

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNA DAN PERSEPSI MANFAAT TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QRIS PADA UMKM DI KECAMATAN BATANG KUIS

Ramanda Delima Ginting¹, Heny Triastuti Kurnia Ningsih², Farida Khairani lubis³

^{1,2,3}Universitas Islam Sumatera Utara

Email : ramandadelimaa@gmail.com¹, henytriastuti@fe.uisu.ac.id²,
farida_khairani@fe.uisu.ac.id³

Abstrak

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai instrument pembayaran digital yang inovatif. QRIS merupakan standar kode QR (*Quick Response*) untuk transaksi digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet digital, atau perbankan seluler. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan metode kuantitatif jenis data yang digunakan adalah data primer dengan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala likert yang dibagikan kepada 32 responden pelaku UMKM di Kecamatan Batang Kuis, metode analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda dan diolah menggunakan *software* SPSS versi 30. Hasil penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemudahan pengguna tidak berpengaruh terhadap minat pengguna, persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis.

Kata Kunci: Persepsi, Kemudahan Pengguna, Manfaat, Minat Pengguna.

Abstract

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) as an innovative digital payment instrument. QRIS is a QR (*Quick Response*) code standard for digital transactions through server-based electronic, digital wallets, or mobile bankig. This study aims to determine the perception of user convenience and perception of benefits on the interest in using QRIS in MSMEs in Batang Kuis District. This study uses the TAM (*Technology Acceptance Model*) theory with a quatitative method, the type of data used is primary data with data collection carried out through a questionnaire using a Likert scale distributed to 32 MSMEs respondents in Batang Kuis District, the data analysis method used is multiple linear regression and processed using SPSS software version 30. The results of this study found that the perception of user convenience does not affect user convenience does not affect user interest, the perception of benefits has a positive and significant effect on user interest, the perception of benefits simultaneously affect the interest in using QRIS in MSMEs in Batang Kuis District.

Keywords: Perception, User Ease, Benefits, User Interest.

PENDAHULUAN

Pada zaman digital sekarang ini, transformasi platform digital pembayaran elektronik sudah mengalami perkembangan yang signifikan dalam beragam bidang salah satunya adalah bidang ekonomi dan bisnis, salah satu wujud inovasi terkini dalam dunia transaksi keuangan adalah sistem pembayaran digital, yang menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam bertransaksi. Uang tunai semakin sedikit dipakai sebagai metode pembayaran karena adanya alternatif digital yang lebih ekonomis dan efisien berkat perkembangan teknologi dalam sistem transaksi (Kamilah & Haryati, 2024). Masyarakat telah beralih dari metode pembayaran tradisional menggunakan uang tunai ke metode yang lebih modern, yaitu pembayaran digital. Pada masa kini, masyarakat banyak menggunakan pembayaran non-tunai atau sistem pembayaran elektronik dalam beragam aktivitas pembayaran, dimana salah satu instrument pembayaran non-tunai tersebut dikenal sebagai alat pembayaran digital atau uang digital (Zusrony et al., 2023). Dalam pembayaran elektronik memungkinkan pengguna menyimpan nilai uang secara digital dan menggunakannya untuk berbagai transaksi,

seperti belanja, pembayaran tagihan, pembayaran transportasi, dan sebagainya. Di Indonesia *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai instrumen teknologi transaksi digital yang modern. QRIS merupakan standar kode QR (*Quick Response*) sebagai transaksi digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau perbankan seluler (Nur Isma Tasya br Sebayang, 2023). Pembayaran digital melalui QRIS adalah salah satu inovasi dari Bank Indonesia untuk mendorong inklusi keuangan dan digitalisasi ekonomi di Indonesia khususnya UMKM. Beberapa aplikasi pembayaran digital yang populer pada saat ini, seperti OVO, DANA, M.banking, ShopeePay, GoPay, LinkAja. QRIS memungkinkan transaksi pembayaran dilakukan secara cepat, aman, dan efisien melalui pemindaian kode QR menggunakan perangkat mobile. Sistem pembayaran QR mempercepat dalam proses transaksi serta tidak memerlukan kontak fisik seperti uang tunai atau kartu, Penggunaan uang tunai sering kali membawa resiko, seperti pencurian atau kehilangan, tidak efisien dalam hal pencatatan transaksi, serta terhindar dari uang palsu, dengan munculnya QRIS

transaksi dapat dilakukan secara digital, yang lebih aman dan praktis.

Penggunaan QRIS semakin populer dikalangan UMKM di Indonesia. QRIS berkembang karena pemilik UMKM yang menggunakan pembayaran digital biasanya melakukannya sebagai respons terhadap permintaan pelanggan (Rahmawati & Arief Arfiansyah, 2023). Semakin banyaknya UMKM yang mengadopsi QRIS dapat membantu UMKM dalam mengakses pasar yang lebih luas, termasuk pelanggan yang lebih muda yang lebih nyaman dengan teknologi digital. Tingkat kemudahan penggunaan merupakan faktor penting yang menentukan minat pelaku UMKM untuk mengadopsi sistem pembayaran digital. Semakin sederhana dan intuitif antarmuka sistem, semakin besar kemungkinan UMKM akan tertarik untuk menggunakannya. Namun, meskipun potensi besar yang dimiliki oleh UMKM, banyak di antara mereka yang masih menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi pembayaran digital, termasuk QRIS. Salah satu faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi ini adalah kemudahan penggunaan. Apabila sistem pembayaran dianggap kompleks atau sulit dimengerti, UMKM cenderung ragu untuk melakukannya (Sylvie & Pascal, 2021).

Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi sejauh mana kemudahan pengguna QRIS dapat mempengaruhi minat pelaku UMKM di kecamatan batang kuis untuk beralih ke sistem pembayaran ini. Pandangan mengenai keuntungan merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi ketertarikan dalam pemanfaatan QRIS. Pelaku UMKM akan cenderung mengadopsi teknologi baru jika mereka melihat manfaat langsung dari penggunaannya. Salah satu manfaat QRIS ialah Pencatatan transaksi otomatis dan bisa dilihat kapan saja (Fauziyah & Prajawati, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengguna memandang kemudahan dan manfaat dalam mempengaruhi minat mereka menggunakan *Quick Response Code Indonesian (QRIS)* pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Penelitian ini memiliki 3 rumusan masalah yaitu 1. Apakah persepsi kemudahan pengguna berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian (QRIS)* pada UMKM Di Kecamatan Batang Kuis? 2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian (QRIS)* pada UMKM Di Kecamatan Batang Kuis? 3.

Apakah persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian (QRIS)* pada UMKM Di Kecamatan Batang Kuis?.

KAJIAN PUSTAKA

Teori Tam

Technology acceptance model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, teori ini pertama kali dikenalkan oleh Davis pada tahun 1986. Davis mengembangkan TAM untuk menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan sistem informasi oleh pengguna (Sayekti & Putarta, 2016). Model TAM sebenarnya diadopsi dari model *theory of reasoned action* (TRA) yaitu teori tindakan yang berlandaskan pada asumsi bahwa respon dan persepsi seseorang terhadap suatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku individu tersebut (Wibowo, 2008). TAM adalah pengembangan TRA dan diyakini mampu meramalkan penerimaan pemakaian terhadap teknologi berdasarkan dampak dari dua faktor, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of*

use) (Davis, 1989). TAM terdapat dua faktor utama yang memengaruhi keinginan seseorang untuk memanfaatkan teknologi tersebut, yaitu persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan. Niat tersebut selanjutnya akan berdampak pada penggunaan aktual suatu teknologi. Oleh karena itu, selama individu merasa bahwa teknologi tersebut memberikan manfaat dalam tugas-tugasnya, mereka akan tertarik untuk menggunakannya, meskipun teknologi tersebut tidak selalu mudah digunakan.

Quick Response Code Indonesian (QRIS)

QRIS adalah standar kode QR yang dikembangkan oleh bank Indonesia untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital di Indonesia. (Sahriana & Rokan, 2022) menyatakan Code QR adalah metode pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, mobile banking, e-money, yang dikenal sebagai QR Code Indonesian Standard atau yang sering disebut QRIS. Hal ini diatur oleh Bank Indonesia dalam PADG No.21/18/2019 mengenai penerapan standar internasional QRIS untuk pembayaran, peluncuran QRIS merupakan salah satu realisasi dari visi sistem pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang telah diumumkan pada Mei 2019. Sejak

diresmikan pada 1 Januari 2020 hingga September 2022, Bank Indonesia mencatat bahwa pengguna QRIS di Indonesia telah mencapai lebih dari 25 juta orang dan 22 juta merchant. Sebanyak 90 persen dari jumlah pedagang tersebut adalah pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), yang sesuai dengan target awal saat layanan ini diluncurkan oleh Bank Indonesia pada Agustus 2019 (Putri et al., 2024).

Persepsi Kemudahan pengguna

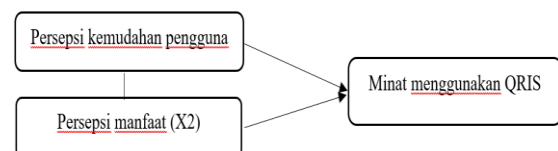
Menurut (Imam Sembada, 2024) pandangan mengenai persepsi kemudahan pengguna sebagai tingkat yang diyakini oleh individu bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Definisi tersebut menjelaskan bahwa persepsi kemudahan pengguna merujuk pada keyakinan atau anggapan seseorang bahwa sistem yang digunakan tidak sulit dan dapat dioperasikan dengan mudah. Menurut (Davis, 1989) persepsi kemudahan adalah satu faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi.

Persepsi Manfaat

Manfaat mengacu pada keuntungan yang dirasakan dari penggunaan sistem dalam konteks QRIS, potensi manfaatnya antara lain efisiensi transaksi, pengurangan

biaya, dan peningkatan kepuasan pelanggan. (Roger, 2011) dalam teorinya tentang difusi inovasi menyatakan bahwa individu akan mengadopsi inovasi jika mereka melihat adanya manfaat yang jelas. Oleh karena itu, jika UMKM menyadari manfaat QRIS, minat mereka untuk menggunakan QRIS akan meningkat. Persepsi manfaat sebagai tingkatan sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja atau meningkatkan kemampuan mereka (Santika, 2022).

Kerangka Konseptual



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Hipotesis

- H1: Persepsi kemudahan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di kecamatan batang kuis.
- H2: Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di kecamatan batang kuis.
- H3: persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat berpengaruh positif

dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM dikecamatan batang kuis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang. Objek penelitian ini adalah UMKM yang beroperasi dikecamatan batang kuis. Populasi pada penelitian ini ialah UMKM mikro di kecamatan batang kuis menjadi populasi dari penelitian ini yang berjumlah 60 UMKM. Populasi diartikan sebagai seluruh individu , objek atau kejadian yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian (Susanto et al., 2024). Dalam penelitian ini, metode purposive sampling digunakan untuk memilih sampel sesuai dengan kriteria UMKM yang sudah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam bertransaksi dengan pelanggan. Sampel diidentifikasi sebagai bagian dari populasi yang diharapkan menunjukkan karakteristik populasi. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk tujuan observasi atau penelitian (Susanto et al., 2024). Maka sampel dari penelitian ini terdiri dari 32 UMKM yang menggunakan QRIS yang beroperasi dikecamatan batang kuis. Teknik

pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji kualitas Data

Uji Validitas

Perhitungan validitas setiap instrument variabel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *SPSS version 30*. Uji validitas bertujuan untuk menilai kelayakan suatu pertanyaan dalam menggambarkan variabel yang diteliti. Sebuah pertanyaan dianggap valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel yang dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*. Jika r hitung $<$ r tabel maka instrument atau item pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil Uji Validitas variabel persepsi kemudahan pengguna (X1)

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan Pengguna

item	r hitung	r tabel	keterangan
X1.1	0.732	0.349	Valid
X1.2	0.868	0.349	Valid
X1.3	0.816	0.349	Valid
X1.4	0.789	0.349	Valid
X1.5	0.718	0.349	Valid

Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel X1 (persepsi kemudahan pengguna) terhadap variabel Y (Minat Menggunakan QRIS) memenuhi kriteria validitas, karena nilai r

hitung pada setiap item lebih tinggi dibandingkan r tabel.

Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Manfaat (X2)

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Persepsi Manfaat

item	r hitung	r tabel	keterangan
X2.1	0.62	0.349	Valid
X2.2	0.678	0.349	Valid
X2.3	0.561	0.349	Valid
X2.4	0.504	0.349	Valid
X2.5	0.582	0.349	Valid
X2.6	0.749	0.349	Valid

Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Tabel 2 memperlihatkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel X2 (persepsi manfaat) terhadap variabel Y (Minat Menggunakan QRIS) memenuhi kriteria validitas, karena nilai r hitung pada setiap item lebih tinggi dibandingkan r tabel.

Uji Validitas Variabel Minat Pengguna QRIS (Y)

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Persepsi Minat Pengguna

item	r hitung	r tabel	keterangan
Y.1	0.843	0.349	Valid
Y.2	0.829	0.349	Valid
Y.3	0.801	0.349	Valid
Y.4	0.700	0.349	Valid
Y.5	0.641	0.349	Valid

Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Tabel 3 memperlihatkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel Y (minat menggunakan QRIS) dinyatakan valid. Dapat disimpulkan bahwa setiap

pertanyaan pada variabel minat menggunakan QRIS terbukti valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Reabilitas

Tabel 4 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Tanda	r tabel	keterangan
Persepsi kemudahan pengguna (X1)	0.832	>	0.349	Reliabel
Persepsi Manfaat (X2)	0.666	>	0.349	Reliabel
Minat Pengguna (Y)	0.823	>	0.349	Reliabel

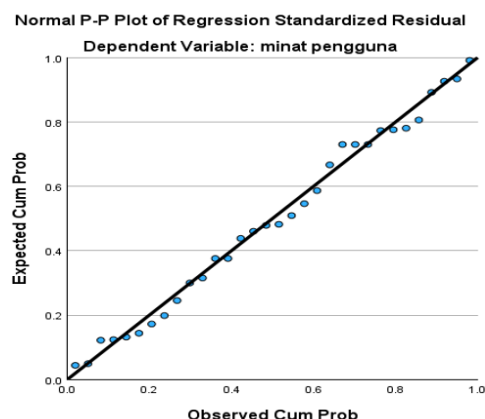
Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel berada di atas r tabel sebesar 0.349. maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini reliabel dan layak untuk digunakan.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

Model regresi dianggap berdistribusi normal apabila *plot* (titik-titik) yang merepresantasikan data aktual mengikuti garis diagonal Berikut ini adalah gambar hasil pengolahan data menggunakan SPSS.



Gambar 2 Hasil Uji Normalitas p-p plot regression

Gambar 2 Hasil Uji Normalitas *one-sample Kolmogorov-smirnov test*

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa sebaran data berada disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonalnya. Oleh karena itu, model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Hasil Uji Multikolinearitas

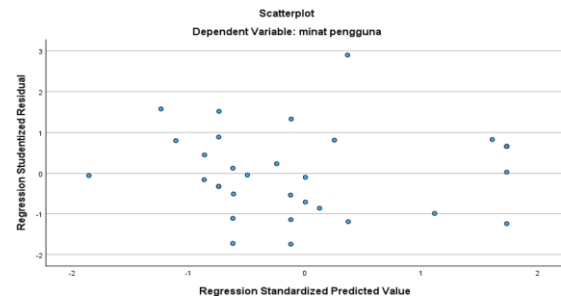
Tabel 5 Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistic	
	Tolerance	VIF
Kemudahan pengguna	0,498	2,010
Manfaat	0,498	2,010

Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa nilai *tolerance* untuk variabel minat pengguna dan manfaat masing-masing sebesar 0,498. Nilai *tolerance* dari kedua variabel tersebut $> 0,10$, selain itu nilai VIF untuk variabel kemudahan pengguna dan variabel manfaat adalah 2,010 yang berarti keduanya memiliki nilai VIF dibawah 10,00. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas diantara variabel independen.

Hasil Uji Heteroskedasitas



Gambar 3 Hasil Uji Heteroskedasitas

Dari gambar 3 di atas terlihat bahwa titik-titik tersebar tanpa pola yang jelas disekitaran angka 0 pada sumbu Y, baik diatas maupun dibawahnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami masalah heteroskedasitas, sehingga model tersebut layak digunakan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan QRIS.

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	coefficients
	Unstadarized Coefficients B
(constant)	0,933
Kemudahan Pengguna	0,273
Manfaat	0,540

Sumber : SPSS 30 diolah peneliti, 2025

Berdasarkan hasil analisis uji data pada tabel diatas, dapat disusun persamaan regresi linier berganda dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

$$\text{Minat pengguna} = 0,933 + 0,273 (X_1) + 0,540 (X_2) + e$$

Dari persamaan regresi diatas secara parsial terlihat adanya hubungan antar variabel dependent dan independen, penjelasannya sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 0,933
2. Koefisien regresi untuk variabel persepsi kemudahan pengguna (X1) bernilai positif sebesar 0,273 yang berarti kenaikan persepsi kemudahan pengguna sebesar 1 satuan akan meningkatkan minat pengguna sebesar 0,273 satuan dengan asumsi variabel independent lainnya tetap konstan.
3. Koefisiensi regresi untuk persepsi manfaat (X2) bernilai positif sebesar 0,540 yang berarti kenaikan persepsi manfaat sebesar 1 satuan akan meningkatkan pengguna sebesar 0,540 satuan dengan asumsi variabel independent lainnya tetap konstan.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R²)

Tabel 7 Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R²)

R	R Square	Adjusted R Square
0,801	0,641	0,617

Sumber : SPSS 30 di olah peneliti 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai adj square sebesar 0,617 atau 61,7%. Nilai koefisiensi tersebut menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan pengguna (X1) an persepsi manfaat (X2) mampu menjelaskan variabel minat pengguna (Y) sebesar 61,7% sedangkan sisanya yaitu 99,3% dijelaskan oleh variabel lain.

Hasil Uji T

Tabel 8 Hasil Uji T

Coefficients		
Model	T	Sig
Kemudahan Pengguna	2,197	0,036
Manfaat	3,279	0,003

Sumber : SPSS 30 di olah peneliti 2025

1. Pengaruh persepsi kemudahan pengguna terhadap minat pengguna

Nilai t hitung variabel persepsi kemudahan pengguna (X1) sebesar 2,197 > 0,05 dan nilai signifikasi 0,036 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan pengguna tidak memiliki pengaruh terhadap minat dalam menggunakan QRIS.

2. Pengaruh persepsi manfaat terhadap minat pengguna

Nilai t hitung variabel persepsi manfaat (X_2) sebesar $3,279 > 0,05$ dan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ maka H_2 diterima, maka menunjukkan bahwa persepsi kemudahan pengguna berpengaruh dan signifikan terhadap minat pengguna untuk menggunakan QRIS.

Hasil Uji F

Tabel 9 Hasil Uji F

ANNOVA		
Model	F	Sig
Regression	25,972	0,001

Sumber : SPSS 30 di olah peneliti 2025

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh nilai f hitung sebesar 25,972 yang lebih lebih besar dibandingkan f tabel sebesar 3,32 dengan nilai signifikan 0,001, karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka model regresi diterima.

Pembahasan

1. Pengaruh Kemudahan Pengguna (X_1) Terhadap Minat Menggunakan QRIS (Y)

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, kemudahan pengguna tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan

QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa kemudahan pengguna QRIS secara parsial berpengaruh positif terhadap minat pengguna dinyatakan ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa Kemudahan Pengguna bukan menjadi alasan mengapa UMKM di Kecamatan Batang Kuis menggunakan QRIS pada usahanya. Pelaku UMKM di Kecamatan Batang Kuis memberikan pertimbangan yang lebih rendah pada persepsi kemudahan pengguna dalam membentuk minat mereka untuk menggunakan QRIS.

2. Pengaruh Persepsi Manfaat (X_2) Terhadap Minat Menggunakan QRIS (Y)

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Dengan demikian persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis diterima atau terbukti.

3. Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna Dan Persepsi Manfaat

Terhadap Minat Menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, ditemukan bahwa persepsi kemudahan pengguna dan manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Temuan ini memperlihatkan kedua faktor tersebut berperan dalam memengaruhi minat para pelaku usaha untuk menggunakan QRIS. Hasil pengujian menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ serta nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan kemudahan pengguna dan manfaat secara signifikan memengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Kemudahan Pengguna tidak memiliki pengaruh terhadap minat

penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dengan kata lain, tingkat persepsi kemudahan pengguna tidak memengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis.

2. Persepsi Manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dengan kata lain tingkat persepsi Manfaat memengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis.
3. Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Manfaat secara bersama-sama memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dengan kata lain, tingkat Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Manfaat memengaruhi minat penggunaan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batang Kuis.

Saran

Berdasarkan hasil peneliti ini penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Di saran kan untuk memasukkan variabel independent tambahan yang berkaitan dengan faktor-faktor yang memengaruhi minat pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS

2. Bagi pelaku UMKM

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi , QRIS mnejadi salah satu solusi yang dapat diadopsi untuk mengikuti perkembangan tersebut. Khususnya bagi pelaku UMKM di kecamatan batang kuis yang belum memanfaatkan QRIS sebagai sistem pembayaran non-tunai, sangat disarankan untuk segera menggunakannya karena teknologi ini menawarkan berbagai manfaat yang signifikan bagi bisnis mereka.

3. Bagi Perbankan di Indonesia

Rendahnya literitas digital terkait penggunaan QRIS menyebabkan masyarakat kurang antusias dalam mengadopsi teknologi ini. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada bank indonesia sebagai pengelola sistem pembayaran yang telah meluncurkan QRIS untuk terus melakukan sosialisasi secara intensif, khususnya kepada pelaku UMKM, mengingat masi terdapat sebagian

yang belum memahami cara penggunaan QRIS dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, F. . (1989). *Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and User Acceptance of Information Technology.* september. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fauziyah, L., & Prajawati, M. I. (2023). *Persepsi dan Risiko QRIS sebagai Alat Transaksi Bagi UMKM.* 7(2), 1159–1164. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v7i2.987>
- Imam Sembada, G. (2024). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Pengaruh Sosial Terhadap Intensitas Penggunaan QRIS Pada UMKM Di Daerah Istimewah Yogyakarta.* ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA.
- Kamilah, L. K., & Haryati, D. (2024). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Manfaat , dan Risiko Terhadap Penggunaan QRIS Untuk Transaksi Pembayaran Pada UMKM.* 02(01), 16–21.
- Nur Isma Tasya br Sebayang, R. (2023). *Pengaruh persepsi kepercayaan dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan qris sebagai alat*

- pembayaran digital umkm halal kota medan*. 6(November).
- Putri, S. A., Noer, D., & Rahmanto, A. (2024). *Analisis Efektivitas Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Non Tunai pada Bank Syariah Indonesia KCP Godean* 2. 5(1), 456–476.
- Rahmawati, S., & Arief Arfiansyah, M. (2023). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS Pada UMKM Kota Surakarta*. 22(3), 435–449.
- Roger, E. M. (2011). *Diffusion Of Innovations*. Free Press. 1–168.
- Sahriana, D. Y., & Rokan, M. K. (2022). *Analisis Efektivitas Penggunaan QRIS (Quick Response-Code Indonesian Standard) Untuk Mendukung Paperless Di PT. Bank Syariah Indonesia KCP Medan*. 4(2), 1–11.
- Santika, A. (2022). *Persepsi Dan Integritas Pelaku UMKM Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran Digital*. 2(4), 61–70.
- Sayekti, F., & Putarta, P. (2016). *Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah*. 3, 196–209.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. 3(1), 1–12.
- Sylvie, M., & Pascal, K. (2021). *Mobile Money : décryptage d ' une succes story africaine*. *Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and User Acceptance of Information Technology*. September 2020. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Wibowo, A. (2008). *Kajian Tentang Perilaku Penggunaan Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*.
- Zusrony, E., Anzie, L. P., Asti, P., Manalu, G., Permana, I., & Imaliya, T. (2023). *Analisis Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use dan Perceived Risk Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Pada Pelaku UMKM*. 16(1), 200–206.