



PREFERENSI MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE* *INDONESIAN STANDARD* (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL

Kuni Fiatus Solihah Amalina¹⁾, Ariyanto Adhi Nugroho²⁾

¹⁾Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

²⁾Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: fiaamalina18@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh *perceived ease of use*, *perceived trust*, dan *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention* pada aplikasi uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini ialah mahasiswa aktif di Universitas di Kota Surakarta yang menggunakan aplikasi uang elektronik berbasis QRIS. Pengumpulan data menggunakan kusioner dengan teknik sampel kuota sebanyak 100 responden. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis regresi linier berganda dengan bantuan program IBM SPSS 28.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel bebas memiliki kontribusi sebesar 86,8% terhadap variabel terikat, sisanya 13,2% dijelaskan oleh variabel lainn diluar model penelitian. Hasil uji-t menunjukkan bahwa keseluruhan variabel bebas secara terpisah memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* pada aplikasi uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital. Hasil dari uji ANOVA, f-hitung diperoleh sebesar $218,266 > f\text{-tabel}(2,70)$, hal itu menjelaskan bahwa variabel bebas secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap *behavioral intention* pada aplikasi uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Kata Kunci: Preferensi, Presepsi, Uang elektronik QRIS, Alat Pembayaran Digital

JEL Klasifikasi: D11, D91, E42

This is an open-access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

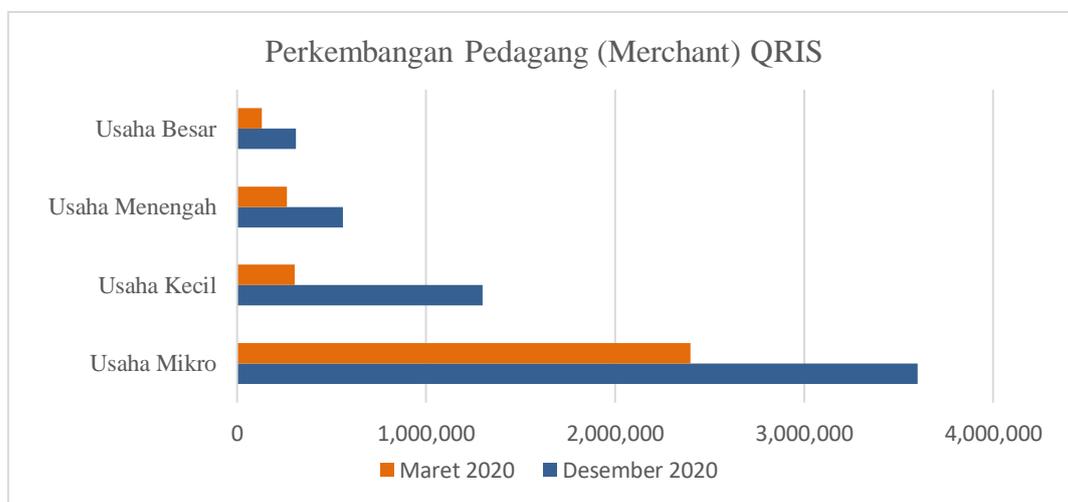
Perkembangan teknologi di bidang komunikasi terutama telepon genggam dan internet, memiliki peran penting terhadap kemajuan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang sering dipakai saat ini ialah melalui *i-banking* dan *m-banking* (Sumarwan, 2014:356). Setiap transaksi sudah bisa diakses melalui *smartphone* masing-masing. Searah dengan pertumbuhan teknologi keuangan, terjadi perubahan-perubahan baru dalam pengelolaan transaksi pembayaran non tunai, yang diharapkan dapat lebih mengencangkan sistem pembayaran elektronik sehingga nantinya dapat terwujudkan masyarakat nir tunai (Usman, 2017).

Tabel 1. Transaksi Uang Elektronik di Indonesia

Periode	2016	2017	2018	2019	2020
Volume	683.133.352	943.319.933	2.922.698.905	5.226.699.919	4.625.703.561
Nominal (Juta Rupiah)	7.063.688,97	12.375.468,72	47.198.616,11	145.165.467,60	204.909.170,02

Sumber: Bank Indonesia, 2020.

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus mengalami penambahan setiap tahunnya. Peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2018, volume transaksi uang elektronik tumbuh sebesar 210% dari 943.319.933 transaksi pada tahun 2017 menjadi 2.922.098.905 transaksi. Nominal transaksi uang elektronik tumbuh sebesar 281% dari Rp12.375.468,72 juta pada tahun 2017 menjadi Rp47.198.616,11 juta di tahun 2018. Kemudian terjadi penurunan volume transaksi pada tahun 2020 sebesar -11% dari 5.226.699.919 transaksi pada tahun 2019 menjadi 4.625.703.561 transaksi di tahun 2020 dan nominal transaksi hanya mengalami pertumbuhan sebesar 41% dari Rp145.165.467,60 juta menjadi Rp 204.909.170,02 juta di tahun 2020. Pemerintah melalui Bank Indonesia mendukung penuh adanya perubahan dalam sistem pembayaran elektronik, dengan mengeluarkan QR Code nasional yaitu QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). Perbedaan antara QRIS dengan QR Code sebelumnya adalah QRIS ini sudah mencakup semua pembayaran dalam satu code saja. Jadi, tidak perlu adanya banyak code dalam satu toko. Hal ini pun akan lebih memudahkan bagi konsumen dalam bertransaksi.



Gambar 1. Perkembangan Pedagang (Merchant) QRIS di Indonesia

Sumber: Databooks, diolah

Data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa QRIS telah terhubung dengan sekitar 5,8 juta pedagang (*merchant*) di Indonesia. Kemudian mengalami peningkatan sebesar 86% dari maret 2020 yang sebanyak 3,1 juta *merchant*. Sebagian besar didominasi oleh usaha mikro sebesar 3,6 juta *merchant*. Sementara pengguna QRIS di *merchant* lainnya, terdapat usaha kecil sebesar 1,3 juta *merchant*, usaha menengah sekitar 558 ribu *merchant*, dan terakhir usaha besar sebanyak kurang lebih 311 ribu *merchant*. Transaksi menggunakan QRIS saat Covid-19 mengalami peningkatan yang sangat pesat, terutama pada usaha kecil sebesar 327% dari 304 ribu *merchant* pada maret 2020 menjadi 1,3 juta *merchant* di Desember 2020. Kemudian pada *merchant* lainnya mengalami pertumbuhan sebesar 139% pada usaha besar, 111% pada usaha menengah, dan 50% pada usaha mikro.

Tantangan pada segmen mikro kecil adalah butuh ekstra usaha untuk mengedukasi, karena melawan kebiasaan pembayaran melalui uang tunai. Mahasiswa cenderung lebih memilih menggunakan uang tunai karena sudah terbiasa dan merasa lebih praktis dibandingkan menggunakan uang elektronik. Generasi muda memiliki peran penting dalam hal ini, khususnya mahasiswa, dimana mahasiswa dianggap sangat terbuka dan adaptif terhadap teknologi. Melihat data dari Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti), secara nasional jumlah mahasiswa terdaftar tahun 2019 sebesar 8.314.310

mahasiswa, dengan banyaknya lembaga sebesar 4.621 dan jumlah program studi sebanyak 28.879.

Tabel 2. Kabupaten dan Kota di Jawa Tengah dengan Jumlah Mahasiswa Terbanyak tahun 2019

No	Kabupaten/Kota	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Perguruan Tinggi
1.	Kota Semarang	463.272	128
2.	Kota Surakarta	189.646	84
3.	Kabupaten Sukoharjo	67.007	13
4.	Kabupaten Banyumas	59.183	28
5.	Kota Salatiga	35.820	8

Sumber: BPS Jawa tengah

Jumlah mahasiswa di Kota Surakarta sebanyak 189.646 mahasiswa, menjadikan kota surakarta sebagai kota dengan jumlah mahasiswa terbanyak kedua setelah semarang yang memiliki mahasiswa sebanyak 463.272 mahasiswa. Kemudian kota ketiga, keempat, dan kelima dengan jumlah mahasiswa terbanyak adalah Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Banyumas, dan Kabupaten Kudus dengan masing-masing berjumlah 67.007, 59.183, dan 35.820 mahasiswa. Mahasiswa sebagai generasi melek teknologi, dimana tingkat pendidikan tinggi membuat mahasiswa dituntut dalam melaksanakan setiap pekerjaannya harus menggunakan berbagai teknologi. Gaya hidup pembayaran menggunakan uang elektronik juga pelan-pelan memasuki kalangan mahasiswa di Surakarta.

Untuk mengetahui apakah konsumen dalam penelitian ini adalah mahasiswa, memiliki minat atau tidak terhadap penggunaan aplikasi uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital. Minat atau preferensi dapat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap untuk tertarik pada sesuatu dan merasa senang karena telah memilihnya (Sulistiyo, 2017). Menurut Wang dan Li (2016) *Behavioral intention* adalah keinginan individu yang mengacu pada keputusan subjektif untuk melakukan hal tertentu. *Behavioral intention* dalam penelitian ini adalah minat perilaku individu terhadap penggunaan uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital. Minat individu dalam menggunakan layanan uang elektronik dapat diukur dengan menggunakan teori yang dapat mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap sebuah teknologi.

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikenalkan oleh Davis *et al.* (1989). Model ini memperkirakan bahwa ketika *user* ditawarkan untuk memakai suatu sistem yang baru, akan ada beberapa aspek luar yang akan dijadikan bahan pertimbangan ulang dalam menentukan waktu untuk memulai menggunakan sistem tersebut, khususnya dalam hal *usfulness* (kegunaan) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan). Hansen *et al.* (2017) mendukung hipotesis bahwa *perceived ease of use* dari model TAM secara signifikan berpengaruh pada niat untuk menggunakan jaringan sosial untuk bertransaksi. Penelitian tentang adopsi model TAM dan teori perilaku berencana (TPB), keduanya memberi nilai tambah dan interaksi lebih dalam menjelaskan niat untuk mengadopsi platform sosial untuk berdagang. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan dan risiko memainkan peran penting dan berlawanan dalam pembentukan keyakinan kecenderungan pengambilan risiko yang mempengaruhi niat untuk menggunakan platform

sosial untuk bertransaksi melalui jejaring sosial. Igabria *et al.* (1996) juga menjelaskan bahwa variabel *trust* (kepercayaan) pada dasarnya mempengaruhi penggunaan melalui pengaruh mereka terhadap *behavioral* (sikap). Menurut Jogiyanto dalam (Pratama dan Saputra, 2019) kepercayaan adalah penilaian seorang individu saat sudah menerima, menganalisis dan menyimpulkan informasi sehingga menghasilkan penilaian dan anggapan.

Al-Gahtani dan King (1999) memasukkan persepsi lain untuk menyempurnakan TAM, yaitu *perceived enjoyment*. *Enjoyment* diperkenalkan dan ditempatkan sejajar dengan konstruksi keyakinan utama TAM (kegunaan dan kemudahan penggunaan) sebagai respon kognitif. Meskipun *enjoyment* tidak tergabung dalam keyakinan di TAM, Davis *et al.* (1992) dan Igbaria *et al.* (1994) masing-masing menggunakan variabel *enjoyment* dan *trust* dalam model penelitian mereka yang dibangun berdasarkan TAM. Igbaria *et al.* (1996) mengusulkan model dimana kegunaan (*usfulness*) dan kenyamanan (*enjoyment*) secara langsung mempengaruhi penggunaan. Davis dalam (Gahtani, 1999) mendefinisikan *perceived enjoyment* sebagai kondisi dimana seseorang merasa nyaman dengan dirinya sendiri saat menggunakan sebuah teknologi, diluar dari kinerja yang mungkin diantisipasi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa aktif di Universitas di Kota Surakarta yang memakai aplikasi uang elektronik berbasis QRIS sebagai alat pembayaran digital. Pengumpulan data menggunakan kusioner dengan teknik sampel kuota sebanyak 100 responden. Jawaban-jawaban responden nantinya yang akan diolah dan dijabarkan dengan angka. Pengambilan besaran kuota sampel disesuaikan berdasarkan jumlah mahasiswa dari setiap Universitas di Kota Surakarta. Semakin banyak jumlah mahasiswa, maka semakin besar kuota yang diambil. Teknik analisis data memakai teknik analisis regresi linier berganda dengan bantuan program IBM SPSS 28.0.

Tabel 3. Penentuan Jumlah Kuota Setiap Universitas

No	Nama Universitas	Jumlah Mahasiswa	Quota	Sampel
1	Universitas Sebelas Maret	36.304	32%	32
2	Universitas Muhammadiyah Surakarta	34.505	31%	31
3	UIN SURAKARTA	15.824	14%	14
4	Universitas Slamet Riyadi	4.544	4%	4
5	Universitas Surakarta	3.925	4%	4
6	Universitas Duta Bangsa	3.101	3%	3
7	Universitas Kusuma Husada	2.444	2%	2
8	Universitas Setia Budi	2.576	2%	2
9	Universitas Tunas Pembangunan Surakarta	1.985	2%	2
10	Universitas Batik Surakarta	1.826	2%	2
11	Universitas Nahdhatul Ulama Surakarta	1.387	1%	1
12	Universitas Sahid Surakarta	1.296	1%	1
13	Universitas Aisyiyah Surakarta	1.179	1%	1

14	Universitas Kristen Surakarta	192	1%	1
Total		111.088	100%	100

Sumber: Data diolah dari *Microsoft Excel*

3. HASIL Uji Regresi

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.138	.875		-.157	.875	
	PEOU	.236	.076	.215	3.098	.003	.277 3.611
	PT	.316	.064	.324	4.967	<,001	.313 3.192
	PE	.452	.068	.461	6.613	<,001	.274 3.652

a. Dependent Variable: BI

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai koefisien untuk $X_1 = 0,236$, $X_2 = 0,316$, dan $X_3 = 0,452$ dan konstanta sebesar $-0,138$. Model persamaan regresi yang diperoleh adalah: $Y = -0,138 + 0,236 X_1 + 0,316 X_2 + 0,452 X_3$. t_{tabel} dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% (2 sisi = 0,02) dan $df = (df = n - k)$, jadi $df = 100 - 4$), didapatkan t_{tabel} sebesar 1,984. Variabel X_1 memperoleh hasil uji t_{hitung} sebesar 3,098 dan t_{tabel} 1,984. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,003 lebih kecil dari 0,005, yang berarti terdapat pengaruh positif signifikan. Hasil analisis tersebut memperkuat teori penerimaan teknologi yang pertama kali dicetuskan oleh Davis *et al.* (1989). Kemudian hasil ini juga sejalan dengan penelitian Hutami dkk (2020) yang memaparkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan aplikasi berbasis QRIS. Variabel X_2 hasil uji t_{hitung} sebesar 4,967 dan t_{tabel} 1,984. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikan sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,005, yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan. Hasil analisis tersebut memperkuat teori yang dikembangkan oleh Igarria *et al.* (1996) yang menjelaskan bahwa variabel *trust* (kepercayaan) pada dasarnya mempengaruhi penggunaan melalui pengaruh mereka terhadap *behavioral* (sikap). Persepsi kepercayaan dan risiko memainkan peran penting dan berlawanan dalam pembentukan keyakinan kecenderungan pengambilan risiko yang mempengaruhi niat untuk menggunakan platform sosial untuk bertransaksi melalui jejaring sosial. Kemudian, penelitian oleh Oktaviana (2020) yang menyatakan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Konsumen yang memiliki kepercayaan lebih tinggi terhadap keamanan QRIS, cenderung lebih memiliki minat yang tinggi juga menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Variabel X_3 memperoleh hasil uji t_{hitung} sebesar 6,613 dan t_{tabel} 1,984. Hal ini menjelaskan bahwa t_{hitung} dalam penelitian ini lebih besar daripada t_{tabel} dengan tingkat signifikan sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,005, yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan. Hasil perhitungan tersebut memperkuat teori yang dikembangkan oleh Igarria *et al.* (1996) yang mengusulkan model dimana kegunaan (*usfulness*) dan kenyamanan (*enjoyment*) secara langsung mempengaruhi penggunaan. *Enjoyment* (kenyamanan) diperkenalkan dan ditempatkan sejajar dengan konstruksi keyakinan utama TAM (kegunaan dan kemudahan penggunaan) sebagai respon kognitif. Sejalan dengan teori tersebut, terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Gusti dkk (2021) yang mengemukakan bahwa persepsi kenyamanan punya pengaruh yang positif terhadap perilaku penggunaan aplikasi *e-wallet*.

Uji F-statistik

Tabel 5. Hasil Analisis Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	915.254	3	305.085	218.266	<,001 ^b
	Residual	134.186	96	1.398		
	Total	1049.440	99			

a. Dependent Variable: BI
b. Predictors: (Constant), PE, PT, PEOU

Sumber: *Ouput*, diolah dari SPSS 28

Hasil perhitungan Uji F, ditemukan nilai F sebesar 218,266. F_{tabel} dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikasnsi sebesar 5% untuk keseluruhan variabel bebas yang berjumlah tiga, dengan total data 100 ($n-k-1=100-3-1$), didapatkan F_{tabel} sebesar 2,70. F_{hitung} (218,266) lebih besar dari F_{tabel} (2,70). Jadi, dapat diambil kesimpulan dari perhitungan diatas bahwa terdapat pengaruh variabel bebas secara simultan terhadap variabel terikat.

Uji R²Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.934 ^a	.872	.868	1.18227	2.083

a. Predictors: (Constant), PE, PT, PEOU
b. Dependent Variable: BI

Sumber: *Ouput* data diolah dari SPSS 28

Berdasarkan pengujian nilai *Adjusted R²* menunjukkan angka sebesar 0,657 atau dengan kata lain variable PDRB, IPM, investasi, inflasi dapat menjelaskan variable ketimpangan di Provinsi DIY sebesar 65,7%, sementara 34,3% dijelaskan oleh variable lain diluar model.

4. PENUTUP

Dari hasil riset yang dilakukan, didapat poin-poin kesimpulan yang bisa disimpulkan yaitu:

1. Adanya pengaruh *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* secara positif dan signifikan. Penerbit layanan uang elektronik berbasis QRIS diharapkan membuat inovasi baru mengikuti karakteristik masyarakat atau budaya lokal, seperti penambahan bahasa daerah untuk lebih memudahkan masyarakat terutama generasi *boomer* dalam penggunaan aplikasi berbasis QRIS.
2. Ditemukan pengaruh dari *perceived trust* terhadap *behavioral intention* secara positif dan signifikan. Penerbit layanan uang elektronik diharapkan lebih meminimalisir *error system* dan juga meningkatkan keamanan pada aplikasi uang elektronik, agar para pengguna bisa lebih percaya dan yakin untuk terus menggunakan aplikasi uang elektronik berbasis QRIS.

3. Terakhir, ditemukan juga adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel *perceived enjoyment* terhadap *behavioral intention*. Pemerintah daerah harus lebih menyokong para industri teknologi keuangan yang ada dengan memberikan dukungan lebih pada pertumbuhan industri tersebut seperti memperbanyak sarana dan prasarana yang memakai pembayaran secara non tunai. Hal ini diharapkan bisa mendukung terwujudnya masyarakat nir tunai.

Penelitian ini bisa dikembangkan lagi dari segi cakupan wilayah, supaya \ nantinya dapat digeneralisir lebih luas lagi. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan meneliti faktor lain yang berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* pada uang elektronik berbasis QRIS selain faktor-faktor yang ada dalam penelitian ini.

5. REFERENSI

- Al-Gahtani, S. S., & King, M. (1999). Attitudes, satisfaction and usage: factors contributing to each in the acceptance of information technology. *Behaviour & Information Technology*, 18(4), 277-297.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- Hansen, J. M., Saridakis, G., & Benson, V. (2018). Risk, trust, and the interactio of perceived ease of use and behavioral control in predicting consumers' use of social media for transactions. *Computers in Human Behavior*, 80, 197206.
- Hutami A, N., Endang Maskan, S., & Bida, S. (2020). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Di Kalangan Mahasiswa Upi Yai. *Journal IKRAITH IV*, 2.
- Ismail, H. A. (2016). Intention to use smartphone through perceived compatibility, perceived usefulness, and perceived ease of use. *JDM (Jurnal Dinamika Manajemen)*, 7(1), 1-10.
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-jurnal Akuntansi*, 27(2), 927-953.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. *KINERJA*, 17(2), 237-247.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Teo, T., & Noyes, J. (201). An assessment of the influence of perceived enjoyment and attitude on the intention to use technology among pre-service teachers: A structural equation modeling approach. *Computers & education*, 57(2), 1645-1653.
- Wang, Z., & Li, H. (2016). Factors Influencing Usage of Third Party Mobile Payment Services in China: An Empirical Study