

**PENGARUH QRIS (QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD) SEBAGAI
METODE PEMBAYARAN KONSUMEN PADA HIGH PRICE PRODUCT, STUDI
KASUS KOTA PADANG**
***THE INFLUENCE OF QRIS (QUICK RESPONSE STANDARD INDONESIA) AS A
METHOD OF CONSUMER PAYMENT ON HIGH PRICE PRODUCTS, CASE STUDY
OF PADANG CITY***

Mike Yolanda^{1)*}, Sari Arsita²⁾

^{1)*}Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat dan
mikeyolanda@fe.unp.ac.id

²⁾ Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat dan
sariarsita@fe.unp.ac.id

ABSTRAK: Perkembangan Internet dan telepon seluler telah menyebabkan transformasi besar pada kebiasaan dan preferensi konsumen, terutama sebagai alat pembayaran (e-money) salah satunya QRIS (Quick Response Indonesian Standard). Pada tahun agustus 2023 menurut Bank Indonesia (BI) nilai transaksi belanja pakai e-money di Indonesia sudah meningkat lebih dari 880% dalam lima tahun dan BI memutuskan kembali menaikkan batas maksimal transaksi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) menjadi Rp20 juta per transaksi yang tentu akan memudahkan untuk transaksi pembelian dengan harga tinggi. Sumatera Barat menurut data BPS tahun 2022 berjumlah 4.247.624 orang sedangkan menurut BI jumlah pengguna QRIS di Sumatera Barat tahun 2023 berjumlah 676.000 orang. Masih banyak masyarakat di Sumatera Barat yang belum menggunakan QRIS atau tidak ingin menggunakan QRIS kembali sebagai alat pemabayaran terutama pada produk dengan harga tinggi. Beberapa faktor yang mendasari pemikiran tidak ingin menggunakan QRIS, diantaranya ketidakpercayaan dengan sistem, merasa sulit menggunakan aplikasi, takut data pribadi akan tersebar, dan lainnya. Hal ini tentu akan berpengaruh dengan keinginan seseorang dalam berbelanja menggunakan uang elektronik terutama pada produk harga tinggi, dan pasti akan bertolak belakang dengan program pemerintah tentang uang elektronik Penelitian ini membahas mengenai Pengaruh QRIS (Quick Response Indonesian Standard) Sebagai Metode Pembayaran Konsumen Pada High Price Products Terhadap Keputusan Penggunaan, Studi Kasus : Kota Padang. Sampel penelitian ini berjumlah 100 orang konsumen yang mengetahui tentang pembayaran dengan QRIS, dan pernah menggunakan QRIS dalam sebuah transaksi. Desain penelitian yang digunakan adalah quantitative method. Diperoleh hubungan antara perceived usefulness, perceived ease of use, privacy & security dengan QRIS used yang dilakukan oleh konsumen di kota Padang.

Kata Kunci: QRIS, *perceived usefulness, perceived ease of use, privacy & security, high price products*

ABSTRACT: *The development of the Internet and mobile phones has led to significant transformations in consumer habits and preferences, particularly as payment tools, such as e-money, with one example being QRIS (Quick Response Indonesian Standard). In August 2023, according to Bank Indonesia (BI), the value of e-money transactions in Indonesia had increased by more than 880% over the past five years. BI also decided to raise the maximum transaction limit for Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) to IDR 20 million per transaction, which will certainly facilitate high-value purchases. According to data from BPS in 2022, the population of West Sumatra is 4,247,624, while BI reported that the number of QRIS users in West Sumatra in 2023 reached 676,000. A significant portion of the population in West Sumatra still does not use QRIS or is reluctant to continue using it as a payment method, especially for high-priced products. Several factors underlie this reluctance, including distrust of the system, difficulty in using the application, fears of personal data being compromised, and others. This reluctance is likely to influence individuals' willingness to make purchases using e-money, particularly for high-priced products, which may conflict with the government's electronic money programs. This study examines the influence of QRIS (Quick Response Indonesian Standard) as a consumer payment method for high-*

priced products on usage decisions, with a case study in Padang City. The sample for this study consists of 100 consumers who are aware of QRIS payments and have previously used QRIS in a transaction. The research design employed is a quantitative method. The findings reveal a relationship between perceived usefulness, perceived ease of use, and privacy & security with QRIS usage by consumers in Padang City.

Keywords: QRIS, perceived usefulness, perceived ease of use, privacy & security, high price products

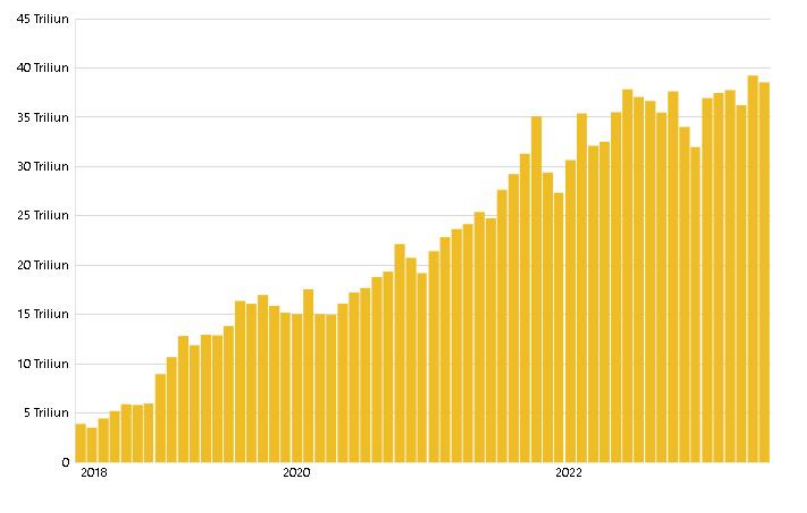
A. PENDAHULUAN

Perkembangan Internet dan telepon seluler telah menyebabkan transformasi besar pada kebiasaan dan preferensi konsumen, yang mulai menggunakan media digital untuk berbagi informasi tentang diri sendiri dan berkomunikasi dengan perusahaan, berbelanja online dan menggunakan layanan internet baru. Teknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis digital dapat memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam serta menjalani kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien (Tarantang et al., 2019).

Saat ini Indonesia sudah memasuki era digital dengan peningkatan pengguna internet oleh masyarakat. 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 saat ini sudah tidak bisa di pungkiri. 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 yaitu alat pembayaran yang sudah berkembang pesat. Perkembangan teknologi membuat instrumen pembayaran dapat dilakukan secara nontunai. Perkembangan penggunaan uang yang tidak berbentuk secara konkrit ini membuat masyarakat cenderung untuk menggunakan uang elektronik atau electronic money atau e-money.

Uang elektronik (e-money) menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaannya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi. E-money bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai. E-money sangat applicable untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi (Bank Indonesia, 2020). Pembayaran dengan menggunakan e-money mengurangi peredaran uang kertas dan logam sehingga proporsi transaksi uang kertas dan logam sudah kian tergeser.

Dilihat dari tabel 1, menurut bank Indonesia (BI), sepanjang bulan Agustus 2023 nilai transaksi belanja menggunakan uang elektronik atau e-money secara nasional mencapai Rp38,5 triliun. Jika dilihat secara bulanan, nominalnya turun 1,8% (month-on-month). Namun, jika dibandingkan setahun lalu, nilai itu tumbuh 1,9% (year-on-year). Adapun jika dibandingkan posisi Agustus 2018, nilai transaksi belanja pakai e-money pada Agustus 2023 sudah meningkat lebih dari 880%. Hal ini menunjukkan tren pemakaian uang elektronik di kalangan konsumen Indonesia menguat signifikan dalam lima tahun terakhir.



Gambar 1. Pertumbuhan transaksi belanja menggunakan e money

Penelitian oleh (Fatmasari & Wulandari, 2016), yang menyebutkan perkembangan e-money pada kalangan remaja dapat mengubah perilaku individu dalam melakukan kegiatan konsumsi. Konsumen memiliki akses luas untuk melakukan transaksi keuangan karena kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan e-money.

QRIS adalah sebuah sistem pembayaran digital yang memungkinkan individu untuk melakukan transaksi dengan cara yang lebih mudah dan efisien melalui ponsel pintar atau perangkat elektronik lainnya. Karena ada banyak aplikasi metode pembayaran non-tunai, menjadi sulit untuk menyediakan beragam metode pembayaran yang umum digunakan oleh masyarakat. Sebelum QRIS diperkenalkan, berbagai jenis kode QR telah digunakan pada mesin kasir untuk menawarkan layanan pembayaran non-tunai. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) memperkenalkan QRIS (Quick Response Indonesian Standard) pada 17 Agustus 2019, yang mulai berlaku pada 1 Januari 2020. QRIS dirancang sebagai standar untuk memudahkan pembayaran menggunakan kode QR di Indonesia.

Dengan adanya QRIS, semua pedagang yang bekerja sama dengan penyedia layanan sistem pembayaran (PJSP) dapat mengadopsinya. Sistem QRIS menggunakan Mode Merchant Present (MPM), memungkinkan pengguna aplikasi seperti Gopay, OVO, Dana, dan LinkAja untuk memindai kode QRIS di pedagang yang berbeda tanpa perlu mengganti aplikasi mereka.

Nilai dan Volume Transaksi QRIS



Gambar 2. nilai dan volume transaksi QRIS

Dapat dilihat pada gambar 1.2, Jumlah Pengguna QRIS pada kuartal III per September 2023 telah mencapai 41,84 juta, nominal transaksi QRIS tercatat tumbuh 87,90% (yoy) dan mencapai Rp56,92 triliun dengan volume transaksi 1,2 miliar. Selain itu, jumlah pengguna QRIS di Sumatera Barat juga ikut naik. Data per September 2023, Pengguna QRIS di Sumatera barat mencapai 676.000 orang atau tumbuh 94,8 % dari tahun sebelumnya. QRIS memiliki potensi besar untuk mengubah cara masyarakat melakukan pembayaran, dan hal ini khususnya relevan dalam konteks mahasiswa yang merupakan kelompok yang aktif dalam menggunakan teknologi.

Gunawan et al (2023) dalam penelitiannya dengan judul “The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model” mengatakan bahwa penggunaan QRIS mengalami peningkatan yang cukup signifikan dikarenakan perkembangan teknologi yang dirasakan oleh pengguna yaitu kemudahan penggunaan dan keamanan yang dirasakan oleh pengguna QRIS dapat dipercaya. Semakin meningkatnya pengguna smartphone dengan berbagai tipe yang semakin canggih, dapat membantu menyelesaikan pembayaran dengan cepat sehingga diperkirakan pengguna digital payment dengan teknologi QRIS akan meningkat dengan pesat.

Menurut Gubernur BI Perry Warjiyo dalam Webinar BI Fast Bank Indonesia (BI), Bank Indonesia memutuskan kembali menaikkan batas maksimal transaksi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) menjadi Rp20 juta per transaksi. Padahal, bank sentral semula berencana menaikkan limit transaksi QRIS dari saat ini sebesar Rp 5 juta menjadi Rp 10 juta mulai 1 Maret 2022. Hal ini merupakan hal baik bagi semua pihak usaha, terutama perusahaan yang bergerak disektor harga produk tinggi seperti usaha perabot, spare part kendaraan dan lainnya. Selain memudahkan transaksi konsumen juga mempermudah usaha untuk meningkatkan penjualan.

Sumatera barat salah satu provinsi yang terdapat di Indonesia. Perkembangan QRIS juga mempengaruhi usaha-usaha yang ada di sumatera barat, terutama kota padang. Dibanding daerah yang ada di sumatera barat, kota padang adalah salah satu yang pertumbuhan ekonominya lebih baik. Dilihat dari jumlah pemakaian QRIS kota padang dan bukit tinggi merupakan daerah dengan menggunakan QRIS tertinggi didaerah Sumatera Barat.

Usaha yang telah menggunakan QRIS sebagai salah satu metode pembayarannya bukan hanya usaha kecil, seperti cafe, rumah makan, restoran dan lainnya, tetapi sekarang usaha yang harga jual produknya tinggi, seperti toko furniture, spare part kendaraan dan lainnya juga telah menggunakan QRIS sebagai salah satu metode pembayarannya. Selain memudahkan masyarakat juga meningkatkan penjualan dan peredaran uang kertas dipasaran yang membantu mengurangi pembawaan uang dalam jumlah besar.

Berbanding terbalik dengan meningkatnya penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran, masih banyak masyarakat di Sumatera Barat yang tidak mau atau percaya dengan pembayaran QRIS, terutama untuk pembayaran pada pembelian produk dengan harga tinggi. Hal ini dilihat dari jumlah penduduk dewasa diatas 15 tahun di sumatera barat menurut data BPS tahun 2022 sebesar 4.247.624 orang, sedangkan menurut Bank Indonesia pengguna QRIS tahun 2023 di Sumatera Barat hanya 676.000. Sekitar 3.571.624 orang di Sumatra Barat tidak menggunakan QRIS, baik belum pernah menggunakan atau tidak berniat menggunakan ulang. Beberapa faktor yang mendasari pemikiran tidak ingin menggunakan QRIS terutama untuk produk harga tinggi, diantaranya tidak percaya dengan sistem, merasa sulit menggunakan aplikasi, merasa takut pembayaran yang dikirim tidak terkirim tetapi uang tabungan telah dipotong, takut terhadap penipuan cyber, takut data pribadi akan tersebar, tidak melek teknologi, tidak memiliki tabungan cukup di bank, pendapatan rendah dan lainnya. Hal ini tentu akan berpengaruh dengan keinginan seseorang dalam berbelanja menggunakan uang elektronik, dan pasti akan bertolak belakang dengan program pemerintah tentang uang elektronik. Selain itu dari segi pertumbuhan ekonomi Sumatera Barat salah satu provinsi yang masih rendah perekonomiannya dibanding provinsi lain di Indonesai. Hal ini menjadi salah satu yang mendasari masih banyak masyarakat di Kota Padang yang lebih memilih menggunakan uang tunai dalam pembayaran, karena peningkatan ekonomi akan meningkatkan taraf hidup seseorang dan pemikiran untuk meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh QRIS Sebagai Metode Pembayaran Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan, Studi Kasus Kota Padang”

2. Tujuan penelitian

- a. Untuk melihat pengaruh *perceived usefulness* terhadap penggunaan QRIS di kota Padang.
- b. Untuk melihat pengaruh *perceived ease of use* terhadap penggunaan QRIS di kota Padang.
- c. Untuk melihat pengaruh *privacy & security* terhadap penggunaan QRIS di kota Padang

3. Urgensi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai masukan dan pertimbangan bagi sebuah perusahaan atau organisasi dalam meningkatkan dari penggunaan QRIS. Selain itu penelitian ini juga diharapkan akan memberi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama berhubungan dengan bidang manajemen pemasaran khususnya dalam pertimbangan konsumen dalam memilih sebuah metode pembayaran.

4. State Of The Art Dan Kebaruan

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar QR Code untuk sistem pembayaran di Indonesia yang telah dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar ini menggunakan QR Code untuk memfasilitasi pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau layanan mobile banking. QRIS diadopsi untuk mendukung interkoneksi dan interoperabilitas antar penyelenggara, instrumen pembayaran, dan negara, sehingga bersifat terbuka dan dapat diakses sebagai open source. Keunggulan QRIS terletak pada kemudahan pengguna, di mana pembayaran dapat dilakukan menggunakan QR code pada semua merchant, meskipun menggunakan penyelenggara sistem pembayaran (PJSP) yang berbeda dan pembayaran dengan QRIS langsung diproses seketika. Pengguna dan merchant langsung mendapat notifikasi transaksi.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Karim et al., 2020 dengan judul penelitian “Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults” mengatakan bahwa *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *privacy and security* memberikan pengaruh yang positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan dompet elektronik di Malaysia, hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Gunawan et al (2023) dalam penelitiannya dengan judul “The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model” mengatakan bahwa penggunaan QRIS mengalami peningkatan yang cukup signifikan dikarenakan perkembangan teknologi yang dirasakan oleh pengguna yaitu kemudahan penggunaan dan keamanan yang dirasakan oleh pengguna QRIS dapat dipercaya. Tetapi berbeda dengan Sumatera Barat dimana pengguna QRIS masih terbilang kecil dibanding dengan jumlah penduduk dewasanya, sedangkan pemerintah marak menyuarakan cashless dalam metode pembayaran, dimana dianggap lebih aman, lebih cepat dan efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini tidak lepas dari beberapa pemikiran masyarakat tentang keamanan penggunaan sistem, ketidakpercayaan dengan sistem, merasa sulit menggunakan aplikasi, takut data pribadi akan tersebar, dan lainnya. Sesuai dengan yang disampaikan Barrett- Maitland et al., 2016, bahwa kurangnya pengetahuan tentang perlindungan informasi membuat penyusup memiliki kesempatan untuk melanggar privasi seseorang, seperti pencurian identitas, penipuan kartu kredit dan kejahatan cyber dan ditambahkan oleh Verkijika, 2018, ketidakamanan, privasi, dan risiko yang dirasakan sering disebut sebagai hambatan dalam adopsi teknologi, termasuk pembayaran digital.

B. METODE PENELITIAN

1. Metode

Model metode penelitian kombinasi yang digunakan adalah Quantitative method, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode kuantitatif berperan untuk

memperoleh data kuantitatif yang terukur dan dapat bersifat deskriptif, komparatif, dan asosiatif (Creswell, 2012). Dalam penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan distribusi frekuensi yaitu pengelompokan data ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan banyaknya data dalam setiap kategori, dan setiap data tidak dapat dimasukkan ke dalam dua atau lebih kategori (Suharyadi dan Purwanto, 2009).

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian termasuk mengumpulkan data penelitian dilakukan di sekitar area kota Padang.

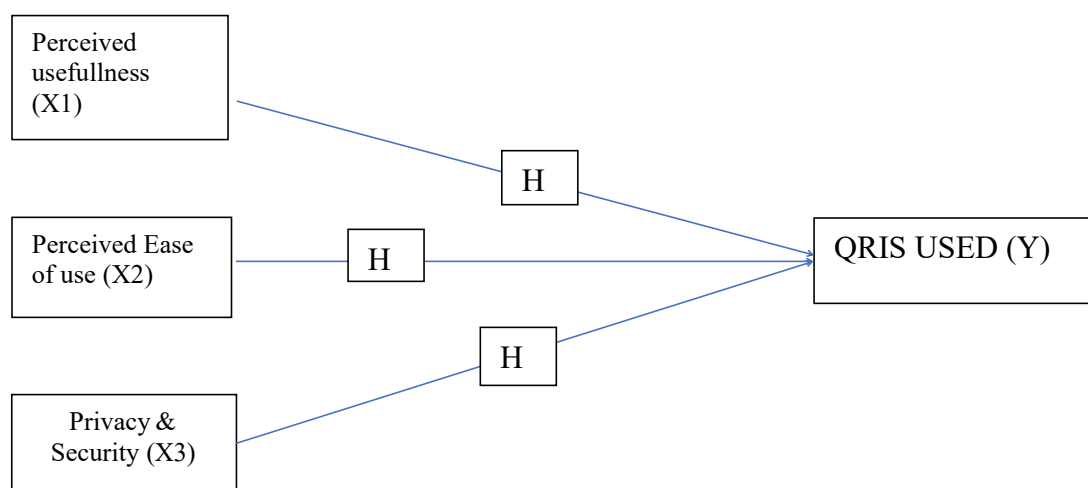
3. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasi yang akan diteliti adalah seluruh konsumen yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam transaksi jual beli yang tinggal di kota Padang. Hair, Anderson, Tatham, & W.C. Black (2013) merekomendasikan rasio 50:1 untuk hasil yang lebih baik. Model dikembangkan untuk penelitian ini terdiri dari 2 variabel utama, sehingga jika menggunakan rasio 50: 1 menunjukkan minimum yang diperlukan ukuran sampel adalah menjadi 100 responden. Sedangkan menurut heir et al (1995), jumlah sampel untuk penelitian kuantitatif tergantung pada jumlah indikator dikali 5 hingga 10. Indikator untuk penelitian ini $10 \times 10 = 100$ responden.

4. Responden Penelitian

Responden dari penelitian ini menggunakan beberapa kriteria sehingga menggunakan purposive sampling method. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini hanya orang-orang dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yang dapat menyediakan informasi secara tepat. Kriteria responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah konsumen yang pernah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran dalam 2 bulan terakhir.

Model yang digunakan



Gambar 3. Model Penelitian

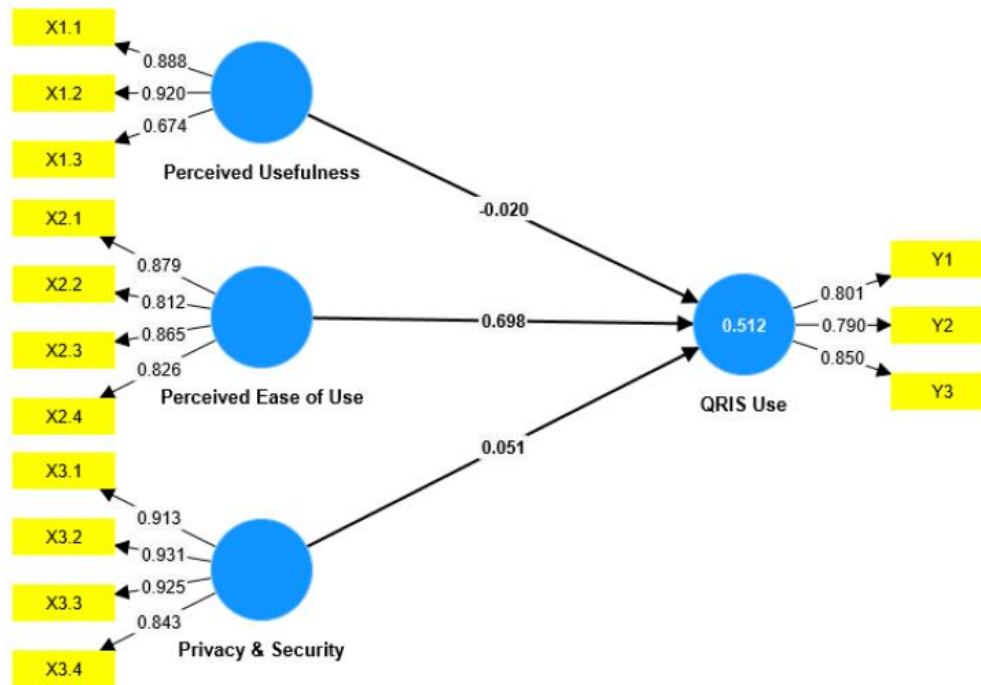
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada era digital yang semakin berkembang pesat, adopsi teknologi pembayaran berbasis elektronik menjadi semakin penting, terutama dalam upaya menciptakan transaksi yang efisien dan aman. QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) telah menjadi salah satu inovasi pembayaran digital yang semakin populer di Indonesia, termasuk di Kota Padang. Namun, keberhasilan adopsi teknologi ini tidak hanya ditentukan oleh ketersediaannya, tetapi

juga oleh persepsi konsumen terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, serta aspek privasi dan keamanan yang ditawarkannya.

Penelitian ini menganalisis pengaruh tiga faktor utama yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), dan *privacy & security* (privasi dan keamanan) terhadap penggunaan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) di Kota Padang.

1. Evaluasi Pengukuran



Gambar 4. Evaluasi Pengukuran Outer Model

a. Convergent validity (outer loading)

Tabel 1. Convergent validity (outer loading)

	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness	Privacy & Security	QRIS Use
X1.1		0,888		
X1.2		0,920		
X1.3		0,674		
X2.1	0,879			
X2.2	0,812			
X2.3	0,865			
X2.4	0,826			
X3.1			0,913	
X3.2			0,931	
X3.3			0,925	
X3.4			0,843	
Y1				0,801
Y2				0,790
Y3				0,850

Konstruk dapat dikatakan valid jika memiliki nilai AVE > 0,5

Tabel 2. *Average variance extracted (AVE)*

	Average variance extracted (AVE)
Perceived Ease of Use	0,715
Perceived Usefulness	0,697
Privacy & Security	0,816
QRIS Use	0,662

b. Discriminant validity (cross loading)

Tabel 3. *Discriminant validity (cross loading)*

	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness	Privacy & Security	QRIS Use
X1.1	0,678	0,888	0,398	0,495
X1.2	0,708	0,920	0,433	0,459
X1.3	0,423	0,674	0,433	0,329
X2.1	0,879	0,740	0,548	0,657
X2.2	0,812	0,684	0,605	0,497
X2.3	0,865	0,491	0,491	0,596
X2.4	0,826	0,586	0,440	0,644
X3.1	0,573	0,548	0,913	0,422
X3.2	0,558	0,430	0,931	0,432
X3.3	0,568	0,410	0,925	0,408
X3.4	0,505	0,405	0,843	0,422
Y1	0,565	0,337	0,301	0,801
Y2	0,551	0,470	0,285	0,790
Y3	0,624	0,462	0,533	0,850

	Heterotrait-monotrait ratio (HTMT)
Perceived Usefulness <-> Perceived Ease of Use	0,886
Privacy & Security <-> Perceived Ease of Use	0,688
Privacy & Security <-> Perceived Usefulness	0,598
QRIS Use <-> Perceived Ease of Use	0,878
QRIS Use <-> Perceived Usefulness	0,675
QRIS Use <-> Privacy & Security	0,552

c. Composite reliability

Reliabilitas variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 (Ghozali, 2012).

Tabel 4. *Composite reliability*

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)
Perceived Ease of Use	0,868	0,875	0,909
Perceived Usefulness	0,776	0,819	0,871
Privacy & Security	0,924	0,925	0,947
QRIS Use	0,745	0,751	0,855

2. Structural Inner Model

Menunjukkan Variabel X1,X2,X3 memiliki pengaruh 51,2% terhadap QRIS Use.

Tabel 5. Structural Inner Model

	R-square	R-square adjusted
QRIS Use	0,512	0,497

3. Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Perceived Ease of Use -> QRIS Use	0,698	0,697	0,093	7,499	0,000
Perceived Usefulness -> QRIS Use	-0,020	-0,014	0,100	0,202	0,420
Privacy & Security -> QRIS Use	0,051	0,049	0,088	0,575	0,283

- a. *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap QRIS Use (DITERIMA)

Perceived usefulness menunjukkan hubungan positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Padang. Konsumen yang merasakan bahwa QRIS memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan efisiensi dan kenyamanan transaksi cenderung lebih sering menggunakannya. Manfaat yang dirasakan termasuk kecepatan transaksi, kemudahan akses, dan efisiensi waktu, terutama dalam transaksi bernilai tinggi. Hasil ini mendukung teori bahwa persepsi terhadap manfaat teknologi secara langsung mempengaruhi tingkat adopsinya.

- b. *Perceived Usefulness* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap QRIS Use (DITOLAK)

Ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Padang. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun QRIS mungkin mudah digunakan, faktor ini tidak menjadi determinan utama dalam keputusan konsumen untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi ini.

- c. *Privacy & Security* berpengaruh positif dan signifikan terhadap QRIS Use (DITERIMA)

Faktor *privacy & security* juga memainkan peran penting dalam mempengaruhi penggunaan QRIS di Kota Padang. Konsumen yang yakin bahwa data pribadi mereka aman dan bahwa transaksi yang dilakukan melalui QRIS terlindungi dari risiko keamanan cenderung lebih nyaman dalam menggunakan teknologi ini. Namun, temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kekhawatiran tentang privasi dan keamanan masih menjadi hambatan bagi sebagian konsumen, terutama mereka yang belum sepenuhnya memahami atau mempercayai teknologi ini. Meskipun demikian, bagi mereka yang memiliki kepercayaan pada sistem keamanan QRIS, penggunaan teknologi ini cenderung lebih tinggi.

D. PENUTUP

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *privacy & security* (privasi dan keamanan), memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Padang. Konsumen yang melihat QRIS sebagai alat pembayaran yang bermanfaat dan efisien, serta merasa yakin bahwa data pribadi mereka aman saat menggunakan teknologi ini, lebih cenderung untuk mengadopsi dan secara aktif menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari. Temuan ini menekankan pentingnya manfaat praktis dan perlindungan data dalam mempengaruhi keputusan konsumen untuk menggunakan teknologi pembayaran digital.

Sebaliknya, penelitian ini juga menemukan bahwa *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Padang. Meskipun QRIS dianggap mudah digunakan, faktor ini ternyata tidak menjadi penentu utama dalam adopsi teknologi tersebut oleh konsumen. Hal ini mengindikasikan bahwa konsumen mungkin sudah menganggap kemudahan penggunaan sebagai standar yang diharapkan, dan oleh karena itu lebih fokus pada manfaat nyata dan keamanan yang ditawarkan oleh QRIS.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mendorong adopsi QRIS yang lebih luas di Kota Padang, upaya harus difokuskan pada peningkatan persepsi konsumen terhadap kegunaan dan keamanan QRIS, sementara kemudahan penggunaan, meskipun penting, bukanlah faktor penentu yang dominan. Strategi promosi dan edukasi yang menekankan efisiensi dan keamanan QRIS akan lebih efektif dalam meningkatkan adopsi dan penggunaan teknologi pembayaran ini di masyarakat Padang.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada segenap civitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang (UNP) khususnya Departemen Manajemen atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga artikel ini dapat diterbitkan. Bimbingan dan kerjasama dari segenap pihak di UNP telah memainkan peran penting dalam penyelesaian penelitian ini dan dalam proses publikasi. Terima kasih atas kontribusi yang berharga dalam mendukung pengembangan ilmu pengetahuan.

F. DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Wardhana, A. (2016). Pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* pada pengguna *Instant Messaging LINE* di Indonesia. *Jurnal Siasat Bisnis*, 20(1), 24–32. <https://doi.org/10.20885/jsb.vol20.iss1.art3>.

Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2017). Factors influencing adoption of mobile banking by Jordanian bank customers: Extending *UTAUT2* with trust. *International Journal of Information Management*, 37(3), 99–110. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.002>

Ashford, R. (2011). QR Codes & Augmented Reality For Mobile Library Users. *Online Northwest*, 22. <https://pdxscholar.library.pdx.edu/onlinenorthwest/2011/Presentations/2271>.

Atherton, P. (2022). QR codes. *50 Ways to Use Technology Enhanced Learning in the Classroom: Practical Strategies for Teaching*. In *QR codes. 50 Ways to Use Technology Enhanced Learning in the Classroom: Practical Strategies for Teaching* (pp. 165–169). <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781529793550.n32>

Balakrishnan, V., & Shuib, N. L. M. (2021). Drivers and inhibitors for digital payment adoption using the Cashless Society Readiness-Adoption model in Malaysia. *Technology in Society*, 65(March), 101554. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101554>

Barrett-Maitland, Nadine, Barclay, C., & Osei-Bryson, K.-M. (2016). Security in social networking services: a value-focused thinking exploration in understanding users' privacy and security concerns. *Information Technology for Development*, 22(3), 464–486.

Cobanoglu, C., Yang, W., Shatskikh, A., & Agarwal, A. (2015). Are Consumers Ready for Mobile Payment? An Examination of Consumer Acceptance of Mobile Payment Technology in Restaurant Industry Application of Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in Tourism and Hospitality Research View project. *Hospitality Review*, 31(4). <https://www.researchgate.net/publication/273000832>

Cresswell, J.W. (2012) *Research Design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan Mixed edisi ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>

Gunawan, A., Farrah, A., & Fatikasari, F. (2023). The Effect of Using Cashless (QRIS) on Daily Payment Transactions Using the Technology Acceptance Model. *Procedia Computer Science*, 227, 548–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.557>

Hair, J. F., Hult, G. T., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2013). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modelling (PLS-SEM)*. Sage.

Husrizal Syah, D., Rahman Dongoran, F., Wahyu Nugrahadi, E., & Aditia, R. (2022). Understanding the technology acceptance model in the QRIS usage: Evidence from SMEs in Indonesia. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478), 11(6), 12–19. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v11i6.1917>

Kumar, A., Adlakaha, A., & Mukherjee, K. (2018). The effect of perceived security and grievance redressal on continuance intention to use M-wallets in a developing country. *International Journal of Bank Marketing*, 36(7), 1170– 1189. <https://doi.org/10.1108/IJBM-04-2017-0077>

Primandari, I. D. A. A. Y., & Suprpti, N. W. S. (2022). role of trust mediates the effect of perceived ease of use of use and perceived risk on intention to re- use QRIS payment methods. *International Journal of Business, Economics & Management*, 5(3), 201–210. <https://doi.org/10.21744/ijbem.v5n3.1942>

Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>