

**PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN RISIKO TERHADAP
KEPUTUSAN PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE INDONESIAN
STANDARD (QRIS)* SEBAGAI ALAT TRANSAKSI DIGITAL PADA
KONSUMEN DI ROTI QU BATANG**

Muhammad Afif Maulana

Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pekalongan
maulanaafif291096@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian ini kuantitatif menggunakan data primer. Data diambil melalui kuesioner yang disebar kepada responden konsumen Roti Qu Batang, sampel menggunakan penghitungan model rumus slovin yaitu sejumlah 32 responden. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda yang sebelumnya telah memenuhi syarat uji asumsi klasik dan juga telah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t dan f serta uji R^2 . Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Secara Uji t, Manfaat (X_1) mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan, namun Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan. Disisi Uji f didapat Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y) secara bersama.

Kata kunci : Manfaat, Kemudahan, Risiko, Keputusan Penggunaan

ABSTRACT

This type of research is quantitative using primary data. Data was taken through a questionnaire distributed to respondents of Roti Qu Bar consumers, a sample using the calculation of the slovin formula model, which was a total of 32 respondents. The data analysis method used is multiple linear regression analysis which has previously met the requirements of the classical assumption test and has also been tested hypothetically using t and f tests and R^2 tests. Data processing is carried out using the SPSS application. In Test t, Benefits (X_1) significantly affect the Use Decision variable (Y), but Convenience (X_2) and Risk (X_3) do not significantly affect the Use Decision variable (Y). On the other hand, the benefits (X_1), convenience (X_2) and risk (X_3) have a significant effect on the decision to use (Y) together.

Keywords: Benefits, Convenience, Risks, Usage Results.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, seiring pula banyak perkembangan di era ini dengan begitu cepat karena kecanggihan sistem yang dibuat oleh manusia itu sendiri. Di sisi alat transaksi, dahulu kala manusia memakai metode barter atau tukar menukar barang dengan barang yang dilakukan oleh sesama manusia yang bertujuan untuk bisa memiliki barang yang diinginkan kemudian ditukar dengan barang yang ditawarkan. Namun lambat laun, model transaksi barter diganti dengan menggunakan mata uang sesuai dengan mata uang negara yang berlaku pada negara tersebut. Di Indonesia itu sendiri, mata uang yang digunakan sebagai alat transaksi pembayaran yang resmi dan sah yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia sebagai lembaga independen yang mempunyai kewenangan terkait mata uang yaitu Rupiah. Rupiah dicetak secara resmi dilakukan oleh PT PERURI (Percetakan Uang Republik Indonesia) atas perintah dari Bank Indonesia yang memiliki kewenangan untuk mencetak uang rupiah yang beredar di Indonesia. Mata uang Rupiah ini dicetak sesuai peraturan yang tertera atau kebijakan dari Bank Indonesia dari nilai nominalnya hingga desainnya. Masyarakat mulai menggunakan mata uang rupiah dalam bentuk kertas sebagai alat transaksi yang sah.

Bertambahnya tahun, memasuki era digital ini, dengan kecanggihan sistem yang berkembang pesat, mulailah masyarakat menggunakan transaksi non tunai sebagai alat transaksi dalam melakukan pembelian atau pembayaran saat melakukan jual beli. Dengan teknologi yang memudahkan masyarakat ini, mayoritas masyarakat mulai melakukan transaksi non tunai sebagai pembayaran untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya dengan cepat, efektif dan efisien tanpa keluar rumah melalui mobile banking atau dompet digital.

Dengan perkembangan ini, pada tahun 2020 tepatnya pada 1 Januari 2020, Bank Indonesia mulai meluncurkan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).[1]

QRIS dirancang sebagai "pemersatu" untuk semua aplikasi pembayaran yang menggunakan QR. Maka QRIS bisa digunakan di semua *merchant* yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Karena sistem QR Code ini menggunakan *Merchant Presented Mode* (MPM), pengguna tinggal *scan* QR Code di QRIS yang ada di berbagai *merchant* yang menyediakan transaksi QR.

Nantinya *merchant* yang bekerja sama dengan LinkAja, Gopay, OVO, DANA, Bukalapak, dan lain sebagainya, cukup memakai satu QR Code yang terintegrasi. Sehingga apa pun aplikasi pembayaran QR yang digunakan konsumen, transaksi dapat terjadi. Dalam aturan pelaksanaan QRIS, batas nominal transaksi yang bisa dilakukan maksimal Rp2 juta per transaksi. Akan tetapi, penerbit (PJSP) bisa menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas transaksi QRIS yang dilakukan oleh masing-masing pengguna QRIS. Penetapan batas nominal kumulatif itu dengan syarat penerbit punya pertimbangan manajemen risiko yang baik.

Penerapan QRIS sendiri merupakan salah satu perwujudan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025. Dengan adanya QRIS, diharapkan transaksi pembayaran bisa lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa lebih maju, dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.

Di Toko Roti Qu itu sendiri menggunakan QRIS yang bekerjasama dengan Bank Nobu dan Bank Mandiri, masing-masing Bank mempunyai kebijakan sendiri dalam menerapkan Fee yang dikenakan kepada pemakai (Toko). Selain itu juga sistem yang dipakai cenderung masih manual atau bisa dikatakan masih input nominal harga sendiri ketika sudah di scan bar *code*. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat seberapa pengaruh manfaat, kemudahan dan risiko konsumen dalam mengambil keputusan penggunaan QRIS itu sendiri.

Manfaat sendiri mengandung arti guna. Manfaat merupakan mengacu pada seberapa banyak seseorang berpikir menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kemampuannya untuk menyelesaikan pekerjaan (Jogiyanto, 2019:933). Manfaat ialah pengguna yang memanfaatkan program tertentu untuk mempercepat penyelesaian tugasnya. Performa dapat memberikan hasil lebih cepat dan memuaskan daripada tanpa menggunakan teknologi secara fisik maupun nonfisik (Rahmatsyah, 2016:133).[2]

Manfaat adalah kecenderungan seseorang menggunakan atau tidak menggunakan sebuah aplikasi karena suatu kepercayaan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu mereka untuk melakukan aktifitas lebih produktif.[3] Phontanukitihaworn et.al (2016) mengartikan *perceived usefulness* sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan layanan *mobile payment* akan meningkatkan kinerja dan produktivitasnya dalam melakukan transaksi pembayaran.[4]

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat merupakan sesuatu hal yang berguna bagi seseorang yang melakukan aktivitas yang berkaitan dengan layanan yang diperoleh.

Dalam hal ini, Manfaat mempengaruhi konsumen dalam sebuah keputusan penggunaan juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Galuh dan Ratna (2020) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Kebermanfaatan terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology* Sistem Pembayaran pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Kemudahan dapat diartikan sebagai kepercayaan seseorang akan manfaat yang timbul akibat menggunakan suatu teknologi (Winardi, 2015). Suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan menjadi suatu ukuran seorang percaya bahwa teknologi tadi gampang dipahami dan gampang dalam penggunaannya. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, maka semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi tersebut.[5]

Kemudahan Penggunaan diartikan sebagai kepercayaan seseorang dimana jika mereka menggunakan sebuah sistem maka mereka terbebas dari upaya (Mathieson, 1991). Berdasarkan bahasanya "*ease of use*" maka definisi Kemudahan Penggunaan adalah apabila seseorang menganggap bahwa teknologi yang digunakannya mudah untuk digunakan dan memberikan keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih maka orang tersebut akan menggunakannya.[6]

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemudahan merupakan sesuatu hal yang dirasakan oleh seseorang dalam kegiatan yang dilakukannya.

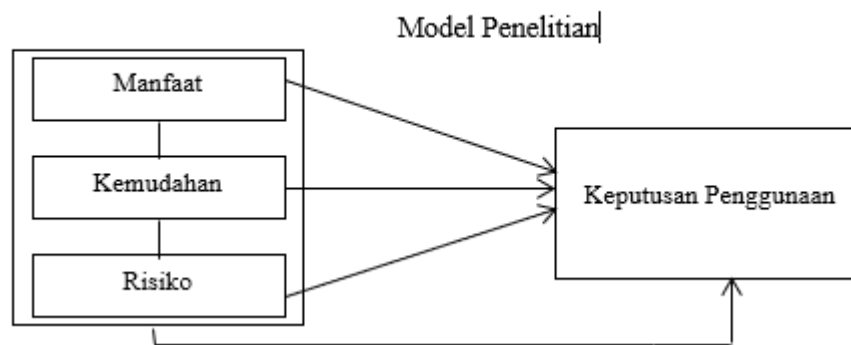
Dari sisi ini, Kemudahan mempengaruhi konsumen dalam sebuah keputusan penggunaan juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Garlic (2023) yang membuktikan bahwa kemudahan penggunaan memiliki dampak yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik.

Risiko didefinisikan sebagai peluang terjadinya hasil yang tidak diinginkan, sehingga risiko hanya terkait dengan situasi yang memungkinkan munculnya hasil negatif. Risiko merupakan suatu ketidakpastian yang dirasakan oleh pengguna yang menimbulkan kerugian kepada pengguna, risiko yang awal dirasakan oleh pengguna adalah risiko kejahatan (*cybere risk*).[7]

Menurut Rodiah dan Melati (2020) mendefinisikan risiko sebagai suatu kepercayaan akan adanya ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diharapkan oleh seorang pengguna dalam menggunakan layanan. Ketika konsumen memutuskan untuk memilih atau membeli produk dan jasa, dia harus membuat keputusan tentang pilihannya atas produk atau jasa tersebut.[8]

Dapat disimpulkan bahwa risiko merupakan hasil negatif yang mengakibatkan kerugian dan kekhawatiran pada setiap pengguna.

Dalam hal ini, Risiko juga mempengaruhi konsumen dalam sebuah keputusan penggunaan juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Evi (2021) yang membuktikan bahwa risiko mempunyai pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *fintech*.



Hipotesis sebagai berikut : H_{o1} : Manfaat (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan, H_{a1} : Manfaat (X_1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan, H_{o2} : Kemudahan (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan, H_{a2} : Kemudahan (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan, H_{o3} : Risiko (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan, H_{a3} : Risiko (X_3) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan,

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini penelitian lapangan (*field research*) dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis seberapa jauh Pengaruh Manfaat, Kemudahan Dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) Sebagai Alat Transaksi Digital Pada Konsumen Di Roti Qu Batang.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu konsumen di Roti Qu dalam waktu 7 hari tanggal 25 - 31 Desember 2023 sejumlah 47 konsumen yang memakai QRIS.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Burhan Bungin, untuk menentukan jumlah sampel dapat menggunakan rumus slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = estimasi kesalahan

Jadi, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

$$n = \frac{47}{47(0,1)^2 + 1}$$

$$n = \frac{47}{47(0,01) + 1}$$

$$n = \frac{47}{1,47}$$

n = 31,97 dibulatkan menjadi 32 sampel

Dari perhitungan diatas, maka diperoleh besaran sampel 32 Orang (Responden).

Analisis Data

Peneliti mengambil teknik *probability sampling*. Didalam teknik *probability sampling* ini, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner (angket).

1) Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur kesahihan suatu kuisisioner. Untuk melakukan pengujian data yang valid, peneliti menggunakan teknik korelasi product moment. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60.

2) Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, Uji normalitas menggunakan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S). Jika signifikansi hasil uji K-S nilainya lebih besar dari 0,05 berarti data terdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Beberapa metode uji multikolinieritas yaitu salah satunya dengan melihat nilai Tolerance atau Variance Inflation Factor (VIF) pada model regresi. Jadi bila nilai tolerance rendah sama dengan nilai VIF tinggi dan menunjukkan adanya kolinieritas tinggi. Nilai yang umum dipakai adalah nilai tolerance 0.10 atau sama dengan nilai VIF diatas 10. Bila tidak ada VIF yang lebih dari 10 berarti tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

c. Uji Heteroskedastisitas

Pendekatan ada tidaknya heteroskedastisitas menggunakan uji glejser. Deteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dengan melihat probabilitasnya. Apabila tingkat kepercayaannya 5% probabilitasnya yang dihasilkan > 5% maka tidak mengandung heteroskedastisitas. Apabila probabilitasnya yang dihasilkan < 5% maka mengandung heteroskedastisitas.

3) Pengujian Hipotesis

a. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen maka perlu untuk diketahui nilai R^2 (koefisien determinasi). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2), dan Resiko (X_3), sedangkan variabel dependennya yaitu Keputusan Penggunaan (Y).

b. Uji t (t-test)

Jika nilai signifikansi yang dihasilkan uji t < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Cara lain untuk menguji signifikansi uji t adalah dengan membandingkan t hitung dengan t tabel. Kriteria uji yang digunakan adalah sebagai berikut:

(1) Jika t hitung > t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti masing-masing variabel bebas tersebut mampu mempengaruhi variabel terikat secara signifikan.

(2) Jika t hitung < t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti masing-masing variabel bebas tersebut tidak mempengaruhi variabel terikat.

Rumus mencari t_{tabel} :

$$= (\alpha/2 ; n-k-1)$$

Keterangan :

α = probabilitas = 0,05

k = Jumlah Variabel Independen

n = Jumlah Sampel Responden

c. Uji F Statistik

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji dua arah dengan hipotesis sebagai berikut:

(1) $H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = 0$, artinya tidak ada pengaruh secara signifikan dari variabel bebas secara bersama-sama.

(2) $H_0 : b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$, artinya ada pengaruh signifikan dari variabel secara bersama-sama.

Penentuan besarnya F-hitung menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{R^2 / (k-1)}{(R^2) / (N-k)}$$

Keterangan :

R = koefisien determinan

n = jumlah observasi

k = jumlah variabel

Kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut :

(1) H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Artinya variabel bebas secara bersama-sama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

(2) H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Artinya variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Rumus mencari F_{tabel} :

$$= (k ; n-k)$$

Keterangan :

k = Jumlah Variabel Independen

n = Jumlah Sampel Responden

d. Regresi Linear Berganda

Persamaannya dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen (keputusan penggunaan)

X_1 = Variabel independen (manfaat)

X_2 = Variabel independen (kemudahan)

X_3 = Variabel independen (risiko)

a = konstanta

b_1, b_2, b_3 = besaran nilai regresi X_1, X_2, X_3 .

e = standar error.

HASIL

Dalam penelitian ini, Uji validitas digunakan untuk mengukur kesahihan suatu kuisioner. Untuk melakukan pengujian data yang valid, peneliti menggunakan teknik korelasi product moment yang sampel 32 responden didapat taraf signifikansi 5% yaitu 0,344. Dan didapat Uji Validitas menyimpulkan sebagai berikut :

Variabel	R hitung	R table	Keterangan
Manfaat (X_1)			
X1.1	0,803	0,344	Valid
X1.2	0,840	0,344	Valid
X1.3	0,820	0,344	Valid
X1.4	0,408	0,344	Valid
X1.5	0,827	0,344	Valid

Kemudahan (X ₂)			
X2.1	0,822	0,344	Valid
X2.2	0,674	0,344	Valid
X2.3	0,910	0,344	Valid
X2.4	0,819	0,344	Valid
X2.5	0,720	0,344	Valid
Risiko (X ₃)			
X3.1	0,643	0,344	Valid
X3.2	0,764	0,344	Valid
X3.3	0,817	0,344	Valid
X3.4	0,822	0,344	Valid
X3.5	0,637	0,344	Valid
Keputusan Penggunaan (Y)			
Y1	0,553	0,344	Valid
Y2	0,631	0,344	Valid
Y3	0,599	0,344	Valid
Y4	0,690	0,344	Valid
Y5	0,583	0,344	Valid

Secara reliabilitas suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60. Berikut datanya :

Variabel	Cronbach Alpha		Keterangan
Manfaat (X ₁)	0,788	> 0,60	Reliabel
Kemudahan (X ₂)	0,804	> 0,60	Reliabel
Risiko (X ₃)	0,789	> 0,60	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)	0,737	> 0,60	Reliabel

Dalam uji Normalitas didapat :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	1,61146995
Most Extreme Differences	Absolute	,153
	Positive	,077
	Negative	-,153
Kolmogorov-Smirnov Z		,866
Asymp. Sig. (2-tailed)		,442

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pengujian normalitas diatas diperoleh data normalitas signifikasi hasil uji K-S yaitu 0,866, dapat disimpulkan bahwa nilai uji K-S $0,866 > 0,05$, berarti data terdistribusi normal.

Secara Multikolinieritas didapat :

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	6,754	4,720		1,431	,164		
X1	,348	,154	,391	2,253	,032	,789	1,267
X2	,243	,153	,280	1,586	,124	,764	1,308
X3	,043	,180	,038	,238	,814	,956	1,046

a. Dependent Variable: Y

Nilai Tolerance Variabel Manfaat (X₁) 0,789, Kemudahan (X₂) 0,764, dan Risiko (X₃) 0,956 maka dapat disimpulkan bahwa nilai tolerance > 0.10 , berarti tidak ada multikolinieritas. Sedangkan VIF Variabel Manfaat (X₁) 1,267, Kemudahan (X₂) 1,308, dan Risiko (X₃) 1,046 maka dapat disimpulkan bahwa nilai VIF < 10 berarti tidak ada multikolinieritas.

Dari Uji Heteroskedastisitas dengan metode Gletser didapat :

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,106	2,262		1,816	,080
X1	-,096	,074	-,258	-1,292	,207
X2	,090	,073	,250	1,232	,228
X3	-,132	,086	-,277	-1,531	,137

a. Dependent Variable: ABS

Hasil data diatas yaitu Manfaat (X₁) $0,207 > 0,05$, Kemudahan (X₂) $0,228 > 0,05$ dan Risiko (X₃) $0,137 > 0,05$ maka dapat disimpulkan tidak mengandung heteroskedastisitas,

Hasil data pengujian koefisien determinasi didapat :

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,578 ^a	,334	,263	1,696

a. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y

Nilai Adjusted R Square (Koefisien Determinasi) sebesar 0,263, yang artinya pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) sebesar 26,3%

Dalam penelitian ini, secara Uji t didapat :

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6,754	4,720		1,431	,164
1 X1	,348	,154	,391	2,253	,032
X2	,243	,153	,280	1,586	,124
X3	,043	,180	,038	,238	,814

a. Dependent Variable: Y

Nilai t_{hitung} Manfaat (X_1) $2,253 > t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,032 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel Manfaat (X_1) mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan. Nilai t_{hitung} Kemudahan (X_2) $1,586 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,124 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Kemudahan (X_2) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan. Nilai t_{hitung} Risiko (X_3) $0,238 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,814 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Risiko (X_3) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan.

Secara simultan melalui Uji f, di dapat :

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	40,373	3	13,458	4,681	,009 ^b
	Residual	80,502	28	2,875		
	Total	120,875	31			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

Nilai F_{hitung} 4,681 > F_{tabel} 2,93, maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) (variabel bebas) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) (variabel terikat) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi sebesar 0,009. Karena nilai signifikansi 0,009 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

Dari hasil output Regresi Linear Berganda dengan menggunakan perhitungan SPSS 20 sebagai berikut:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,754	4,720		1,431	,164
	X1	,348	,154	,391	2,253	,032
	X2	,243	,153	,280	1,586	,124
	X3	,043	,180	,038	,238	,814

a. Dependent Variable: Y

Nilai koefisien konstanta sebesar 6,754 hal ini berarti Manfaat, Kemudahan dan Risiko maka dalam Keputusan Penggunaan akan bernilai 6,754, Nilai β (Beta) pada koefisien regresi Manfaat sebesar 0,348 yang berarti artinya arah pengaruh nilai koefisien regresi pada variabel Manfaat bertanda positif yaitu sebesar 0,348, Nilai β (Beta) pada koefisien regresi Kemudahan sebesar 0,243 yang berarti artinya arah pengaruh nilai koefisien regresi pada variabel Kemudahan bertanda positif yaitu sebesar 0,243, Nilai β (Beta) pada koefisien regresi Risiko sebesar 0,043 yang berarti artinya arah pengaruh nilai koefisien regresi pada variabel Risiko bertanda positif yaitu sebesar 0,043.

PEMBAHASAN**Pembahasan Hasil Penelitian Secara Parsial****Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan**

Dari Uji t didapat Nilai t_{hitung} Manfaat (X_1) $2,253 > t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,032 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel Manfaat (X_1) mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan.

Variabel Manfaat (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y). Artinya bila Manfaat QRIS itu ditingkatkan secara parsial maka akan berdampak pada peningkatan Keputusan Penggunaan QRIS oleh konsumen.

Dalam penelitian ini, QRIS bermanfaat bagi konsumen dalam melakukan transaksi non tunai melalui kode bar code yang disediakan oleh toko. Konsumen cenderung memakai QRIS karena selain transaksinya efektif juga sebagai alternatif ketika tidak membawa atau lupa membawa uang tunai sehingga bagi konsumen QRIS sangat bermanfaat saat melakukan keputusan pembelian tersebut.

Dengan demikian hipotesis secara parsial Variabel Manfaat (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) terbukti kebenarannya.

H1: Variabel Manfaat (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) H_0 ditolak dan H_a diterima

Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan

Dari Uji t didapat Nilai t_{hitung} Kemudahan (X_2) $1,586 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,124 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Kemudahan (X_2) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan.

Variabel Kemudahan (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y). Artinya konsumen menilai bahwa QRIS tidak sepenuhnya mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi yang memakai QRIS sebagai alat transaksi digital yang digunakan saat mereka membeli produk.

Dalam penggunaan QRIS dipenelitian ini, ada beberapa konsumen yang beranggapan bahwa terkadang QRIS yang dipakai masih manual belum semua QRIS yang digunakan dalam Digital Bankingnya secara sistem ketika kode bar *code* di tampilkan, nominal transaksi rupiah yang ingin dibayar keluar secara otomatis, jadi belum secara otomatis dalam pembayaran. Di sisi lain juga adanya pengaruh kestabilan jaringan seluler yang digunakan dalam melakukan transaksi juga mempengaruhinya.

Dengan demikian hipotesis secara parsial Variabel Kemudahan (X_2) di penelitian ini tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y).

H2 : Variabel Kemudahan (X_2) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) H_0 diterima dan H_a ditolak.

Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan

Dari Uji t didapat Nilai t_{hitung} Risiko (X_3) $0,238 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,814 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Risiko (X_3) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan.

Variabel Risiko (X_3) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y). Artinya QRIS yang digunakan oleh konsumen masih ada beberapa risiko didalamnya.

Konsumen beranggapan bahwa penggunaan QRIS dalam transaksi non tunai masih terdapat risiko didalamnya, diantaranya yaitu konsumen khawatir jika lupa password akun mobile bankingnya, maka akunya akan terblokir secara otomatis jika sudah salah memasukkan kode atau password selama 3 kali.

Selain itu, konsumen yang melakukan transaksi kecenderungan harus mengeluarkan hp dan memasukkan akun ke mobile banking terlebih dahulu, jadi saat terburu-buru tidak salah dalam memasukkan kode pinnya.

Dengan demikian hipotesis secara parsial Risiko (X_3) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y).

H3 : Variabel Risiko (X_3) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) H_0 diterima dan H_a ditolak

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN SECARA SIMULTAN

Secara Uji F dengan model Anova (Simultan) didapat Nilai $F_{hitung} 4,681 > F_{tabel} 2,93$, maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) (variabel bebas) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) (variabel terikat) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi sebesar 0,009. Karena nilai signifikansi $0,009 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

Hal ini menandakan bahwa secara simultan atau bersama-sama Variabel Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) mempunyai pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

Konsumen secara langsung jika variabel ini yaitu manfaat, kemudahan dan risiko dijadikan satu akan mempengaruhi dalam menentukan keputusan penggunaan QRIS. Hal ini terjadi karena ketiga faktor tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain yang mempengaruhi sebuah keputusan penggunaan.

SIMPULAN

Secara Uji t didapat Nilai t_{hitung} Manfaat (X_1) $2,253 > t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,032 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti variabel Manfaat (X_1) mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan. Nilai t_{hitung} Kemudahan (X_2) $1,586 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,124 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Kemudahan (X_2) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan. Nilai t_{hitung} Risiko (X_3) $0,238 < t_{tabel} 2,048$, dan nilai signifikansi sebesar $0,814 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel Risiko (X_3) tidak mempengaruhi variabel Keputusan Penggunaan (Y) secara signifikan.

Secara simultan melalui Uji f, di dapat Nilai $F_{hitung} 4,681 > F_{tabel} 2,93$, maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) (variabel bebas) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) (variabel terikat) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi sebesar 0,009. Karena nilai signifikansi

0,009 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2) dan Risiko (X_3) berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Suku and B. Acuan, “QR CODE? BICARA MAJALAH BANK INDONESIA.”
- [2] A. Rahmawati and Murtanto, “PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (QRIS) PADA MAHASISWA AKUNTANSI,” *J. Ekon. Trisakti*, vol. 3, no. 1, pp. 1247–1256, Feb. 2023, doi: 10.25105/jet.v3i1.16032.
- [3] R. Auliya Akhyar and K. Sisilia, “The Influence Of Perceptions Of Usefulness And Perceptions Of Convenience On The Decision To Use Digital Quick Response Code Payment Indonesian Standard (QRIS) Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS),” 2023. [Online]. Available: <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- [4] “1617201120- ROMADHOTUL INAYAH_Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto)”.
- [5] Z. Ulya, M. Jannah, and F. Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Langsa, “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS),” *Journal-Research Econ. Bussiness*, vol. 2, no. 1, 2023, [Online]. Available: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- [6] “17728-38677-1-SM”.
- [7] “1740100149”.
- [8] “18312194”.