

**DETERMINASI PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* INDONESIAN
STANDARD DALAM BERTRANSAKSI (STUDI PADA GENERASI
BARU INDONESIA KOMISARIAT IAIN KENDARI)**

ANDI ARDIAN DWI RAHMAT
Program Studi Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Determinasi Penggunaan QRIS dalam Bertransaksi (Studi Pada GenBI Komisariat IAIN Kendari). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu pengetahuan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2) dan Persepsi Kemudahan (X_3) serta Penggunaan QRIS (Y) sebagai variabel dependen. Menggunakan metode kuantitatif karena bertujuan untuk mengkonfirmasi data yang didapatkan di lapangan dengan teori yang ada. Sampel diperoleh sebanyak 50 responden anggota GenBI Komisariat IAIN Kendari dengan teknik sensus. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner (*Google Form*). Data diolah menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis menggunakan program IBM SPSS 25 *for windows*. Dari hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa Pengetahuan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap variabel Penggunaan QRIS GenBI yang ditunjukkan dengan besarnya nilai t test sebesar $1,307 < 2,013$ artinya mahasiswa GenBI menggunakan QRIS bukan berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan QRIS GenBI sebesar $2,194 > 2,013$ artinya bahwa adanya manfaat yang dirasakan mahasiswa GenBI saat menggunakan QRIS tersebut. Selanjutnya Persepsi Kemudahan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan QRIS GenBI Komisariat IAIN Kendari sebesar $0,072 < 2,013$ yang berarti mahasiswa GenBI tidak merasakan adanya kemudahan dalam penggunaan QRIS. Kemudian untuk uji f test semua variabel yang berada pada rumusan masalah berpengaruh secara simultan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

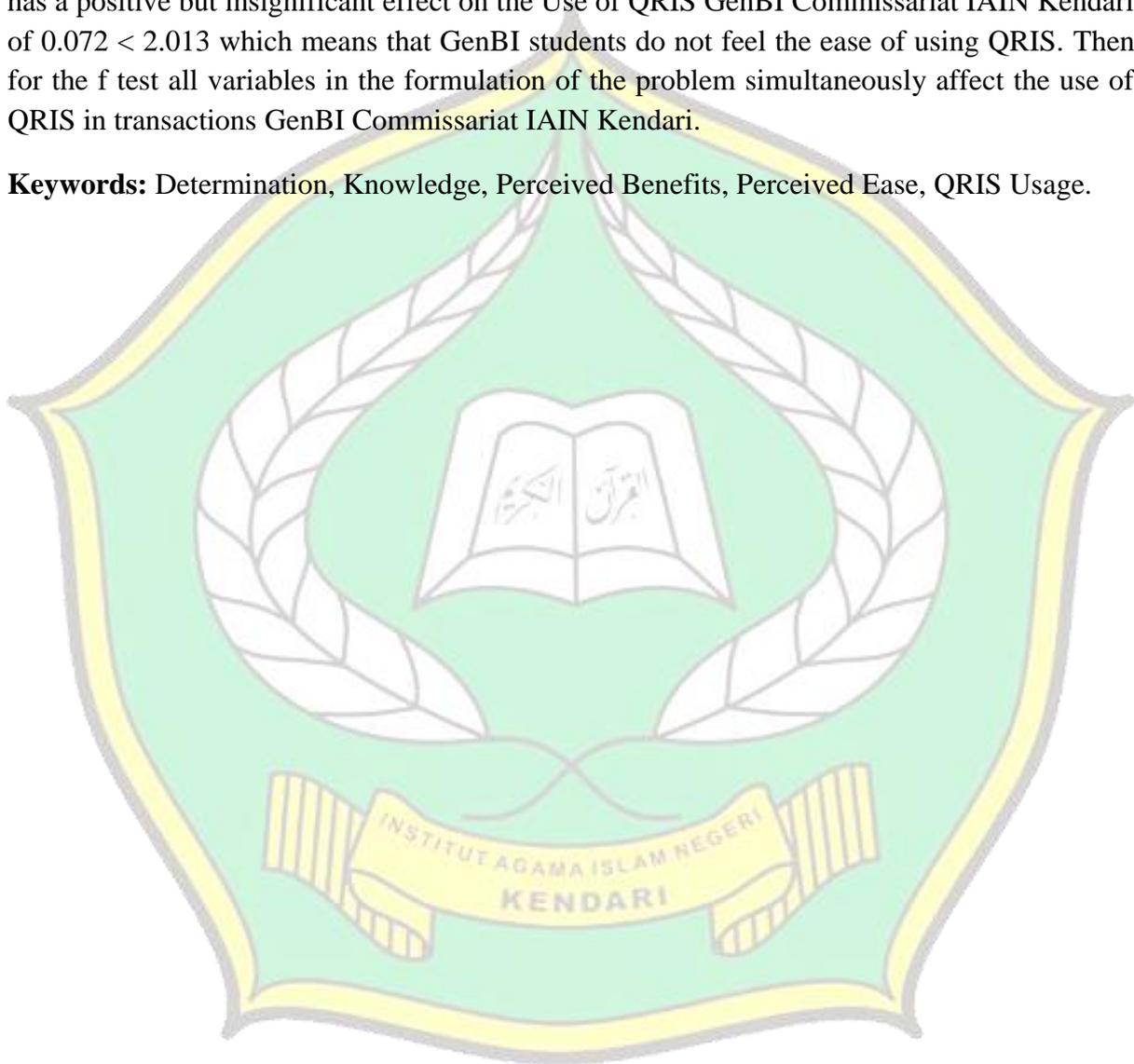
Kata Kunci: Determinasi, Pengetahuan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Penggunaan QRIS.

ABSTRACT

This study aims to determine the Determination of QRIS Use in Transactions (Case Study at GenBI Commissariat IAIN Kendari). The independent variables in this study are knowledge (X_1), perceived benefits (X_2) and perceived convenience (X_3) and the use of QRIS (Y) as the dependent variable. Using quantitative methods because it aims to confirm the data obtained in the field with existing theories. The sample was obtained as many as 50 respondents of GenBI Commissariat IAIN Kendari members using the census technique. Meanwhile, the

data collection technique was carried out using a questionnaire method (Google Form). The data was processed using validity test, reliability test, classical assumption test, and hypothesis testing using IBM SPSS 25 for windows program. From the results of data processing, it shows that Knowledge has a positive but insignificant effect on the variable Use of GenBI QRIS which is indicated by the t test value of $1.307 < 2.013$, meaning that GenBI students use QRIS not based on their knowledge. Perceived Benefits have a positive and significant effect on the Use of GenBI QRIS of $2.194 > 2.013$, meaning that there are benefits felt by GenBI students when using the QRIS. Furthermore, the Ease of Perception has a positive but insignificant effect on the Use of QRIS GenBI Commissariat IAIN Kendari of $0.072 < 2.013$ which means that GenBI students do not feel the ease of using QRIS. Then for the f test all variables in the formulation of the problem simultaneously affect the use of QRIS in transactions GenBI Commissariat IAIN Kendari.

Keywords: Determination, Knowledge, Perceived Benefits, Perceived Ease, QRIS Usage.



1. Latar Belakang

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus menunjukkan peningkatan dari tahun ketahun, seperti halnya pada tahun 2018 – 2022 meningkat dari angka 5,9 triliun – 37,6 triliun. Sebagaimana rinciannya dapat dilihat pada tabel 1.1:

Tabel 1.1
Nilai Transaksi Belanja Menggunakan Uang Elektronik

Tahun	Jumlah
2018	5,9 Triliun
2019	17 Triliun
2020	22,1 Triliun
2021	35,1 Triliun
2022	37,6 Triliun

Sumber: [databoks.katadata](#) (Ahdiat, 2023)

Besarnya jumlah penduduk dan meningkatnya literasi keuangan inklusif masyarakat mendorong pertumbuhan transaksi uang elektronik di tanah air. Hal ini menunjukkan adanya minat yang besar di masyarakat untuk menggunakan uang elektronik. Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama, uang digital elektronik berpotensi menjadi pengganti uang tunai sebagai alat pembayaran, dalam hal ini pemerintah juga mendukung penuh revolusi sistem pembayaran elektronik (Ningsih, dkk 2021).

Bank Indonesia menerbitkan *QR Code* nasional yang disebut QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital secara elektronik. QRIS merupakan standar *QR Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, e-wallet mobile banking atau yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 (Sihaloho, dkk 2020).

QRIS merupakan bagian dari Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025, diluncurkan BI bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019. Dalam perkembangannya, QRIS telah memiliki berbagai fitur yang semakin memudahkan pengguna dan pedagang/merchant, antara lain QRIS Tanpa Tatap Muka (TTM)

2020, QRIS *Consumer Presented Mode* (CPM) 2021, dan QRIS Antar Negara 2022 (Haryono, 2023).

Riset yang berkaitan dengan penggunaan QRIS sebagai alat untuk bertransaksi dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi, pendapat Ningsih, dkk (2021) sejalan dengan argumen Chairunnisa (2023). Pengetahuan juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai pembayaran pada masa pandemi (Rahman & Supriyanto 2022). Namun di penelitian yang lain di temukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS (Rahmawati & Murtanto 2021).

Rahman & Supriyanto (2022) mendefinisikan pengetahuan sebagai informasi yang diketahui oleh seseorang dari berbagai kegiatan atau masalah yang diperoleh melalui pengamatan dan pemikiran. Manfaat dapat didefinisikan sebagai tingkat seseorang yang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya manfaat dari fasilitas QRIS akan dapat meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut (Rohmah & Tristiarini 2021). Persepsi kemudahan adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi informasi itu mudah dan tidak membutuhkan usaha yang keras dari pengguna (Rodiah & Melati 2020).

Sejak peresmian QRIS, Bank Indonesia juga memberdayakan komunitas GenBI untuk membantu mengenalkan QRIS kepada masyarakat luas. Namun sebelum itu, komunitas GenBI juga didorong untuk menggunakan atau mengaplikasikan penggunaan QRIS dalam berbagai kegiatan transaksi untuk membuktikan atau menguji bahwa QRIS

mudah digunakan dan aman dalam bertransaksi secara digital. Generasi Baru Indonesia (GenBI) merupakan komunitas yang terdiri dari mahasiswa penerima beasiswa Bank Indonesia di bawah naungan Bank Indonesia. Komunitas yang didirikan pada tanggal 11 November 2011 yang telah tersebar di 175 Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan Perguruan Tinggi Swasta (PTS) di seluruh Indonesia, dengan jumlah penerima beasiswa sebanyak 10.545 orang (Chairunnisa, 2023).

Alasan peneliti memilih komunitas Generasi Baru Indonesia (GenBI) sebagai subjek penelitian adalah dengan pertimbangan bahwa komunitas GenBI merupakan komunitas yang berada langsung di bawah naungan Bank Indonesia dan sangat dianjurkan untuk mengaplikasikan penggunaan QRIS dalam setiap transaksi ekonominya serta mensosialisasikan kepada masyarakat. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari sendiri memiliki 50 orang yang telah tergabung dalam komunitas penerima beasiswa Bank Indonesia atau disebut GenBI.

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang membahas permasalahan tersebut dengan judul “Determinasi Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* dalam Bertransaksi (Studi Pada Generasi Baru Indonesia Komisariat IAIN Kendari)”.

2. Landasan Teori

Teori Pengetahuan

Menurut Reyhan (2020) Pengetahuan adalah hasil dari persepsi manusia terhadap objek tertentu melalui indera seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, rasa, dan sentuhan. Sebagian besar informasi diperoleh melalui penggunaan mata dan telinga. Selain itu, pengetahuan juga mencakup informasi yang diperoleh individu melalui pengamatan dan pemikiran tentang berbagai kegiatan atau masalah (Rahman

& Supriyanto 2022). Pengetahuan seseorang terhadap suatu objek memiliki intensitas yang berbeda-beda dan menjelaskan bahwa terdapat enam tingkatan pengetahuan, yaitu: 1) Tahu, 2) Pemahaman, 3) Penerapan, 4) Analisis, 5) Sintesis, 6) Penilaian, Yuliana dalam Giovani (2020).

Teori Persepsi Manfaat

Menurut Rahmatsyah dalam Sati & Ramaditya (2017) Persepsi kemanfaatan adalah kemungkinan yang dirasakan secara subjektif oleh calon pengguna saat menggunakan aplikasi tertentu untuk meningkatkan efisiensi pekerjaannya. Peningkatan efisiensi ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat yang lebih baik baik dari segi fisik maupun non-fisik, seperti penyelesaian tugas yang lebih cepat dan memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut. (Rohmah & Tristiarini 2021) mendefinisikan manfaat adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem tertentu dapat meningkatkan efisiensi kerjanya. Ini berarti bahwa kehadiran fasilitas QRIS memiliki potensi untuk meningkatkan produktivitas orang yang menggunakannya. Menurut Harahap, Syahputri & Agus (2023) membagi dimensi persepsi kebermafaatan menjadi 4 yaitu : 1) *Effectiveness* 2) *Accomplish faster* 3) *Useful* 4) *Advantageous*.

Teori Persepsi Kemudahan

(Rodiah & Melati 2020) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Sati & Ramaditya (2017) mengidentifikasi dimensi dari persepsi kemudahan yaitu, *ease to learn* (mudah untuk dipelajari), *ease to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *become skillful* (menjadi terampil).

Teori Penggunaan

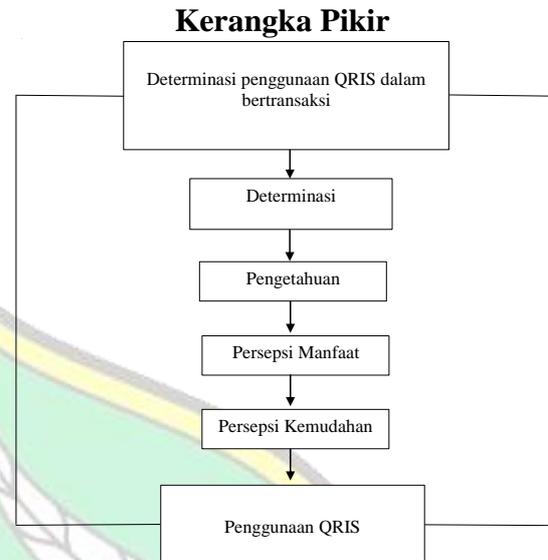
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan merujuk pada proses atau cara menggunakan sesuatu, termasuk pemakaian barang atau jasa. Penggunaan ini melibatkan aktivitas memakai atau membeli barang dan jasa, dan individu yang melakukan aktivitas ini biasanya disebut sebagai konsumen barang dan jasa (Adiarsa, 2018). Penulis menyimpulkan, berdasarkan pemahaman yang disebutkan di atas, bahwa kinerja berkaitan dengan kualitas dan volume pekerjaan yang dihasilkan oleh individu dan kelompok dalam usaha tertentu, yang dimotivasi oleh kemampuan bawaan atau kemampuan yang diperoleh melalui latihan dan aspirasi untuk mencapai keunggulan. Menurut Adiarsa, 2018 Variabel ini dapat diukur dengan indikator-indikator yaitu, 1) Durasi Penggunaan (*Duration of Use*) 2) Frekuensi Penggunaan (*Frequency of Use*) 3) Kepuasan penggunaan (*Satisfaction of Use*).

Teori Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

QR Code, singkatan dari Quick Response Code, adalah jenis barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Salah satu karakteristik utama dari QR Code adalah kemampuannya untuk menyimpan jumlah data yang besar. Secara teoritis, QR Code dapat menyimpan hingga 7089 karakter numerik, dan memiliki kepadatan yang tinggi (100 kali lebih tinggi dari kode barcode linier). Pembacaan QR Code juga dapat dilakukan dengan cepat. Selain itu, QR Code memiliki berbagai keunggulan dalam hal kelincahan dan fungsionalitas, Ariadi dalam Ma'ruf (2020).

Penulis menyimpulkan, berdasarkan pemahaman yang disebutkan di atas, bahwa Penelitian ini mengangkat Determinasi Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* dalam Bertransaksi. Terdapat motif-motif pendorong yang mempengaruhi

penggunaan QRIS dalam bertransaksi, yang diuraikan dalam gambar berikut:



Sumber: Data diolah sendiri (2023)

3. Hipotesis

Menurut Siyoto, S., & Sodik dalam Chairunnisa (2023) Hipotesis merupakan suatu pendapat awal yang perlu diverifikasi kebenarannya terkait dengan masalah yang belum terbukti secara pasti. Berdasarkan konsep tersebut dan temuan dari penelitian sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H₁** : Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi.
- H₂** : Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi.
- H₃** : Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi.
- H₄** : Pengetahuan, Persepsi manfaat dan Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi.

4. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk menilai

dan menguji pengaruh variabel independen, seperti Pengetahuan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan, terhadap variabel dependen, yaitu Penggunaan QRIS, baik secara simultan maupun parsial, menggunakan metode regresi linear berganda dan software SPSS.

Partisipan dalam penelitian ini adalah mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada GenBI Komisariat IAIN Kendari yaitu sebanyak 50 orang responden. Metodologi penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data melalui *Google Form*.

5. Hasil dan Pembahasan

Koefisien Determinasi

Koefisien Determinan (<i>Adjusted R²</i>)					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,806 ^a	,650	,626	1,816	1,884

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1
b. Dependent Variable: Y

Sumber: *Output SPSS V.25*

Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	B
<i>Constant</i>	1,297
X ₁	0,158
X ₂	0,739
X ₃	0,011

Sumber: *Output SPSS V.25*

$$Y = 1,297 + 0,158 (X_1) + 0,379 (X_2) + 0,011 (X_3) + e$$

Berdasarkan model regresi linear berganda diatas, didapatkan informasi sebagai berikut:

- 1) Ketika variabel Pengetahuan (X₁), Persepsi Manfaat (X₂) dan Persepsi Kemudahan (X₃) bernilai constant maka Penggunaan (Y) sebesar 1.297.
- 2) Ketika variabel Pengetahuan (X₁) mengalami peningkatan maka Penggunaan akan meningkat sebesar 0,158 menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan terhadap Penggunaan berhubungan positif.
- 3) Ketika variabel Persepsi Manfaat (X₂) mengalami peningkatan maka Penggunaan akan meningkat sebesar

0,379 menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat terhadap Penggunaan berhubungan positif.

- 4) Ketika variabel Persepsi Kemudahan (X₃) mengalami peningkatan maka Penggunaan akan meningkat sebesar 0,011 menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan berhubungan positif.

Uji Parsial (Uji t)

Hasil Uji t		
Model	t	Sig.
<i>Constant</i>	1,067	0,292
X ₁	1,307	0,198
X ₂	2,194	0,034
X ₃	0,072	0,943

Sumber: *Output SPSS V.25*

Hasil uji-t, yang ditampilkan pada tabel di atas, memberikan informasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis regresi secara parsial didapatkan nilai variabel Pengetahuan (X₁) berpengaruh secara positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari. Hal ini terlihat dari nilai Thitung lebih besar dari Ttabel (1,307 < 2,013), dan sig (0,198 > 0,05). Maka H₁ ditolak sehingga hipotesis pertama yang menyatakan bahwa Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari ditolak.
2. Berdasarkan analisis regresi secara parsial didapatkan nilai variabel Persepsi Manfaat (X₂) dengan nilai Thitung lebih kecil dari Ttabel (2,194 > 2,013) dan sig (0,034 < 0,05), maka H₂ diterima sehingga hipotesis yang berbunyi Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari diterima.
3. Berdasarkan analisis regresi secara parsial didapatkan nilai variabel Persepsi Kemudahan (X₃) dengan nilai Thitung lebih kecil dari Ttabel (0,072 < 2,013) dan sig (0,943 > 0,05), maka H₃ ditolak sehingga

hipotesis yang berbunyi Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari ditolak.

Uji Simultan (Uji F)

Hasil Uji F					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	268,908	3	89,636	27,183	0,000 ^b
Residual	145,092	44	3,298		
Total	414,000	47			

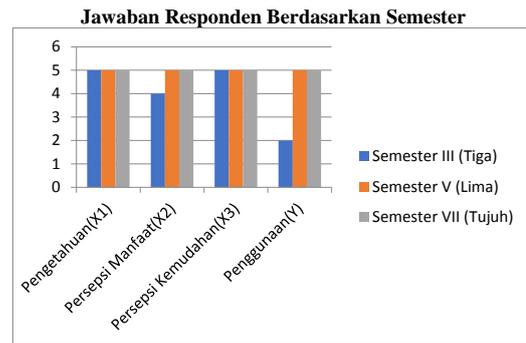
a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber: Output SPSS V.25

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas dapat dilihat pada nilai F hitung sebesar 27,183 dengan nilai F tabel adalah 4,05 sehingga nilai F hitung > F tabel atau $27,183 > 4,05$ dan nilai sig $0,000 < 0,05$ H4 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Persepsi Manfaat (X2) dan Persepsi Kemudahan (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis membagi deskripsi responden menjadi 3 (tiga) karakteristik dan mendapatkan hasil bahwa untuk jawaban responden laki-laki dan perempuan memiliki kecenderungan yang sama pada setiap jawaban yaitu menjawab sangat setuju pada setiap indikator variabel yang ada, begitu pula pada berbagai macam usia yang ikut sebagai responden dalam penelitian ini kecenderungannya menjawab sangat setuju pada pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam indikator pada variabel yang ada dalam penelitian ini. Namun berbeda dengan hasil jawaban responden berdasarkan karakteristik semester, perbedaannya dapat di lihat di grafik dibawah:



Sumber: Data primer, 2023

Dari grafik di atas terlihat bahwa responden yang berada pada semester V (Lima) dan semester VII (Tujuh) memiliki kecenderungan yang sama dalam memilih jawaban di setiap indikator variabel dalam penelitian ini yaitu menjawab sangat setuju. Selanjutnya, berbeda dengan mahasiswa/i GenBI yang berada pada semester III (Tiga) mereka menjawab setuju pada variabel persepsi manfaat dan perbedaan selanjutnya terletak pada pemilihan jawaban tidak setuju terhadap variabel penggunaan, hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa/i GenBI yang masih semester III (Tiga) ini tidak menggunakan QRIS.

Adanya perbedaan tersebut dikarenakan mahasiswa/i semester tiga ini masih tergolong anggota baru yang berhasil bergabung di GenBI jadi mereka masih belum merasakan adanya manfaat dalam penggunaan QRIS ini, hal tersebut menimbulkan kurangnya minat atau ketidaksetujuan dalam penggunaan QRIS bagi mereka yang masih semester tiga tersebut. Berbeda dengan mahasiswa/i GenBI yang berada pada semester lima dan tujuh mereka tergolong sebagai anggota GenBI yang sudah lebih dulu bergabung dan sering mengikuti sosialisasi tentang QRIS menjadikan mereka lebih paham akan penggunaan QRIS tersebut.

Kemudian dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi SPSS V.25 untuk mengelolah data responden maka tujuan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan:

1. Pengaruh Pengetahuan (X_1) terhadap Penggunaan QRIS

Menurut Reyhan (2020) pengetahuan ialah suatu bentuk sari tahu yang terjadi ketika manusia melakukan penginderaan mengenai objek tertentu. Seperti, pendengaran, penglihatan, penciuman, perasa, dan raba. Sebagian besar diperoleh dari mata dan telinga. Pengguna dengan pengetahuan yang lebih tinggi akan menjadi lebih realistis dalam pemilihan produk yang sesuai dengan harapannya. Artinya penggunaan QRIS di kalangan GenBI Komisariat IAIN Kendari ditentukan oleh kemampuan individunya sendiri untuk memilih menggunakan sistem pembayaran berbasis *QR Code* ini atau tidak berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Oleh karena itu, hipotesis pertama dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel Pengetahuan terhadap Penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Pengetahuan (X_1) lebih besar dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,198 > 0,05$ dan nilai $T_{hitung} 1,307 < T_{tabel} 2,013$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak, artinya variabel pengetahuan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Tidak berpengaruhnya variabel pengetahuan terhadap variabel penggunaan QRIS hal ini karena masih banyak responden yang menjawab di rentang 1 atau sangat tidak setuju. Ini menandakan bahwa responden tidak memiliki pengetahuan yang utuh dalam penggunaan QRIS. Hal ini dibuktikan dengan jawaban responden pada tabel di atas, dimana secara rata-rata masuk dalam kategori baik, akan tetapi jika ditelusuri lebih dalam atau per item jawaban responden maka akan ditemukan beberapa responden menjawab di kategori 1 dan 2.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan

sesorang berbeda-beda sehingga menyebabkan variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Tingkat pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pendidikan, media sosial, lingkungan masyarakat dan pengalaman Ramadhani dalam Yulianti (2021). Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hipotesis yang mengatakan bahwa pengetahuan berpengaruh terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI IAIN Kendari. Artinya mahasiswa GenBI IAIN Kendari mempunyai pengetahuan yang lebih dan baik tentang *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) belum tentu memilih untuk menggunakan sistem *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) untuk melakukan transaksi.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2021) dan Agustin (2022) bahwa secara parsial variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fahri (2022) bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi.

2. Pengaruh Persepsi Manfaat (X_2) terhadap Penggunaan QRIS

Menurut Yeow dalam Rohmah & Tristiari (2021) pengguna bersedia menerima inovasi jika inovasi tersebut memiliki manfaat tertentu bagi pengguna dibandingkan dengan solusi yang ada. (Rohmah & Tristiari 2021) mendefinisikan manfaat sebagai tingkat seseorang yang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya bahwa adanya manfaat dari fasilitas QRIS akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel Persepsi

Manfaat terhadap penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Manfaat (X_2) lebih kecil dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,034 < 0,05$ dan nilai Thitung $2,194 > T_{tabel} 2,013$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_2 diterima, artinya variabel Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Responden menyatakan bahwa QRIS sangat mudah untuk digunakan sehingga dapat mempercepat transaksi dan meningkatkan efektifitas pembayaran. QRIS dianggap sebagai metode pembayaran yang cepat dan praktis dengan keamanan yang terjamin hal itulah menjadikan penggunanya berminat untuk menggunakan sistem pembayaran ini. Banyaknya manfaat yang dirasakan pengguna QRIS menjadikan mereka berminat untuk terus menggunakannya.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Murtanto (2021) yang menyimpulkan bahwa, manfaat berpengaruh terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Agustin (2022) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS.

Maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaaat yang ditawarkan dalam suatu produk akan dapat mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan produk tersebut. Penggunaan teknologi keuangan seperti sistem pembayaran QRIS akan semakin diminati oleh berbagai kalangan dengan adanya berbagai manfaat yang ditawarkan yang dapat mendukung efektifitas dan keamanan pembayaran.

3. Pengaruh Persepsi Kemudahan (X_3) terhadap Penggunaan QRIS

Menurut Jogiyanto dalam Rodiah & Melati (2020) Persepsi kemudahan

penggunaan adalah keyakinan pengguna mengenai kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan sistem informasi. (Rodiah & Melati 2020) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Artinya bahwa kesadaran responden terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan QRIS tersebut kecil sehingga GenBI Komisariat IAIN Kendari tidak merasakan adanya kemudahan dalam penggunaan QRIS tersebut.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Pengetahuan (X_3) lebih besar dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,943 > 0,05$ dan nilai Thitung $0,072 < T_{tabel} 2,013$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_3 ditolak, artinya variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laloan (2023) & Rahmawati (2021), menyatakan bahwa Persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ningsih Dkk (2021) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laloan (2023) & Rahmawati (2021), menyatakan bahwa Persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Namun berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh ningsih Dkk (2021) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh

signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

4. Pengaruh Pengetahuan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2) dan Persepsi Kemudahan (X_3) terhadap Penggunaan QRIS

Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu. Mowen dalam Rahman (2022) mendefinisikan pengetahuan konsumen sebagai suatu tingkatan mengenai informasi yang dipahami atau dimiliki oleh seorang konsumen mengenai macam-macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang berkaitan dengan produk dan jasa tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya pengetahuan konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu produk, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut (Fahri, 2022).

Dalam Technology Acceptance Model (TAM) dijelaskan bahwa ada keterkaitan antara persepsi kemudahan penggunaan dengan persepsi kemanfaatan. Kedua hal tersebut dapat mempengaruhi minat seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi atau sistem yang baru. Hal tersebut terlihat pada penelitian ini, karena persepsi kemudahan penggunaan serta persepsi kemanfaatan memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa hal tersebut berpengaruh terhadap Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada GenBI Komisariat IAIN Kendari (Mahendra, 2016).

Pengetahuan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2) dan Persepsi Kemudahan (X_3) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS ini dapat dilihat dengan besaran Fhitung sebesar 27,183 dengan nilai Ftabel adalah 4,05 sehingga nilai Fhitung $>$ Ftabel atau $27,183 > 4,05$ dan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_4 diterima, dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan (X_1), Persepsi Manfaat (X_2) dan Persepsi Kemudahan (X_3) secara bersamaan

berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti (2021) pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) terhadap penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa universitas islam negeri antasari banjarmasin.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan memiliki pengaruh secara simultan terhadap penggunaan QRIS dalam bertransaksi GenBI Komisariat IAIN Kendari.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif namun tidak signifikan antara variabel Pengetahuan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi pada GenBI Komisariat IAIN Kendari, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS di kalangan GenBI Komisariat IAIN Kendari ditentukan oleh kemampuan individunya sendiri untuk memilih menggunakan sistem pembayaran berbasis QR Code ini atau tidak berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.
- 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel Persepsi Manfaat terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi pada GenBI Komisariat IAIN Kendari. Hal ini menunjukkan bahwa GenBI Komisariat IAIN Kendari menggunakan QRIS karena adanya manfaat yang dirasakan

menjadikan mereka berminat untuk terus menggunakannya.

- 3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif namun tidak signifikan antara variabel Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan QRIS dalam bertransaksi pada GenBI Komisariat IAIN Kendari. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran responden terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan QRIS tersebut kecil sehingga GenBI Komisariat IAIN Kendari tidak merasakan adanya kemudahan dalam penggunaan QRIS tersebut.
- 4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengetahuan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan QRIS pada GenBI Komisariat IAIN Kendari.

Daftar Pustaka

- Adiarsa, H. E. A. (2018). Pelaksanaan Penggunaan Personal Protective Equipment Di MT. B SUN. Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang., 2001, 11–30. <http://repository.pip-semarang.ac.id/984/>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2023.
- Ahdiat, A. (2023). Tren Belanja Pakai Uang Elektronik Tumbuh 1.000% dalam 5 Tahun Terakhir. Databooks. <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2023/07/05/tren-belanja-pakai-uang-elektronik-tumbuh-1000-dalam-5-tahun-terakhir>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2023.
- Chairunnisa, S. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital QRIS (Studi Kasus Pada Genbi Komisariat Universitas Medan Area).
- Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman, A. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi (Studi Pada Mahasiswa Uin Raden Mas Said Surakarta).
- Giovani, A. A. (2020). Gambaran Pengetahuan Ibu Tentang Infeksi Saluran Pernapasan Akut (Ispa) Pada Balita Literature Review. File:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.Docx, 21(1), 1–9.
- Harahap, N. F. H., Syahputri, O., & Agus, R. (2023). Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Keputusan Penggunaan E-Commerce Di Era New Normal. 577–588.
- Haryono, E. (2023). Atas Kontribusinya Akselerasi Digitalisasi Di Masyarakat, Qris Raih Penghargaan Internasional. Bank Indonesia. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2521123.aspx#:~:text=Pada saat ini. Diakses pada tanggal 14 November 2023.
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi, 11(02), 375–386.
- Mahendra, I. (2016). Penggunaan technology acceptance model (TAM) dalam mengevaluasi penerimaan pengguna terhadap

- sistem informasi -pada PT . Ari Jakarta. Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa, 5(2), 183–195.
- Ma'ruf. (2020). Eksistensi Quick Response Indonesian Standard (Qris) Dalam Pengembangan Financial Technology Pada Umkm Di Kota Kendari (Studi Kasus Warung Kopi Haji Anto). File:///C:/Users/VERA/Downloads/Askep_Agregat_Anak_And_Remaja_Print.Docx, 21(1), 1–9.
- 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. Jurnal IKRA-ITH Ekonomika, 4(1), 1–9.
- Rahman, A. F. S. K., & Supriyanto. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. Asjif, 1(1), 1–21.
- Rahmawati, A. N., & Murtanto. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi. Jurnal IKRA-ITH Ekonomika, 4(1), 1–9.
- Reyhan, A. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Dan Referensi Terhadap Niat Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Islam, 2(2), 117–130.
- Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. Journal of Economic Education and Entrepreneurship, 1(2), 66.
- Rohmah, Y. M., & Tristiarini, N. (2021). Pengaruh Sistem Pembayaran E-Money Dalam Era Digital Di Tengah Wabah Covid-19 : Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang. 22(01), 414–425.
- Sati, R. A. S., & Ramaditya, M. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card). Diponegoro Journal of Management, 6(4), 1–7.
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). Jurnal Manajemen Bisnis, 17(2), 287–297.
- Yulianti, M. (2021). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Terhadap Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Institutional Digital Repository Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin. <https://idr.uin-antasari.ac.id/17561/>