

PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN KREDIBILITAS TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* INDONESIAN STANDARD (QRIS) (STUDI PADA GENERASI Z DI PROVINSI BALI)

Komang Erlita Agustina¹, Lucy Sri Musmini²

^{1,2}Jurusan Ekonomi dan Akuntansi, Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: erlita@undiksha.ac.id¹, sri.musmini@undiksha.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas terhadap minat penggunaan QRIS. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 400 generasi Z di Provinsi Bali yang pernah menggunakan QRIS melalui aplikasi *E-Wallet* sebagai metode untuk transaksi pembayaran. Data diperoleh dengan menyebarkan kuesioner menggunakan media *google form*. Sampel dipilih menggunakan kriteria dengan teknik *purposive sampling* kemudian dihitung dengan rumus Slovin. Data yang digunakan adalah data primer berupa jawaban responden dan diolah menggunakan SPSS versi 26. Alat Uji data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji kualitas data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah itu menggunakan pengujian asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji *T* dan koefisien determinasi. Data dianalisis dengan metode analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Kata kunci: pengetahuan, kemudahan penggunaan, kredibilitas, minat penggunaan QRIS

Abstract

This study aims to determine the effect of knowledge, ease of use, and credibility on intention of use QRIS. This study is quantitative study with 400 respondents of generation Z in Bali Province who have used QRIS through the E-Wallet application as a method for payment transactions. The data obtained by distributing questionnaires using the Google Form media. The criteria for the selected samples were using the purposive sampling technique then calculated by the Slovin formula. The data of this study are the form of respondents' answers as the primary data then processed using SPSS version 26. The data test tool used in this study was to test the quality of data consisting of validity and reliability test. After that, assumption testing consisting of normality test, multicollinearity test and heteroscedasticity test was used. The hypothesis testing used is the T test and coefficient of determination. The data were analyzed using multiple linear regression analysis. The results of this study indicate that knowledge, ease of use, and credibility partially have a positive and significant effect on intention of use QRIS.

Keywords: knowledge, ease of use, credibility, intention of use QRIS

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan suatu hal yang selalu berdampingan dengan kehidupan masyarakat modern saat ini. Teknologi yang terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu lahir dari pemikiran manusia dengan tujuan mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan (Marpaung, 2018). Dilansir dari laman Kominfo.go.id, sektor keuangan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perkembangan teknologi dan ekonomi digital. Salah satu aspek pada sektor keuangan yang tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi yaitu dalam hal sistem pembayaran.

Hingga kini sistem pembayaran terus berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan inovasi dan teknologi, hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya *E-Wallet*

sebagai salah satu bagian dari *financial technology (fintech)*. Dilansir dari laman idxchannel.com, layanan *E-Wallet* atau dompet digital mencatat pertumbuhan yang tinggi seiring dengan peningkatan transaksi non tunai selama pandemi Covid-19.

Perkembangan pembayaran non tunai di Indonesia terutama untuk jenis pembayaran non tunai *E-Wallet* sejalan dengan Bank Indonesia yang telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 dengan tujuan mewujudkan ekosistem *cashless society*. Salah satu hal yang dilakukan oleh Bank Indonesia sebagai upaya meningkatkan GNNT, yaitu Bank Indonesia telah menerbitkan *blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang mana salah satu visinya yaitu mendukung integrasi ekonomi dan keuangan digital nasional.

Salah satu inovasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk mewujudkan visi dari SPI 2025 yaitu meluncurkan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* pada 17 Agustus 2019. QRIS merupakan penyatuan berbagai macam *QR Code* dari berbagai PJSP menggunakan satu *QR Code* (Bank Indonesia, 2020). QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia guna mempermudah, mempercepat, dan menjaga keamanan pada proses transaksi dengan satu *QR Code* saja. Adapun kini, semua PJSP yang akan menggunakan *QR Code* wajib menerapkan QRIS. Beberapa perusahaan *E-Wallet* sebagai bagian dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berizin dari Bank Indonesia yang telah mengadopsi QRIS yaitu OVO, Gopay, LinkAja, Dana, *ShopeePay*, *PayTren*, DOKU, *BluePay*, dan *Otto Cash* (Bank Indonesia, 2020).

Transaksi pembayaran melalui QRIS sangat menguntungkan bagi *merchant* maupun masyarakat sebagai konsumen. Melalui penggunaan QRIS dapat membangun informasi *credit profile* bagi *merchant* khususnya UMKM untuk memudahkan dalam perolehan kredit kedepannya. Keberadaan QRIS bagi masyarakat selaku konsumen bermanfaat dalam hal pengelolaan keuangan pribadi karena segala pengeluaran yang digunakan untuk transaksi pembayaran melalui QRIS akan otomatis tercatat pada aplikasi *E-Wallet* maupun *mobile banking* yang digunakan. Penggunaan QRIS dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan oleh konsumen karena transaksi pembayaran menjadi lebih efisien tanpa ada biaya administrasi maupun biaya tambahan lainnya. Selain itu QRIS juga membawa keuntungan lain terutama dari banyaknya program promosi yang diberikan PJSP terutama yang paling sering yaitu perusahaan *E-Wallet*.

Data dalam laman Databoks.katadata.co.id yang bersumber dari Laporan Pertemuan Tahunan Bank Indonesia 2021, dipaparkan bahwa hingga 5 November 2021 jumlah *merchant* pengguna QRIS telah mencapai 12,2 juta. Adapun sepanjang tahun 2021 volume transaksi pembayaran menggunakan QRIS telah digunakan sebanyak 375 juta transaksi atau tumbuh sebesar 202,4%. Begitupun dengan nominal transaksi pembayaran menggunakan QRIS telah mencapai Rp27,6 triliun atau tumbuh sebesar 237% (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia, 2021). Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keberadaan QRIS telah disambut baik oleh masyarakat, baik selaku *merchant* maupun konsumen yang dilihat dari terus meningkatnya jumlah *merchant* dan volume transaksi serta nominal transaksi yang terjadi. Adapun Bank Indonesia menargetkan penambahan jumlah pengguna QRIS mencapai 15 juta pengguna baru untuk tahun 2022.

Seluruh pemerintah daerah di Indonesia terus berupaya untuk mendukung perluasan penggunaan QRIS guna pemulihan ekonomi nasional, tak terkecuali Bali sebagai salah satu provinsi yang paling merasakan dampak dari Pandemi Covid-19. Hingga akhir September 2021, metode pembayaran berbasis QRIS telah digunakan oleh 322.834 *merchant* yang tersebar di Provinsi Bali (Bank Indonesia, 2021). Adapun Bali masuk peringkat ketujuh dari daftar 10 provinsi dengan jumlah *merchant* QRIS terbanyak. Pemerintah Provinsi Bali juga meraih penghargaan Bank Indonesia *Awards 2021* untuk kategori pemerintah provinsi dengan implementasi QRIS terbaik di wilayah Bali dan Nusa Tenggara.

Provinsi Bali dengan jumlah penduduk sebanyak 4,32 juta jiwa telah menunjukkan respon yang positif terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran non tunai. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perkembangan penggunaan QRIS yang terus meningkat.

Berdasarkan data yang ada hingga Oktober 2021 tercatat jumlah volume transaksi non tunai berbasis QRIS di Bali mencapai 982 ribu transaksi dengan nominal transaksi sebesar Rp75 miliar. Jumlah tersebut meningkat sangat tinggi sebesar 555% dari sisi volume transaksi dan 345% dari sisi nominal transaksi (Media Indonesia, 2022).

Peningkatan jumlah volume transaksi dan nominal transaksi menandakan bahwa perkembangan penggunaan QRIS di Provinsi Bali tidak hanya meningkat pada sisi *merchant* saja, melainkan juga meningkat pada sisi masyarakat selaku konsumen tiap tahunnya. Hal tersebut sejalan dengan target Bank Indonesia pada tahun 2022 untuk terus meningkatkan perkembangan penggunaan QRIS dari sisi masyarakat selaku konsumen, yang dibuktikan dengan adanya gerakan 15 juta pengguna baru QRIS. Kepala Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Bali, Trisno Nugroho mengatakan bahwa “pekerjaan rumah” utama mereka sudah bukan lagi perihal perluasan dari sisi *merchant*, melainkan lebih pada perluasan atau peningkatan penggunaan QRIS dari sisi masyarakat selaku konsumen. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan QRIS, yang mana akan menjadi hal yang percuma apabila infrastruktur dan ekosistem QRIS sudah tersedia namun penggunaannya masih rendah dari sisi masyarakat selaku konsumen.

Minat penggunaan QRIS oleh masyarakat selaku konsumen dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu pengetahuan masyarakat, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas. Ketiga variabel tersebut berkaitan dengan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu salah satu model perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan penerimaan teknologi informasi, teori ini dikembangkan oleh Davis, dkk (1989) yang dirancang untuk memprediksi penerimaan penggunaan teknologi oleh pengguna dan manfaat dalam pekerjaan. Variabel-variabel tersebut dipilih karena variabel tersebut relevan digunakan dalam penelitian ini berdasarkan fenomena dan isu yang terjadi. Adapun responden yang dipilih yaitu generasi Z di Provinsi Bali yang pernah bertransaksi menggunakan QRIS melalui aplikasi *E-Wallet*.

Pemilihan Generasi Z yang memiliki *E-Wallet* sebagai responden karena penggunaan *E-Wallet* mengalami pertumbuhan yang tinggi selama masa pandemi Covid-19 (Idxchannel.com, 2021), terutama untuk lima jenis *E-Wallet* yaitu OVO, Gopay, Dana, ShopeePay dan Link Aja, yang mana generasi Z lah yang memegang kedudukan sebagai pengguna *E-Wallet* terbanyak terutama untuk transaksi pembayaran di *merchant*. Jumlah penduduk Provinsi Bali pun didominasi oleh generasi Z (26,10%) yaitu sebanyak 1.127.520 jiwa (Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, 2021). Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dengan kisaran umur 10 hingga 25 tahun (Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas terhadap minat penggunaan QRIS melalui aplikasi *E-Wallet* oleh generasi Z di Provinsi Bali.

Menurut Davis (1989), minat penggunaan atau *Behavioral Intention to Use* merupakan kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi pada seseorang dapat diprediksi dari sikap dan perhatiannya terhadap teknologi tersebut. Minat menerima suatu teknologi akan terbentuk dari persepsi akan kegunaan dan persepsi akan kemudahan yang akan membentuk suatu sikap terhadap teknologi.

Pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman (Kotler & Armstrong, 2001). Pengetahuan masyarakat meliputi informasi yang tersimpan di dalam ingatan masyarakat. Informasi yang dipegang oleh masyarakat akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu sistem tersebut. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan produk/teknologi, maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan terhadap produk/teknologi tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2020) dan Lisniawati (2021) yang menemukan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Di sisi lain Siregar (2021) menemukan bahwa pengetahuan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis pertama yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

H₁: Pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

Kemudahan penggunaan juga dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS. Persepsi kemudahan penggunaan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Sebuah sistem atau teknologi yang dianggap rumit biasanya tidak akan sering digunakan oleh penggunanya karena tolak ukur penerimaan sebuah sistem dapat dilihat dari penggunanya. Suatu aplikasi yang sering digunakan menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dikenal dan lebih mudah digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, dkk (2021), Palupi (2021), dan Fadlan (2018) menemukan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Awalina (2019) yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis pertama yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

H₂: Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

Kredibilitas juga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan terhadap produk/teknologi. Persepsi kredibilitas merupakan faktor yang mencerminkan keamanan dan privasi pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi. Kepercayaan seseorang atau konsumen terhadap keamanan dan privasi informasi menjadi salah satu faktor bagi konsumen dalam menggunakan suatu teknologi, termasuk QRIS. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tanesia (2020) dan Pratiwi (2021) yang menemukan hasil bahwa kredibilitas berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Windiantari (2018) kepada mahasiswa Musi Rawas di Yogyakarta menunjukkan hasil yang berbeda, pada penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa persepsi kredibilitas tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi yaitu *mobile banking* BRI Syariah. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis pertama yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

H₃: Kredibilitas berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer berupa kuesioner. Penelitian ini dilakukan terhadap generasi Z di Provinsi Bali yang pernah menggunakan QRIS. Populasi dalam penelitian ini yaitu 1.126.842 Generasi Z di Provinsi Bali. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: (1) Responden merupakan generasi Z (kelahiran tahun 1997-2012) yang berdomisili di Provinsi Bali, (2) responden memiliki *E-Wallet* baik itu OVO, Dana, Gopay, ShopeePay, dan/atau LinkAja, dan (3) Responden pernah menggunakan QRIS melalui aplikasi E-Wallet baik itu OVO, Dana, Gopay, ShopeePay, dan/atau LinkAja. Formula dasar yang digunakan dalam menghitung jumlah sampel adalah Rumus Slovin sehingga didapat sampel sebanyak 400.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas sebagai variabel independen, sedangkan minat penggunaan QRIS sebagai variabel dependen. Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* menggunakan media *google form*. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 26. Data yang terkumpul diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Kemudian uji hipotesis menggunakan analisis regresi linear berganda untuk dilakukan uji t dan uji koefisien determinasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil uji statistik deskriptif meliputi skor minimum, skor maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Deskripsi skor variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan, kredibilitas dan minat penggunaan disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|----------------------|-----|---------|---------|-------|----------------|
| Pengetahuan | 400 | 18 | 30 | 27,07 | 2,122 |
| Kemudahan Penggunaan | 400 | 22 | 35 | 31,06 | 2,852 |
| Kredibilitas | 400 | 13 | 20 | 17,16 | 1,754 |
| Minat Penggunaan | 400 | 17 | 25 | 22,44 | 1,711 |

Sumber: Data Diolah (2022)

Variabel pengetahuan memiliki skor terendah yaitu 18 dan skor tertinggi yaitu 30 dengan skor rata-rata 27,07 yang artinya bahwa nilai variabel pengetahuan cenderung tinggi. Standar deviasi diperoleh sebesar 2,122 yang berarti besaran sebaran data terhadap variabel pengetahuan yaitu 2,122 dari jumlah 400 responden. Rerata yang berjumlah 27,07 memiliki nilai yang lebih tinggi dari standar deviasi yakni 2,122, sehingga menunjukkan rendahnya penyimpangan data atau dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara merata.

Variabel kemudahan penggunaan memiliki skor terendah yaitu 22 dan skor tertinggi yaitu 35 dengan skor rata-rata 31,06 yang artinya bahwa nilai variabel kemudahan penggunaan cenderung tinggi. Standar deviasi diperoleh sebesar 2,852 yang berarti besaran sebaran data terhadap variabel kemudahan penggunaan yaitu 2,852 dari jumlah 400 responden. Rerata yang berjumlah 31,06 memiliki nilai yang lebih tinggi dari standar deviasi yakni 2,852, sehingga menunjukkan rendahnya penyimpangan data atau dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara merata.

Variabel kredibilitas memiliki skor terendah yaitu 13 dan skor tertinggi yaitu 20 dengan skor rata-rata 17,16 yang artinya bahwa nilai variabel kredibilitas cenderung tinggi. Standar deviasi diperoleh sebesar 1,754 yang berarti besaran sebaran data terhadap variabel kredibilitas yaitu 1,754 dari jumlah 400 responden. Rerata yang berjumlah 17,16 memiliki nilai yang lebih tinggi dari standar deviasi yakni 1,754, sehingga menunjukkan rendahnya penyimpangan data atau dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara merata.

Variabel minat penggunaan memiliki skor terendah yaitu 17 dan skor tertinggi yaitu 25 dengan skor rata-rata 22,44 yang artinya bahwa nilai variabel minat penggunaan QRIS cenderung tinggi. Standar deviasi diperoleh sebesar 1,711 yang berarti besaran sebaran data terhadap variabel kredibilitas yaitu 1,711 dari jumlah 400 responden. Rerata yang berjumlah 22,44 memiliki nilai yang lebih tinggi dari standar deviasi yakni 1,711, sehingga menunjukkan rendahnya penyimpangan data atau dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara merata.

Pengujian terhadap instrumen penelitian dilakukan setelah uji statistik deskriptif. Uji instrumen terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil uji validitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan yang ada pada kuesioner penelitian memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai r_{hitung} lebih dari nilai r_{tabel} sebesar 0,098 yang ditentukan berdasarkan jumlah n data yaitu 400. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dalam kuesioner penelitian valid untuk digunakan. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* yang dihasilkan. Dari seluruh item yang diuji, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* untuk item pertanyaan dalam variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas lebih dari 0,6. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan reliabel untuk digunakan.

Uji asumsi klasik dilakukan setelah uji instrumen penelitian. Uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas uji asumsi klasik dalam penelitian ini disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Asumsi Klasik

| Uji Asumsi Klasik | Nilai/Output |
|--------------------------------|--------------------|
| Uji Normalitas | |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | 0,095 ^c |
| <i>Exact Sig. (2-tailed)</i> | 0,484 |
| Uji Multikolinearitas | |
| Tolerance | |
| Pengetahuan | 0,502 |
| Kemudahan Penggunaan | 0,463 |
| Kredibilitas | 0,669 |
| VIF | |
| Pengetahuan | 1,992 |
| Kemudahan Penggunaan | 2,161 |
| Kredibilitas | 1,495 |
| Uji Heteroskedastisitas | |
| Sig. | |
| Pengetahuan | 0,132 |
| Kemudahan Penggunaan | 0,747 |
| Kredibilitas | 0,063 |

Sumber: Data Diolah (2022)

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dengan melihat nilai *Asymtotic Significan* dan *Exact Significan* yang dihasilkan. Apabila nilai *Asymtotic significan* dan *Exact Significan* > 0,05 maka data terdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini, didapat nilai masing-masing sebesar 0,095 dan 0,484. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terbebas dari multikolineritas. Uji multikolinearitas dapat dideteksi dengan melihat nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas memiliki nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai VIF < 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terbebas dari multikolinearitas.

Uji terakhir dalam uji asumsi klasik adalah uji heteroskedastisitas. Penelitian ini menggunakan uji Glejser untuk mendeteksi gejala heteroskedastisitas. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka dapat dikatakan penelitian terbebas dari gejala heteroskedastisitas. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2, dapat diketahui bahwa seluruh variabel independen dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terbebas dari gejala heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik tersebut, dapat diketahui bahwa data penelitian telah lolos dari uji asumsi klasik. Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh dari dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil analisis regresi berganda pada penelitian ini disajikan dalam tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

| Model | <i>Unstandardized Coefficients</i> | | | Sig. |
|----------------------|------------------------------------|-------|--|-------|
| | B | t | | |
| (constant) | 6,006 | 7,662 | | 0,000 |
| Pengetahuan | 0,212 | 5,480 | | 0,000 |
| Kemudahan Penggunaan | 0,218 | 7,289 | | 0,000 |
| Kredibilitas | 0,229 | 5,647 | | 0,000 |

Sumber: Data Diolah (2022)

Nilai koefisien $\beta_1 = 0,212$ yang menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dengan demikian terdapat pengaruh positif antara variabel pengetahuan (X_1) dan minat penggunaan QRIS (Y). Nilai koefisien $\beta_2 = 0,218$ yang menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dengan demikian terdapat pengaruh positif antara variabel kemudahan penggunaan (X_2) dan minat penggunaan QRIS (Y). Nilai koefisien $\beta_3 = 0,229$ yang menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dengan demikian terdapat pengaruh positif antara variabel kredibilitas (X_3) dan minat penggunaan QRIS (Y).

Uji Hipotesis selanjutnya adalah pengujian variabel secara parsial atau uji t. Pengujian pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} serta nilai signifikansi. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel bebas tersebut berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Berdasarkan pada tabel 3 dapat dilihat nilai t_{hitung} dan nilai signifikansi pada masing-masing variabel independen. Variabel pengetahuan (X_1) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 5,480 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n= 400$ dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 pada penelitian ini diterima yaitu pengetahuan (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Variabel kemudahan penggunaan (X_2) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 7,289 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n= 400$ dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_2 pada penelitian ini diterima yaitu kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Variabel kredibilitas (X_3) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 5,647 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n= 400$ dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa H_3 pada penelitian ini diterima yaitu kredibilitas (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Uji hipotesis terakhir yaitu pengujian koefisien determinasi. Uji ini dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan model menerangkan variasi dari variabel bebas. *Adjusted R-Square* digunakan dalam menguji koefisien determinasi. Hasil uji koefisien determinasi dipaparkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .737 ^a | .544 | .540 | 1.160 |

Sumber: Data Diolah (2022)

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,540 yang berarti bahwa variasi pada variabel independen mampu menjelaskan 54% pada variasi minat penggunaan QRIS. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini yang dapat mempengaruhi minat penggunaan QRIS.

Pembahasan

Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda yang menunjukkan bahwa nilai koefisien untuk variabel pengetahuan bernilai 0,212 menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dapat dikatakan pengetahuan (X_1) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS (Y). Sehingga apabila terjadi peningkatan pada variabel pengetahuan (X_1) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan, maka besarnya minat penggunaan QRIS (Y) juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil uji statistik secara parsial (uji t), variabel pengetahuan (X_1) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 5,480 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n= 400$ dengan signifikansi 0,05. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 pada penelitian ini

diterima yaitu pengetahuan (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Hasil penelitian ini menguatkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis, dkk (1989). Konstruk TAM menjelaskan bahwa manfaat (*perceived usefulness*) suatu teknologi akan mempengaruhi penggunaan dari suatu teknologi tersebut. Apabila seseorang memiliki pengetahuan yang tinggi atau dapat dikatakan cukup akan suatu produk, maka seseorang akan mengetahui manfaat yang akan diberikan dari produk tersebut sehingga akan mempengaruhi minatnya untuk menggunakannya. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan produk, maka semakin tinggi pula minat penggunaan terhadap produk tersebut. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk variabel pengetahuan yaitu pengetahuan atribut produk, pengetahuan manfaat produk, dan pengetahuan nilai kepuasan yang diberikan produk.

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. Penelitian mengenai pengaruh pengetahuan terhadap penggunaan teknologi juga dilakukan oleh Nurhayati (2020) yang menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat nasabah menggunakan *internet banking* di Bank BRI Syariah Kantor Cabang Madiun.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda yang menunjukkan bahwa nilai koefisien untuk variabel kemudahan penggunaan bernilai 0,218 menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dengan demikian terdapat pengaruh positif antara variabel kemudahan penggunaan (X_2) dan minat penggunaan QRIS (Y). Sehingga apabila terjadi peningkatan pada variabel kemudahan penggunaan (X_2) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan, maka besarnya minat penggunaan QRIS (Y) juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil uji statistik secara parsial (uji t), variabel kemudahan penggunaan (X_2) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 7,289 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n = 400$ dengan signifikansi 0,05. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_2 pada penelitian ini diterima yaitu kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Hasil penelitian ini menguatkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis, dkk (1989). Kemudahan penggunaan sebagai salah satu konstruk dari *Technology Acceptance Model* (TAM) menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Suatu teknologi baru yang dapat diterima dan mudah dimengerti oleh masyarakat luas, serta penggunaannya tidak menimbulkan kebingungan para penggunanya maka hal tersebutlah yang disebut dengan persepsi kemudahan. Semakin teknologi tersebut dirasa mudah digunakan dan dipahami, maka minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut akan semakin tinggi. Adapun indikator yang digunakan pada penelitian ini untuk variabel kemudahan penggunaan yaitu *easy to learn, easy to use, clear and understandable, dan become skillful*.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fadlan (2018) kepada mahasiswa pengguna *mobile banking* di Universitas Brawijaya yang menunjukkan hasil bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *mobile banking*. Hasil yang sama ditunjukkan dari hasil penelitian oleh Palupi (2021) serta Ningsih, dkk (2021). Penelitian yang dilakukan oleh Palupi (2021) menunjukkan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi jual beli pada UMKM. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh

positif secara parsial maupun simultan terhadap minat menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

Pengaruh Kredibilitas Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda yang menunjukkan bahwa nilai koefisien untuk variabel kredibilitas bernilai 0,229 menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dengan demikian terdapat pengaruh positif antara variabel kredibilitas (X_3) dan minat penggunaan QRIS (Y). Sehingga apabila terjadi peningkatan pada variabel kemudahan penggunaan (X_2) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan, maka besarnya minat penggunaan QRIS (Y) juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil uji statistik secara parsial (uji t), variabel kredibilitas (X_3) memiliki nilai t_{hitung} sebesar 5,647 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 untuk nilai t_{tabel} yaitu 1,96597 berdasarkan jumlah $n= 400$ dengan signifikansi 0,05. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_3 pada penelitian ini diterima yaitu kredibilitas (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Hasil penelitian ini menguatkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis, dkk (1989). Persepsi kredibilitas merupakan faktor yang mencerminkan keamanan dan privasi pengguna. Kredibilitas merupakan salah satu bagian dari *Technology Acceptance Model* (TAM), yang mana masuk dalam bagian teori keyakinan sendiri (*self efficacy*) yang merupakan dasar teori dari TAM. Suatu sistem atau teknologi jika memiliki keamanan yang dapat diandalkan, maka minat seseorang menggunakan suatu sistem atau teknologi tersebut akan tinggi, begitupun sebaliknya. Keamanan yang dimaksud yaitu keamanan pada perlindungan informasi atau sistem pengguna dari penipuan atau tindak kejahatan lain contohnya sabotase akun pengguna QR Code yang berujung dengan *cyber crime*. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk variabel kredibilitas yaitu besarnya resiko, keamanan transaksi, kebutuhan transaksi dan jaminan privasi.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Tanesia (2020) menunjukkan hasil bahwa persepsi kredibilitas berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital OVO. Hasil yang sama juga ditunjukkan dari penelitian oleh Pratiwi (2021). Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa kredibilitas berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *internet banking* pada nasabah Bank BRI di Kabupaten Rembang.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis pertama menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Pengetahuan tentang QRIS yang dimiliki akan meningkatkan minat penggunaan QRIS bagi masyarakat khususnya generasi Z selaku konsumen.
2. Pengujian hipotesis kedua menunjukkan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Kemudahan penggunaan yang dirasakan dalam menggunakan QRIS akan meningkatkan minat penggunaan QRIS bagi masyarakat khususnya generasi Z selaku konsumen.
3. Pengujian hipotesis ketiga menunjukkan hasil bahwa kredibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Semakin masyarakat percaya bahwa QRIS memiliki keamanan dan privasi yang dapat diandalkan, maka minat penggunaan QRIS pun akan semakin tinggi.

Saran

Saran yang mengacu pada hasil penelitian dan simpulan pada penelitian ini, yang pertama bagi masyarakat khususnya generasi Z di Provinsi Bali agar dapat lebih mengetahui tentang QRIS dan segala keunggulannya terutama perihal manfaat yang dapat dirasakan ketika menggunakan QRIS, sehingga diharapkan dapat mengubah cara pandang dalam melakukan transaksi pembayaran melalui QRIS dan semakin banyak masyarakat yang menggunakan QRIS.

Bagi Bank Indonesia, ASPI dan PJSP, diharapkan untuk dapat terus meningkatkan inovasi dan program atensi menarik, contohnya pemberian diskon, *cashback*, *e-Voucher* maupun pemberian *dooprize* ketika konsumen melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS. Kemudian dalam hal pembaharuan sistem agar penggunaan QRIS dirasa semakin mudah tanpa kendala yang berarti dan peningkatan jaminan privasi dan keamanan data pengguna. Hal-hal tersebut bertujuan agar minat penggunaan QRIS terus meningkat dari sisi masyarakat selaku konsumen dan gerakan 15 juta pengguna baru QRIS di tahun 2022 dapat tercapai.

Bagi peneliti selanjutnya, berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, *Adjusted R Square* sebesar 0,540 atau 54% 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 minat penggunaan QRIS selain variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas. Variabel *social influence* disarankan karena pengaruh sosial baik itu dari keluarga, teman dan rekan kerja yang berkaitan dengan penggunaan teknologi juga merupakan bagian penting dari perilaku masyarakat dalam konteks pengadopsian suatu teknologi, tak terkecuali QRIS sebagai bagian dari teknologi pembayaran. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat mengganti dan menambahkan parameter penelitian serta demografi atau karakteristik responden untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia. (2021). *Statistik*. Tersedia pada <https://www.aspi-indonesia.or.id/berita-info/statistik/> (diakses pada 8 Maret 2022)
- Awalina, M. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 2–71.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2021). *Hasil Sensus Penduduk 2020 Provinsi Bali*. 08, 1–13. www.bali.bps.go.id
- Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*.
- Bank Indonesia. (2021). Laporan Perekonomian Provinsi Bali. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/lpp/Pages/Laporan-Perekonomian-Provinsi-Bali-Februari-2021.aspx>
- Databoks.katadata.co.id. (2021). *Jumlah Merchant Terdaftar QRIS Capai 12,2 Juta hingga November 2021*. Tersedia pada <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/25/jumlah-merchant-terdaftar-qriscapai-122-juta-hingga-november-2021> (diakses pada 8 Maret 2022)
- Davis, F. D. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models". *Management Science*, 35(8 pp), 982–1003.
- Fadlan, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking (Studi Pada Mahasiswa Pengguna Mobile Banking Universitas Brawijaya)*. Universitas Brawijaya.
- Idxchannel.com. (2021). *Sejumlah Dompot Digital Alami Pertumbuhan Positif di Kuartal I-2021*. Tersedia pada <https://www.google.co.id/amp/s/www.idxchannel.com/amp/banking/sejumlah-dompot-digital-alami-pertumbuhan-positif-di-kuartal-i-2021> (diakses pada 6 Januari 2022)
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kominfo.go.id. (2021). *OJK Dukung Perkembangan Ekonomi Digital Melalui Transformasi di*

- Sektor Jasa Keuangan*. Tersedia <https://kominfo.go.id/content/detail/35004/ojk-dukung-perkembangan-ekonomi-digital-melalui-transformasi-di-sektor-jasa-keuangan/0/berita> (diakses pada 8 Januari 2022)
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2001). *Prinsip-Prinsip Pemasaran Manajemen* (8th ed.). Erlangga.
- Lisniawati, I. (2021). *Determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS*. Institut Agama Islam Negeri Padangsimbuan.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Media Indonesia. (2022). *Di 2022 BI Optimis Ekonomi Bali Bisa Tumbuh 6%*. Tersedia pada <https://mediaindonesia.com/nusantara/464269/di-2022-bi-optimis-ekonomi-bali-bisa-tumbuh-6> (diakses pada 8 Maret 2022)
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Nurhayati, N. D. (2020). *Pengaruh Pengetahuan, Risiko dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Internet Banking (Studi Kasus Nasabah Bank BRI Syariah Kantor Cabang Madiun)*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Palupi, A. A. (2021). *Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Pratiwi, N. D. (2021). *Analisis Pengaruh Kemampuan Teknologi Informasi, Kemudahan, Risiko, Fitur Layanan, dan Kredibilitas terhadap Minat Nasabah menggunakan Internet Banking: Kepuasan Nasabah sebagai Variabel Moderating*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siregar, D. S. (2021). *Determinan Minat Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (Qris)* (Issue 1). Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.
- Tanesia, D. M. A. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kredibilitas terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital OVO*. Universitas Pelita Harapan.
- Windiantari, E. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kredibilitas, Persepsi Risiko dan Persepsi Biaya Terhadap Minat Menggunakan Mobile Banking Bank BRI Syariah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.