayaran yang digunakan mengalami berbagai perubahan, dari awalnya menggunakan sistem barter, kemudian uang ditemukan, hingga adanya perkembangan teknologi digital, yang telah menciptakan inovasi baru di dunia yaitu alat pembayaran uang elektronik yang memungkinkan transaksi digital menjadi lebih mudah dan efisien (Syaiyuddin & Rahman, 2022).

Uang elektronik, sebagai inovasi dalam sistem pembayaran digital, telah menggantikan uang tunai dan meningkatkan transaksi non-tunai yang praktis (Nur Yasar et al., 2022). Hal ini juga mendukung pertumbuhan ekonomi digital dan inklusi keuangan. Menurut Bank Indonesia, transaksi uang elektronik pada 2022 mencapai Rp 399,6 triliun, naik 30,84% dari 2021, didorong oleh peningkatan belanja online dan kemudahan penggunaan pembayaran digital.

Perkembangan teknologi dalam pembayaran non-tunai telah menciptakan ekonomi digital yang berdampak pada industri keuangan. *E-wallet* seperti OVO, Shopee Pay, LinkAja, GoPay, dan DANA menjadi alat pembayaran yang umum digunakan. Pada tahun 2020, OVO memimpin pasar dengan pangsa 38,2%, diikuti oleh Shopee Pay, LinkAja, GoPay, dan DANA (Anestia, 2021). Namun, banyaknya kode QR dari berbagai aplikasi *e-wallet* menyebabkan ketidaknyamanan bagi *merchant*. Untuk mengatasi ini, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (*QR Code Indonesian Standard*) pada 2019, yang menyederhanakan transaksi digital dengan satu kode QR untuk semua aplikasi pembayaran.

Meskipun QRIS menawarkan kemudahan, minat penggunaannya masih rendah. Pada tahun 2022, minat penggunaan QRIS hanya mencapai 21%, berada di peringkat keempat setelah *e-wallet*, uang tunai, dan transfer bank. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemudahan yang ditawarkan dan tingkat adopsi yang sebenarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun QRIS dirancang untuk memudahkan transaksi dan meningkatkan efisiensi, masih terdapat faktor-faktor tertentu yang mungkin menghambat tingkat intensi pengguna untuk beralih ke metode pembayaran ini. Untuk memahami lebih lanjut mengenai permasalahan ini, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai berbagai faktor yang dapat mempengaruhi serta meningkatkan intensi dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Intensi penggunaan adalah kecenderungan atau ketertarikan yang relatif tetap dan dilakukan terus-menerus dengan rasa senang untuk mencapai kepuasan terhadap penggunaan suatu teknologi (Kusuma Wardani et al., 2023). Intensi merupakan faktor motivasional yang mempengaruhi tingkah laku. Intensi dapat menunjukkan seberapa besar kemauan seseorang untuk berusaha melakukan suatu tingkah laku tertentu. Bank Indonesia berusaha memperluas dan meningkatkan intensi penggunaan QRIS dengan mengadakan pekan QRIS Nasional pada 2020, menargetkan generasi muda milenial dan Z yang berpotensi menjadi pengguna utama QRIS. Generasi milenial dan Z memiliki keterampilan yang mahir dalam teknologi dan diharapkan dapat menjadi *endorser* QRIS dalam proses sosialisasinya (Adi Kurniawan Taufan, 2019).

Beberapa faktor mempengaruhi intensi seseorang dalam penggunaan suatu teknologi. Menurut Isnaini (2020), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku niat konsumen adalah faktor budaya, sosial, pribadi, dan psikologi. Faktor psikologi dipengaruhi oleh persepsi yang dapat memotivasi seseorang bertindak dan mempengaruhi keinginannya. Penelitian sebelumnya oleh Ningsih et al. (2021) menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa. Hasil penelitian oleh Syaifuddin & Rahman (2022), bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan QRIS sebagai pembayaran pada masa pandemi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membahas lebih lanjut untuk penelitian dengan judul “**Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Intensi Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Digital (Studi Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Meruya)**”.

## KAJIAN PUSTAKA

### Intensi Penggunaan

Intensi adalah suatu bentuk niat individu yang menjadi dasar untuk mempertimbangkan tindakan atau pengambilan keputusan. Tingkat ketertarikan seseorang terhadap suatu objek dapat terungkap bila objek tersebut sesuai dengan keinginan dan kebutuhan individu tersebut. Intensi seseorang dalam pengambilan keputusan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat, dan risiko yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Syaifuddin & Rahman, 2022).

## Pengetahuan

Menurut Achadi & Winarto (2020) pengetahuan adalah jenis informasi yang diperoleh konsumen dari pemakaian suatu produk, sehingga informasi yang didapat konsumen akan menjadi pertimbangan pertama kali sebelum memutuskan untuk memakai atau menggunakan suatu produk dan objek. Menurut Yasin et al., (2019) mendefinisikan pengetahuan sebagai pemahaman atau ilmu yang diperoleh setelah melakukan penelitian terhadap suatu objek.

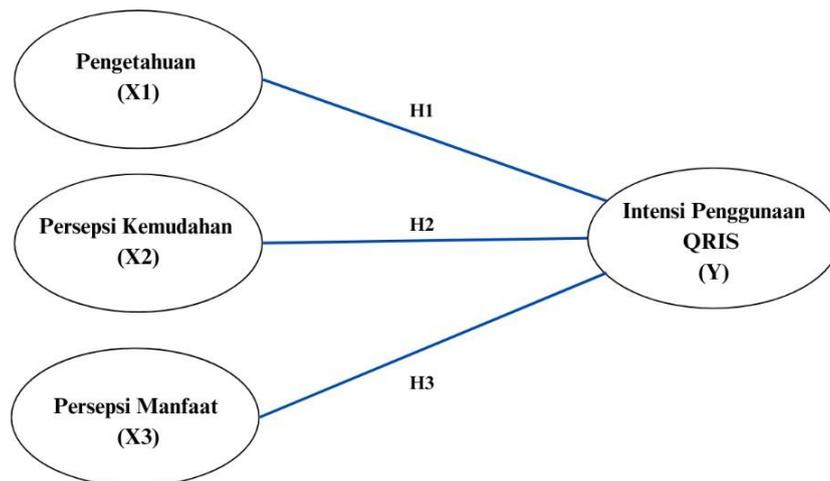
## Persepsi Kemudahan

Menurut Jogiyanto (2019) dalam Ernawati & Noersanti (2020) persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya.

## Persepsi Manfaat

Menurut Prasetya & Putra (2020) persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya, sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan.

**Gambar 1**  
**Rerangka Konseptual**



H1: Pengetahuan berpengaruh pada Intensi Penggunaan.

H2: Persepsi Kemudahan berpengaruh pada Intensi Penggunaan.

H3: Persepsi Manfaat berpengaruh pada Intensi Penggunaan.

## METODE

### Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kausal yang bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh satu atau beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Hubungan kausal merupakan hubungan yang menunjukkan sebab akibat antara variabel-variabel tersebut (Sugiyono, 2022).

### Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2022), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari.

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Mercu Buana Meruya yang mengetahui QRIS dan belum pernah menggunakan QRIS.

Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling*. Jenis *non probability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel bukan secara acak melainkan didasarkan pada kriteria atau karakteristik yang sudah dipertimbangkan terlebih dahulu oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Mahasiswa yang berkuliah di Universitas Mercu Buana Meruya.
- b) Mahasiswa berusia 18-27 tahun.
- c) Mahasiswa yang mengetahui QRIS dan belum pernah menggunakan QRIS.

Berdasarkan pedoman yang dikemukakan oleh Hair et al., (2014) dalam Yustine (2020) tersebut, teknik yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel pada penelitian ini adalah 5-10 kali observasi setiap parameter yang diestimasi. Dalam penelitian ini jumlah indikator penelitian sebanyak 22 sehingga jumlah sampel minimum adalah 5 kali jumlah indikator atau sebanyak  $5 \times 22 = 110$ . Maka dalam penelitian ini, jumlah sampel yang di ambil adalah 110 responden. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik survei, yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. **Metode**

### **Analisis Data**

Analisis data menurut Sugiyono (2022) adalah proses yang melibatkan pencarian dan pengorganisasian data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi secara sistematis. Data tersebut diorganisasikan ke dalam kategori, diuraikan menjadi satuan-satuan, dibentuk pola, dipilih yang penting dan akan dipelajari, serta dibuat kesimpulan yang dapat dipahami dengan mudah oleh peneliti sendiri maupun orang lain. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pengolahan data menggunakan program *Partial Least Square Smart-PLS* versi 4.0.

Langkah-langkah pengujian yang akan dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

*Outer model* sering juga disebut *outer relation* atau *measurement model*, mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel laten. Rancangan *outer model* menjadi penting meliputi model reflektif atau formatif, peneliti membuat spesifikasi model hubungan antara konstruk laten dengan indikatornya, apakah bersifat reflektif atau formatif yang didasarkan pada teori, penelitian empiris sebelumnya atau secara rasional (Ghozali & Latan, 2020).

#### 2. Pengujian Model Struktural atau Uji Hipotesis (*Inner Model*)

Pengujian pada *inner model* ini merupakan pengembangan model berbasis pada konsep serta teori dalam menganalisis hubungan antar variabel eksogen dan endogen yang telah dipaparkan dalam kerangka pemikiran. Pengujian pada model ini melihat nilai *R-Square*, *Q-Square* dan *F-Square* (Ghozali & Latan, 2020).

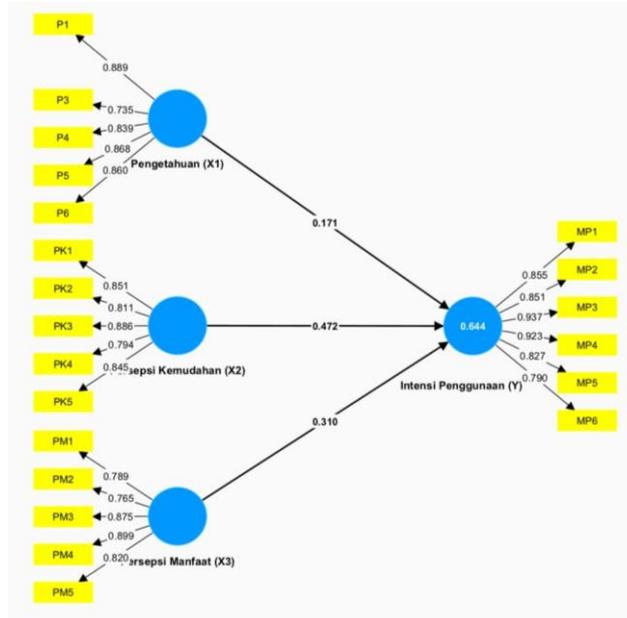
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)**

#### ***Convergent Validity***

Menurut Ghozali & Kusumadewi (2023), *convergent validity* mengacu pada sejauh mana konstruk dapat menjelaskan variasi dalam indikatornya. Indikator konstruk reflektif diperlakukan sebagai pendekatan atau alternatif yang berbeda untuk mengukur konstruk yang sama. Penilaian *outer model* dapat dinyatakan valid jika nilai *loading factor* tersebut diatas 0,70.

**Gambar 1**  
**Hasil Pengujian *Convergent Validity***



Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

**Tabel 1**  
**Hasil Pengujian *Convergent Validity***

Variabel	Indikator	<i>Outer Loading</i>	Keterangan
Intensi Penggunaan (Y)	IP1	0.855	Valid
	IP2	0.851	Valid
	IP3	0.937	Valid
	IP4	0.923	Valid
	IP5	0.827	Valid
	IP6	0.790	Valid
Pengetahuan (X1)	P1	0.889	Valid
	P3	0.735	Valid
	P4	0.839	Valid
	P5	0.868	Valid
	P6	0.860	Valid
Persepsi Kemudahan (X2)	PK1	0.851	Valid
	PK2	0.811	Valid
	PK3	0.886	Valid
	PK4	0.794	Valid
	PK5	0.845	Valid
Persepsi Manfaat (X3)	PM1	0.789	Valid
	PM2	0.765	Valid
	PM3	0.875	Valid
	PM4	0.899	Valid
	PM5	0.820	Valid

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

**Discriminant Validity**

Pengujian *discriminant validity* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing variabel laten berbeda dengan variabel lainnya. Suatu indikator dinyatakan valid jika mempunyai *loading factor* tertinggi pada konstruk yang dituju dibandingkan *loading factor* kepada konstruk lainnya.

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Discriminant Validity (Cross loading)**

Indikator	Intensi Penggunaan	Pengetahuan	Persepsi Kemudahan	Persepsi Manfaat
IP1	0.855	0.559	0.683	0.599
IP2	0.851	0.517	0.727	0.596
IP3	0.937	0.588	0.649	0.605
IP4	0.923	0.546	0.618	0.533
IP5	0.827	0.378	0.518	0.449
IP6	0.790	0.404	0.594	0.473
P1	0.493	0.889	0.472	0.409
P3	0.484	0.735	0.506	0.338
P4	0.575	0.839	0.574	0.344
P5	0.410	0.868	0.413	0.372
P6	0.452	0.860	0.475	0.361
PK1	0.620	0.584	0.851	0.465
PK2	0.614	0.430	0.811	0.436
PK3	0.703	0.557	0.886	0.543
PK4	0.556	0.472	0.794	0.401
PK5	0.580	0.417	0.845	0.350
PM1	0.581	0.437	0.468	0.789
PM2	0.468	0.322	0.424	0.765
PM3	0.544	0.369	0.451	0.875
PM4	0.535	0.345	0.404	0.899
PM5	0.489	0.319	0.445	0.820

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

**Average Variance Extracted (AVE)**

Metode lain untuk melihat *discriminant validity* adalah dengan melihat nilai *square root of average variance extracted* (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya dalam model, maka dapat dikatakan memiliki nilai *discriminant validity* yang baik. Nilai yang disarankan adalah  $> 0,50$ .

**Tabel 3**  
**Hasil Uji (AVE)**

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Intensi Penggunaan	0.749	Valid
Pengetahuan	0.705	Valid
Persepsi Kemudahan	0.702	Valid
Persepsi Manfaat	0.691	Valid

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

**Fornell Larcker Criterion**

Semua nilai akar kuadrat konstruk > nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya, maka model tersebut dapat dikatakan memiliki nilai validitas diskriminan yang baik dan telah memenuhi kriteria uji baik.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Discriminant Validity (Fornell Larcker Criterion)**

Variabel	Intensi Penggunaan	Pengetahuan	Persepsi Kemudahan	Persepsi Manfaat
Intensi Penggunaan	0.865			
Pengetahuan	0.584	0.840		
Persepsi Kemudahan	0.737	0.590	0.838	
Persepsi Manfaat	0.634	0.435	0.528	0.831

Sumber : Output pengolahan SmartPLS 4.0 (2024)

**Composite Reliability dan Cronbach's Alpha**

Jika *composite reliability* dan nilai *cronbach's alpha* > 0.70, maka variabel menunjukkan bahwa konstruk memiliki reliabilitas yang baik untuk digunakan sebagai alat dalam penelitian ini telah handal atau konsisten (Ghozali & Kusumadewi, 2023).

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Composite Reliability dan Cronbach's Alpha**

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's alpha	Keterangan
Intensi Penggunaan	0.947	0.932	Reliabel
Pengetahuan	0.923	0.895	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0.922	0.894	Reliabel
Persepsi Manfaat	0.918	0.887	Reliabel

Sumber : Output pengolahan SmartPLS 4.0 (2024)

**Hasil Pengujian Model Struktural (Inner Model)**

**Nilai R-Square**

Nilai *R-Square* (R2) sebesar 0.75, 0.50, dan 0.25 menunjukkan bahwa model tersebut kuat, moderat, atau lemah Semakin tinggi nilai R2 semakin besar kekuatan penjelasan dari model struktural PLS, dan karena itu semakin baik prediksi konstruksi endogen.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Nilai R-Square**

Variabel	R-Square
Intensi Penggunaan	0.644

Sumber : Output pengolahan SmartPLS 4.0 (2024)

**Nilai Q-Square**

Pengujian dalam model struktural pada inner model, menggunakan nilai *predictive relevance* (Q<sup>2</sup>). Nilai *Q-Square* harus lebih besar dari 0 (nol) sehingga model dikatakan memiliki nilai *predictive*

relevance. Nilai  $Q^2$  predictive relevance adalah 0,02 (lemah), 0,15 (moderat), dan 0,35 (kuat) (Ghozali & Kusumadewi, 2023).

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Nilai Predictive Relevance**

Variabel	$Q^2$ Predict
Intensi Penggunaan	0.616

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

### Nilai F-Square

Uji f-square ini dilakukan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai f-square sebesar 0,02, 0,15 dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, sedang, atau kuat pada tingkat struktural (Ghozali & Kusumadewi, 2023).

**Tabel 8**  
**Hasil Uji Nilai F-Square**

Variabel	Intensi Penggunaan	Effect Size
Pengetahuan	0.052	Lemah
Persepsi Kemudahan	0.352	Kuat
Persepsi Manfaat	0.188	Sedang

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

### Hasil Pengujian Hipotesis

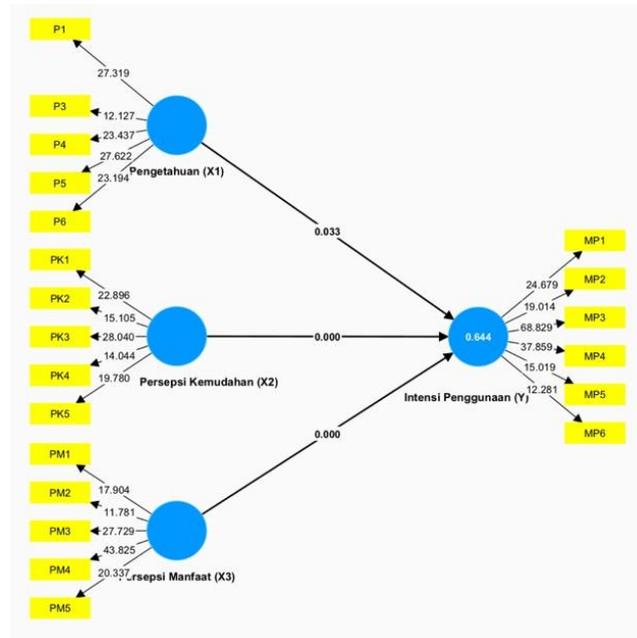
Uji selanjutnya adalah melihat signifikansi pengaruh antar variabel dengan melihat nilai koefisien parameter dan nilai signifikansi T statistik yaitu melalui metode *bootstrapping* (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Pengujian ini dilakukan untuk melihat besarnya nilai pengaruh tidak langsung antar variabel. Untuk mengetahui signifikan atau tidak signifikan dilihat dari T-table pada  $\alpha$  0,05 (5%) = 1,96, kemudian T-table dibandingkan dengan T-hitung (T-statistics).

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Hipotesis**

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ( O/STDEV )	P Values	Keterangan/Keputusan
Pengetahuan (X1) -> Intensi Penggunaan (Y)	0.171	0.170	0.080	2.135	0.033	Positif – Signifikan
Persepsi Kemudahan (X2) -> Intensi Penggunaan (Y)	0.472	0.478	0.084	5.598	0.000	Positif - Signifikan
Persepsi Manfaat (X3) -> Intensi Penggunaan (Y)	0.310	0.303	0.075	4.124	0.000	Positif - Signifikan

Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

**Gambar 2**  
**Hasil Bootstrapping**



Sumber : Output pengolahan *SmartPLS* 4.0 (2024)

## PEMBAHASAN

### 1. Pengaruh Pengetahuan Terhadap Intensi Penggunaan

Pengaruh pengetahuan (X1) terhadap intensi penggunaan (Y) sebesar 0,171 dan bernilai positif, dengan nilai *t-statistic* sebesar 2,135 dan nilai probabilitas (*P-value*) sebesar 0,033. Karena nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 ( $0,033 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama (H1) yang menyatakan pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS, diterima.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lisniawati (2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa akan cenderung memiliki keinginan yang kuat untuk memilih dan menggunakan QRIS untuk transaksi pembayaran apabila mereka mengetahui dan memiliki banyak pengetahuan mengenai QRIS tersebut.

### 2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Intensi Penggunaan

Pengaruh persepsi kemudahan (X2) terhadap intensi penggunaan (Y) sebesar 0,472 dan bernilai positif, dengan nilai *t-statistic* sebesar 5,598 dan nilai probabilitas (*P-value*) sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H2) yang menyatakan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS, diterima.

Hasil ini memperkuat dari hasil penelitian Amamilah et al., (2024) yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan penggunaan qris sebagai alat transaksi pembayaran. Hal tersebut artinya semakin teknologi tersebut dirasa mudah digunakan dan dipahami, maka minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut akan semakin tinggi.

### 3. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Intensi Penggunaan

Pengaruh persepsi manfaat (X3) terhadap intensi penggunaan (Y) sebesar 0,310 dan bernilai positif, dengan nilai *t-statistic* sebesar 4,124 dan nilai probabilitas (*P-value*) sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ketiga (H3) yang menyatakan persepsi manfaat berpengaruh dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS, diterima.

Hasil ini memperkuat dari hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Laloan et al., (2023) bahwa persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-payment QRIS. Hal ini di artikan persepsi manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa memiliki pengaruh yang kuat terhadap niat mereka dalam menggunakan QRIS. Ketika mahasiswa merasakan manfaat yang nyata dari penggunaan QRIS, seperti kemudahan dalam bertransaksi secara elektronik dan efisiensi dalam pembayaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan beserta pembahasannya, maka dapat ditemukan beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS.
2. Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS.
3. Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan QRIS.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain sebagai berikut:

#### **Saran untuk perusahaan**

- a. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia mendorong penyedia layanan pembayaran untuk memperkuat sistem keamanan data yang terkait dengan QRIS serta dapat menetapkan standar keamanan yang lebih ketat.
- b. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia mendorong pengembangan aplikasi yang ramah pengguna untuk pembayaran QRIS dengan aplikasi yang sederhana dan *user-friendly* serta dapat membantu mempercepat adopsi teknologi oleh pengguna.
- c. Bank Indonesia Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia meningkatkan sosialisasi dan edukasi kepada para pengguna mengenai manfaat dan kemudahan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

#### **Saran untuk penelitian selanjutnya**

Berdasarkan hasil uji, *R Square* sebesar 0,644 atau 64,4% yang dipengaruhi oleh variabel dalam penelitian ini dan sisanya dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian ini. Maka disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menambah variabel yang diduga dapat mempengaruhi intensi penggunaan QRIS selain variabel pengetahuan, persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel seperti kenyamanan penggunaan QRIS, kepercayaan terhadap keamanan transaksi, atau variabel lain yang mungkin memainkan peran dalam Intensi penggunaan teknologi ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achadi, A., & Winarto, H. (2020). Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Risiko Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Layanan Go Pay Pada Pelanggan GoJek. *Majalah Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 17(1).
- Amamilah, S., Mulyadi, D., & Sandi, S. P. H. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. *Journal Of Economic, Business And Accounting*, 7(2), 1–10.
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Intensi Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Pada Pengguna Di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1). <https://doi.org/10.33370/Jpw.V23i1.511>
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). *Jurnal Manajemen Stei Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo*. Bpjp) Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta, 03(02). [www.Bi.Go.Id/Id/Statistik](http://www.bi.go.id/Id/Statistik)

- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). *Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program Smartpls 4.0: Vol. Viii (1st Ed.)*. Yoga Pratama.
- Kusuma Wardani, D., Nofita Sari, A., & Studi Akuntansi, P. (2023). Minat Penggunaan Terhadap Penggunaan Sesungguhnya Quick Response Code Indonesia Standard (Qris) Di Era New Normal. *Jurnal Simki Economic*, 6(1), 1–8. <https://jipcd.org/index.php/jse>
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa.
- Nur Yasar, I., Handayani, T., & Puspitasari, L. (2022). *Syiar Iqtishadi Journal Of Islamic Economics, Finance And Banking Persepsi Penggunaan Uang Elektronik Qris*. *Journal Of Islamic Economics, Finance And Banking*, 6(1).
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020a). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Risiko Pada Minat Menggunakan E-Money Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(2), 151–158. <https://doi.org/10.34001/jdeb.v17i2.1340>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd Ed., Vol. 29)*. Alfabeta.
- Syaifuddin, A. F., & Rahman, K. (2022a). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. 1(1), 1–21. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/inasjif/index>
- Syaifuddin, A. F., & Rahman, K. (2022b). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. 1(1), 1–21.