

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGGUNAAN
DAN KEAMANAN TERHADAP PENGGUNAAN QRIS DALAM
PEMBAYARAN
(STUDI KASUS APOTEK NINGS PEKALONGAN)**

M Rofiansa Sulthon

*Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pekalongan
rofiansa.sulthon@gmail.com*

ABSTRAK

Saat ini industri ekonomi kreatif mulai banyak berkembang. Dalam manajemen transaksi juga muncul produk kreatif seperti penggunaan QRIS. Tetapi dalam penggunaan produk industri kreatif QRIS perlu dilakukan penelitian tentang alasan dalam penggunaannya. Oleh karena itu di ujilah bagaimana persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan keamanan dalam penggunaan QRIS pada pembayaran. Penelitian dilakukan pada Apotek Nings Kota Pekalonga. Dari estimasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa Pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan Keamanan memberikan pengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebesar 67,7%. Variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan variabel keamanan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dan variabel Persepsi manfaat juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Kata kunci: Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Penggunaan QRIS

ABSTRACT

Currently, the creative economy industry is starting to develop a lot. In transaction management, creative products have also emerged, such as the use of QRIS. However, when using QRIS creative industry products, research needs to be done on the reasons for using them. Therefore, we tested the perceived benefits, ease of use and security in using QRIS for payments. The research was conducted at the Nings Pharmacy, Pekalonga City. From the estimates that have been carried out, the results show that the influence of perceived usefulness, ease of use, and security has an influence on the use of QRIS by 67.7%. The ease of use variable does not have a significant effect on interest in using QRIS. Meanwhile, the security variable has a significant influence on interest in using QRIS and the Perception of Benefits variable also has a significant influence on interest in using QRIS.

Keywords: *Perceived Benefits, Ease of Use, Security, Use of QRIS*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin modern menjadikan banyak sekali industri yang berkembang. Dengan memanfaatkan kreativitas dan inovasi telah menciptakan banyak produk kreatif. Dalam manajemen pembayaran juga mengalami perkembangan industri kreatif. Muncul berbagai layanan pembayaran yang semakin mempermudah penggunaannya. Pemanfaatan teknologi menjadi dasar dalam pengembangan industri kreatif. Dengan teknologi muncul metode pembayaran yang dulunya masih menggunakan uang cash menjadi pembayaran dengan transaksi elektronik. Saat ini Indonesia mulai mengalami peningkatan pada transaksi keuangan dengan uang elektroniknya. Menurut data statistik dari bank Indonesia pembayaran menggunakan uang elektronik mengalami peningkatan dari tahun pertahun [1]. Dalam penggunaan uang elektronik para penggunaannya harus memiliki aplikasi atau layanan yang menyediakan fasilitas pembayaran. Sebelum menggunakannya pengguna harus menyimpan uangnya pada penerbit jasa pembayaran uang

elektronik. Salah satu produk dari transaksi elektronik adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Kanal pembayaran ini digunakan untuk menstandarisasi seluruh pembayaran No.-tunai yang menggunakan QR Code. QRIS merupakan pembayaran elektronik digital dengan menggunakan scan QR Code dan dapat di scan/ dikenali/ di baca oleh penyedia jasa pembayaran elektronik [2]. Saat ini QRIS sudah mulai menjadi opsi pembayaran bahkan sampai pada pembayaran produk UMKM. Dengan banyaknya pengguna QRIS maka dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap penggunaan QRIS.

LANDASAN TEORI

Digital Payment

Digital Payment adalah pembayaran digital yang memiliki dua bentuk yaitu dengan menggunakan jaringan komputer dan secara digital [3]. Penggunaan uang elektronik terjadi apabila komponen tersedia pada pemberi dan penerima uang yang dilakukan secara digital. Pada uang elektronik terdapat 2 jenis media yaitu uang elektronik berbasis chips dan berbasis server. Pada uang elektronik berbasis chips biasanya transaksinya dilakukan secara offline sedangkan pada uang elektronik berbasis server dilakukan secara online. Salah satu kanal pembayaran uang elektronik berbasis server adalah penggunaan QR Code payment.

QR Code Payment

QR Code Payment merupakan mekanisme dalam melakukan transfer pembayaran non tunai dan hanya perlu memindai kode QR dari pedagang dan melakukan transfer pembayaran [4]. QR Code digunakan untuk sistem pembayaran telah banyak diterbitkan oleh lembaga perbankan dan lembaga non perbankan. Penggunaan QR Code digunakan oleh para pedagang untuk memudahkan sistem pembayaran non-tunai yang berbasis server. Pedagang cukup menyediakan QR Code di tokonya untuk dapat di scan oleh pembeli saat melakukan transaksi non-tunai.

QRIS

QRIS merupakan singkatan dari QR Code Indonesia Standard yang merupakan pembayaran yang berbasis shared delivery channel yang digunakan untuk memberikan standarisasi pada transaksi pembayaran dengan menggunakan QR Code. Sistem ini dirintis oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Dengan standar ini maka akan mendukung interkoneksi antar penyelenggara sehingga dapat bersifat terbuka [5].

Minat Penggunaan

Menurut Kotler (2012) minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima suatu rangsangan dari mengamati sebuah produk, lalu merasa tertarik dengan produk serta merasa ingin mempunyai produk tersebut [6]. Menurut Jati (2019) dalam Latifah (2021) minat dalam penggunaan teknologi informasi adalah keinginan seseorang dalam penggunaan sebuah teknologi informasi secara terus menerus dan berasumsi bahwa seseorang memiliki akses terhadap teknologi informasi tersebut [1]. Minat dapat diukur dengan parameter berikut ini:

- a. Minat Transaksional: seseorang membeli ataupun menggunakan produk.
- b. Minat Referensial: Seseorang memberikan rekomendasi kepada orang lain tentang suatu produk.
- c. Minat Eksploratif: Kesan perilaku seseorang untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk yang diinginkan.

Persepsi Manfaat

Menurut Kotler (2016:228) persepsi bukan hanya terjadi pada rangsangan secara fisik akan tetapi juga berhubungan dengan lingkungan di sekitar serta kondisi seseorang yang bersangkutan. indikator dari persepsi manfaat dalam penggunaan suatu teknologi sebagai berikut [7]:

- a. Pekerjaan menjadi lebih mudah (*makes job easier*)
- b. Produktivitas bertambah (*increase productivity*)
- c. Efektifitas bertambah (*increase effectiveness*)
- d. Kinerja dalam bekerja berkembang (*improves job performance*)
- e. Memiliki guna (*use full*)

Kemudahan Penggunaan

kemudahan penggunaan ialah tingkatan seseorang yang meyakini pada suatu system informasi yang digunakan akan terbebas dari suatu usaha. indikator kemudahan penggunaan sebagai berikut [8]:

- a. Kemudahan dalam mempelajarinya
- b. Mudah untuk digunakan
- c. Jelas dan mudah untuk dimengerti
- d. Menjadikan lebih terampil

Keamanan

Keamanan sistem informasi merupakan sebuah usaha untuk memberikan keamanan terhadap berbagai informasi dari ancaman yang mungkin terjadi. keamanan diukur dengan beberapa parameter sebagai berikut [9]:

- a. Saat memberikan suatu informasi pengguna tidak merasa khawatir
- b. Merasa yakin bahwa informasi yang diberikan akan mendapatkan perlindungan
- c. Merasa yakin saat bertransaksi terjamin keamanannya

METODE PENELITIAN

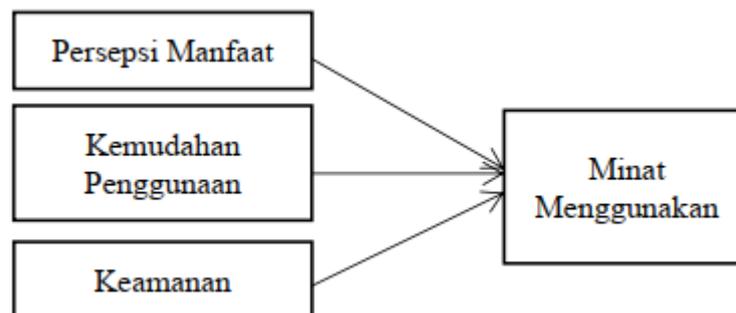
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari pengguna QRIS dalam pembayaran di Apotek Nings Pekalongan. Dengan variabel Presepsi Manfaat (X1), Kemudahan Penggunaan (X2), Keamanan (X3), dan Minat Penggunaan QRIS (Y). Variabel-variabel tersebut nantinya akan berisi variabel indikator sebagai berikut:

Tabel 1 Variabel Indikator

Variabel	Item Pertanyaan	Skala Pengukuran	Nama Variabel indikator
Presepsi Manfaat (X1)	Transaksi menjadi lebih mudah	Skala 1-5	X1.1
	Produktivitas bertambah	Skala 1-5	X1.2

	Efektifitas bertambah	Skala 1-5	X1.3
	Kinerja dalam bekerja berkembang	Skala 1-5	X1.4
	Memiliki guna	Skala 1-5	X1.5
Kemudahan Penggunaan (X2)	Kemudahan dalam mempelajarinya	Skala 1-5	X2.1
	Mudah digunakan	Skala 1-5	X2.2
	Jelas dan mudah dimengerti	Skala 1-5	X2.3
	Menjadikan lebih terampil	Skala 1-5	X2.4
Keamanan (X3)	Saat memberikan informasi pengguna tidak merasa khawatir	Skala 1-5	X3.1
	Merasa yakin bahwa informasi yang diberikan akan mendapatkan perlindungan	Skala 1-5	X3.2
	Merasa yakin saat bertransaksi terjamin keamanannya	Skala 1-5	X3.3
Minat Penggunaan QRIS (Y)	Minat membeli apapun menggunakan produk QRIS	Skala 1-5	Y1.1
	Minat memberikan rekomendasi tentang produk QRIS	Skala 1-5	Y1.2
	Minat mengumpulkan informasi tentang QRIS	Skala 1-5	Y1.3

Dari variabel indikator dan variabel konstruk yang sudah ada, maka dapat dibuat desain dari model persamaan struktural seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Desain Model Persamaan

Setelah data didapatkan dan model yang dibentuk maka akan dilakukan estimasi terhadap model yang sudah ada dengan menggunakan metode PLS-SEM

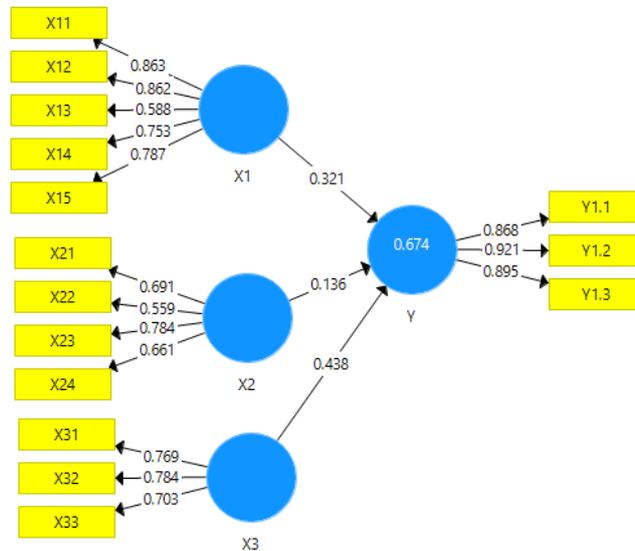
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Dari 60 Responden yang telah mengisi kuisisioner diketahui bahwa terdapat mayoritas 40 responden perempuan atau 64% dan 20 responden laki-laki atau 33%. Dan terdapat 26 responden atau 43% memiliki pendidikan sarjana, dan 34 atau 57% memiliki pendidikan SMA sederajat.

Evaluasi Model Pengukuran
Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dapat diukur dengan melihat nilai outer loading yang dapat dikatakan memiliki ukuran refleksi individual tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,7 dengan konstruk yang ingin diukur. Sedangkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) lebih dari 0,5. Berikut ini adalah hasil dari outer model:

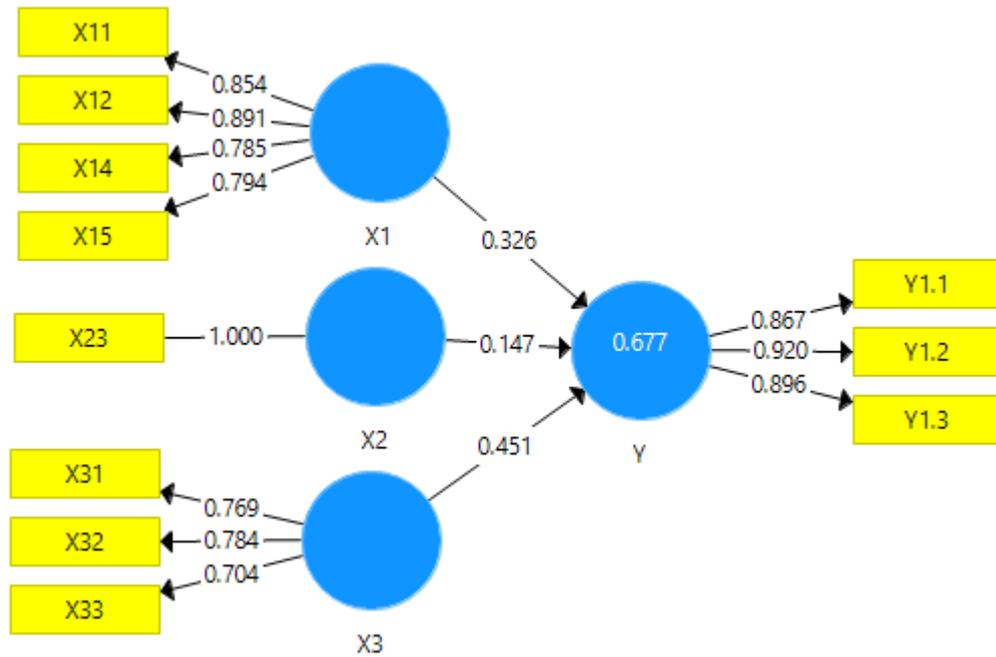


Gambar 2. Outer Model

Tabel 2. Outer Model

	Loading Faktor	Validitas
X11	0.863	Valid
X12	0.862	Valid
X13	0.588	Tidak Valid
X14	0.753	Valid
X15	0.787	Valid
X21	0.691	Tidak Valid
X22	0.559	Tidak Valid
X23	0.784	Valid
X24	0.661	Tidak Valid
X31	0.769	Valid
X32	0.784	Valid
X33	0.703	Valid
Y1.1	0.868	Valid
Y1.2	0.921	Valid
Y1.3	0.895	Valid

Yang memiliki nilai loading faktor di bawah 0,7 maka akan dikeluarkan dari model, dan terlihat bahwa indikator X1.3, X2.1, X2.2, dan X2.4 akan dikeluarkan dari model, dan didapatkan hasil outer model sebagai berikut:



Gambar 3. Outer Model Perbaikan

Tabel 3. Outer Model

	Loading Faktor	Validitas
X11	0.854	Valid
X12	0.891	Valid
X14	0.785	Valid
X15	0.794	Valid
X23	1	Valid
X31	0.769	Valid
X32	0.784	Valid
X33	0.704	Valid
Y1.1	0.867	Valid
Y1.2	0.92	Valid
Y1.3	0.896	Valid

Tabel 4. AVE

	Average Variance Extracted (AVE)
Keamanan	0.567
Kemudahan Penggunaan	1
Minat Penggunaan QRIS	0.801

Presepsi Manfaat

0.693

Terlihat bahwa sudah ada nilai outer loading dibawah 0,7. Pada tabel AVE juga terlihat bahwa nilai AVE lebih dari 0,5. Maka dapat disimpulkan bahwa validitas konvergen secara keseluruhan telah terpenuhi.

Uji Validitas Diskriminan

Discriminant validity adalah membandingkan nilai aquare root of average variance extracted (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan kosntruk lainnya dalam tabel. Jika nilai akar kuadrat AVE setiap konstruk lebih besar daripada nilai korelasi antara konstruk lainnya dalam model, maka dikatakan memiliki nilai discriminant validity yang baik.

Tabel 4. Discriminant Validity

	Keamanan	Kemudahan Penggunaan	Minat Penggunaan QRIS	Presepsi Manfaat
Keamanan	0.753			
Kemudahan Penggunaan	0.616	1		
Minat Penggunaan QRIS	0.771	0.619	0.895	
Presepsi Manfaat	0.703	0.596	0.731	0.832

Terlihat bahwa masing-masing nilai konstruk atau nilai akar AVE melebihi atau lebih besar dari 0,5. Maka pengujian atas validitas diskriminan secara keseluruhan terpenuhi.

Uji Reliabilitas

Dalam Uji Reliabilitas dilihat dari nilai Conbanh alpha dan composite reability, dikatakan reliable jika nilai composite reliability lebih dari 0,7 dan nilai conbrach alpha lebih dari 0,6.

Tabel 5. Cronbach alpha dan Composite reability

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	
Keamanan	0.617	0.797	Reliabel
Kemudahan Penggunaan	1	1	Reliabel
Minat Penggunaan QRIS	0.875	0.923	Reliabel
Presepsi Manfaat	0.852	0.9	Reliabel

Terlihat bahwa nilai Cronbach alpha lebih dari 0,6 dan nilai Composite reliability lebih dari 0,7, maka dapat dikatakan bahwa variabel pengukuran yang digunakan reliabel.

Model FIT

Model FIT dilakukan untuk mengetahui seberapa baik model dilihat dari NFI dengan nilai NFI berada disekitaran 0 sampai 1 dengan kriteria mendekati 1 dinyatakan fit atau baik.

Tabel 6. Mode FIT

	Saturated Model	Estimated Model
NFI	0.738	0.738

Terlihat bahwa nilai NFI yaitu 0,738 dan dapat dinyatakan bahwa nilai NFI mendekati 1 dan hal tersebut diartikan bahwa model yang digunakan adalah FIT atau Baik.

Varian Konstruk Endogen (R^2)

Tabel 7. Nilai R Square

	R Square
Minat Penggunaan QRIS	0.677

Terlihat bahwa nilai persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan Keamanan memberikan pengaruh terhadap Penggunaan QRIS dengan nilai 67,7% dan sisa 32,3% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pengujian Hipotesis

Untuk nilai T-statistic adalah lebih dari 1,96. Sehingga kriteria penerimaan hipotesis adalah ketika T-statistic harus lebih besar dari 1,96 dan P value kurang dari 0,05.

Tabel 8. Uji Hipotesis

	T Statistics	P Values
Keamanan -> Minat Penggunaan QRIS	4.144	0
Kemudahan Penggunaan -> Minat Penggunaan QRIS	1.625	0.105
Presepsi Manfaat -> Minat Penggunaan QRIS	3.138	0.002

Terlihat bahwa kemudahan Penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS memiliki nilai T-statistic dbawah 1,96 dan memiliki nilai P Values diatas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Sedangkan pada variabel keamanan dan presepsi manfaat memiliki nilai T-statistic di atas 1,96 dan nilai P value dibawah 0,05 maka variabel kemanan dan presepsi manfaat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

PEMBAHASAN

Dari hasil estimasi terlihat bahwa pada awla model dibuat model belum memiliki Validitas Konvergen sehingga indikator X1.3, X2.1, X2.2, dan X2.4 akan dikeluarkan dari model sehingga model yang telah diperbarui telah memenuhi validitas konvergen.

Dari model baru diperoleh bahwa pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan Keamanan memberikan pengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebesar 67,7% dan masih terdapat 32,3% yang dapat dipengaruhi oleh variabel lain.

Variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan variabel keamanan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dan variabel Persepsi manfaat juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

KESIMPULAN

Pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan Keamanan memberikan pengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebesar 67,7% dan masih terdapat 32,3% yang dapat dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan variabel keamanan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dan variabel Persepsi manfaat juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Robaniyah and H. Kurnianingsih, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo," *Image J. Ris. Manaj.*, vol. 10, no. 1, pp. 53–62, 2021, doi: 10.17509/image.v10i1.32009.
- [2] J. E. Sihaloho, A. Ramadani, and S. Rahmayanti, "Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan," *J. Manaj. Bisnis*, vol. 17, no. 2, pp. 287–297, 2020, [Online]. Available: <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>.
- [3] Y. C. Puspita, "Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo," *J. Manaj. Inform.*, vol. 09, no. 02, pp. 121–128, 2019, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/29471/26993>.
- [4] D. I. Genady, *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat*, no. 1114085000042. 2018.
- [5] A. Mumtazah, A. Y. Muslimah, D. Rahmawati, L. E. Farida, and N. A. Safitri, "SERVER BASED PAYMENT SYSTEM INDONESIA DI ERA REVOLUSI INDUSTRY 4.0," 2019.
- [6] P. Kotlher, K. L. Keller, and S. Bob, *Manajemen pemasaran 13 ed. / Philip Kotler, Kevin Lane Keller ; Penerjemah: Bob Sabran, MM.* Jakarta: Erlangga, 2009.
- [7] S. Priambodo and B. Prabawani, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)," *J. Ilmu Adm. Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 127–135, 2016.
- [8] N. Ernawati and L. Noersanti, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo," *J. Manaj. STEI*, vol. 3, no. 2, pp. 53–62, 2020, doi: 10.17509/image.v10i1.32009.
- [9] B. Suh and I. Han, "The Impact of Customer Trust and Perception of Security Control on the Acceptance of Electronic Commerce," *Int. J. Electron. Commer.*, vol. 7, no. 3, pp. 135–161, Apr. 2003, doi: 10.1080/10864415.2003.11044270.