

Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM? Keputusan Menggunakan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Studi Kasus: UMKM Di Yogyakarta

Juwita Andriani¹, Adityas Wahyuningsih², Farinza Tiara Indani³

Program Studi Akuntansi Universitas Siber Muhammadiyah

Email: juwitaandriani057@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi di era digital 5.0 sudah merambah hampir keseluruhan aspek kehidupan mulai dari keuangan, belanja, transportasi, pariwisata bahkan berdonasi serta keinginan ekonomi lainnya dapat diakses secara teknologi digital. Bank Indonesia telah meluncurkan QRIS sebagai standar kode QR resmi di Indonesia. Sebelum adanya QRIS para pelaku usaha biasanya hanya memasang satu barcode pembayaran misalkan Ovo, sedangkan tidak semua konsumen mempunyai Ovo. Populasi dalam penelitian ini adalah semua pengguna QRIS. Sampel dalam penelitian ini adalah semua pelaku dan konsumen UMKM yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria hanya pengguna yang menggunakan QRIS pada UMKM. Kuesioner yang terisi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 41. Kuesioner dalam penelitian ini yang tidak sesuai kriteria yaitu sebanyak 4, dikarenakan tidak menggunakan aplikasi QRIS, sehingga kuesioner yang di olah dalam penelitian ini adalah sebanyak 37. Penelitian ini menggunakan *Partial Least Square*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan WarpPLS 7.0. dengan hasil penelitian menunjukkan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran, persepsi resiko tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran hal ini dapat dijelaskan dengan alasan manfaat yang di peroleh lebih besar daripada resiko, Hasil penelitian selanjutnya yaitu pengetahuan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Kata kunci: *Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, Pengetahuan, Dan Keputusan Menggunakan QRIS*

Abstract

Technological developments in the digital 5.0 era have penetrated almost all aspects of life, from finance, shopping, transportation, tourism and even donations and other economic desires that can be accessed digitally. Bank Indonesia has launched QRIS as the official QR code standard in Indonesia. Prior to QRIS, business actors usually only installed one payment barcode, for example Ovo, while not all consumers had Ovo. The population in this study were all QRIS users. The sample in this study were all MSME actors and consumers in the Special Region of Yogyakarta. This study uses a purposive sampling technique with the criteria of only users using QRIS on SMEs. The questionnaires filled in in this study were 41. The questionnaires in this study did not

meet the criteria, namely 4, because they did not use the QRIS application, so the questionnaires processed in this study were 37. This study used Partial Least Square. The data analysis technique in this study used Structural Equation Modeling (SEM) with WarpPLS 7.0. with the results of the study showing that perceived convenience has a positive effect on the decision to use QRIS as a payment technology, perceived risk does not affect the decision to use QRIS as a payment technology, this can be explained by reasoning that the benefits obtained are greater than the risks. decision to use QRIS as a payment technology.

Keyword: *Perceived Ease, Perceived Risk, Knowledge, And Decision To Use QRIS*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital 5.0 sudah merambah hampir keseluruhan aspek kehidupan mulai dari keuangan, belanja, transportasi, pariwisata bahkan berdonasi serta keinginan ekonomi lainnya dapat diakses secara teknologi digital. Perkembangan teknologi digital telah mengubah gaya hidup masyarakat seperti saat ini, kehidupan masyarakat yang tidak lepas dengan yang namanya *Gadget* dan internet serta didukung oleh fasilitas pelayanan yang berbasis teknologi digital membuat aktivitas masyarakat menjadi lebih mudah dengan menggunakan *Smartphone* mereka (Ningsih, 2022). Di era modern seperti ini, kemajuan teknologi serta informasi yang maju berkontribusi pula pada perkembangan ekonomi digital serta percepatan inklusi keuangan di Yogyakarta. Transaksi pembayaran non tunai merupakan salah satu bentuk aplikasi teknologi informasi dengan perkembangan ekonomi digital (Josef dkk., 2020).

Kegiatan transaksi tidak dapat dipisahkan dari kegiatan di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bertransaksi dengan nominal kecil (retail) pembayaran dengan menggunakan uang kertas sangatlah banyak digunakan oleh masyarakat. Akan tetapi, di samping kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan uang kertas dan masih sangat diminati oleh masyarakat juga memiliki beberapa resiko maupun kelemahan yaitu dalam menghitung juga membutuhkan biaya yang relatif tinggi dan sifat fisiknya yang tidak mudah dibawa (Putri & Rahmanto, 2024).

Bank Indonesia telah meluncurkan QRIS sebagai standar kode QR resmi di Indonesia. Dikembangkan oleh Bank Indonesia beserta ASPI, QRIS resmi diluncurkan bertepatan pada 17 Agustus 2019 dan berlaku efektif secara nasional semenjak 1 Januari 2020 (Septi, 2021). Sejak diluncurkan QRIS (*Quick Response Code*

Indonesian Standard) mempermudah para pelaku usaha dan konsumen untuk bertransaksi, khususnya di Yogyakarta. Sebab mereka dimudahkan untuk bertransaksi walaupun mempunyai *e-wallet* yang berbeda dengan pelaku usaha. Sebelum adanya QRIS para pelaku usaha biasanya hanya memasang satu barcode pembayaran misalkan Ovo, sedangkan tidak semua konsumen mempunyai Ovo.

Hasil penelitian ini mendukung penelitiannya yaitu menurut Katherine, dkk. (2021) yang menjelaskan bahwa kendala yang dirasakan diantaranya pemahaman pedagang yang masih kurang, konsumen tidak bisa menscan kode QR dan juga lampiran stiker masih belum cocok. Seiring dengan perkembangan UMKM yang meningkat, selaras juga dengan pengguna QRIS di Indonesia. Penggunaan pembayaran digital semakin mendapat perhatian publik. Hal ini terlihat dari semakin diterimanya kemajuan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai alat transaksi bagi para pelaku usaha.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis sikap pengguna QRIS terhadap perkembangan teknologi dan dirancang dengan tujuan menganalisis penggunaan teknologi atau sistem informasi (Andriani & Wahyu Winarno, 2022). UMKM sudah menerapkan pembayaran non tunai yaitu penggunaan QRIS untuk semua orang yang akan beraktifitas ruang publik. Dengan aplikasi ini bisa mempercepat dan mempermudah para pelaku usaha dan konsumen untuk bertransaksi. Penelitian terdahulu yang mendukung variabel persepsi kemudahan, kepuasan, risiko, dan pengetahuan yaitu dalam penelitian (Kamisna, 2022), (Usman et al., 2021), (Caroline, 2021), (Nursiah, 2017), (Ratnadi & Widanaputra, 2019), (Mada & Putri, 2021), (Ulansari & Yudiantara, 2021), (Permana et al., 2019), (Pradita & Munari, 2021), (Rahman & Supriyanto, 2022) dan (Andriani et al., 2023).

Menurut penelitian mereka menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan, persepsi risiko dan pengetahuan berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS. Selanjutnya penelitian mereka menjelaskan bahwa faktor kemudahan sangat mendukung untuk meningkatkan keputusan masyarakat menggunakan uang elektronik, M-BCA dan *e-money*. Berdasarkan analisis yang peneliti dapatkan karena masyarakat merasa tidak sulit untuk dipelajari, mudah digunakan, sangat simpel, mudah dalam mengoperasikan, dan lebih hemat. Penelitian mereka terkait persepsi

risiko karena konsumen mempersepsikan kemungkinan kerugian yang akan diperoleh dari keputusannya dikarenakan ketidakpastian dari hal yang diputuskan tersebut Risiko yang dirasakan juga dapat menyebabkan pelanggan berhenti untuk menggunakan layanan. Pelanggan khawatir bahwa sistem layanan berbasis teknologi tidak berfungsi seperti yang diharapkan, dan kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat (Maghfirah wulan kamisna, 2022).

Pengetahuan konsumen untuk memilih suatu model jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat. Setiap orang dalam komunitas pastinya memiliki pengetahuan yang berbeda mengenai setiap model jasa. Beberapa konsumen tidak menutup kemungkinan ada banyak orang belum terlalu mengerti mengenai bagaimana model jasa tersebut dijalankan oleh pihak perusahaan (Sunardi & Siregar, 2023). Selanjutnya konsumen telah mengetahui dengan baik kelebihan dan kekurangan dari setiap perusahaan yang menyediakan suatu model jasa dan dengan adanya pengetahuan konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu produk, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut. Pengetahuan konsumen mengenai produk QRIS dapat ditingkatkan melalui pengadaan sosialisasi yang lebih luas mengenai sistem pembayaran QRIS. Berdasarkan hal itu dapat diketahui bahwa para generasi milenial juga cenderung lebih mementingkan manfaat yang didapatkannya dibanding dengan risiko yang akan diterima dalam penggunaan uang elektronik. Penelitian mereka juga menjelaskan dengan adanya QRIS mereka merasa puas dalam melakukan melakukan pembayaran.

Rumusan masalah dalam penelitian yaitu penelitian ini akan membuktikan benarkah keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, persepsi risiko dan pengetahuan. Variabel persepsi kemudahan diukur dengan lima indikator dalam kuesioner, variabel persepsi risiko diukur dengan lima indikator dalam kuesioner, variabel pengetahuan diukur dengan lima indikator dalam kuesioner, dan variabel keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM diukur dengan enam indikator dalam kuesioner.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji ada tidaknya pengaruh persepsi

kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM, menguji ada tidaknya risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM, menguji ada tidaknya pengetahuan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM.

Manfaat penelitian bagi Akademisi yaitu diharapkan penelitian ini akan menambah pengayaan literatur serta wawasan teoritis, ilmu, dan konsep tentang persepsi kemudahan, risiko, dan pengetahuan terkait keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran pada UMKM. Manfaat lainnya yaitu bisa meningkatkan inovasi bisnis, melalui penelitian ini UMKM dapat memahami bagaimana QRIS dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan inovasi-inovasi bisnis baru. Dengan mengintegrasikan QRIS dalam model bisnis mereka, UMKM dapat menciptakan nilai tambah dan diferensiasi yang lebih besar. Penelitian ini dapat memberikan pandangan tentang bagaimana QRIS dapat menjadi bagian dari langkah-langkah transformasi digital yang lebih besar bagi UMKM. Ini dapat membantu UMKM untuk lebih siap menghadapi perubahan ekonomi yang semakin terhubung secara digital. Selanjutnya Hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan kepada pemerintah dan lembaga keuangan terkait tentang dampak penggunaan QRIS pada UMKM. Informasi ini dapat digunakan untuk merumuskan kebijakan yang mendukung adopsi teknologi pembayaran yang lebih maju di kalangan UMKM. Dan juga penelitian ini juga dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman UMKM tentang manfaat QRIS sebagai teknologi pembayaran. Informasi yang diperoleh dari penelitian dapat disebarakan melalui pelatihan atau program pendidikan bagi UMKM.

Kontribusi dalam penelitian ini yaitu penelitian ini dapat mengidentifikasi hambatan dan tantangan yang mungkin dihadapi oleh UMKM dalam mengadopsi QRIS. Informasi ini penting bagi pemerintah, lembaga keuangan, dan penyedia teknologi untuk merancang strategi yang membantu mengatasi hambatan tersebut. Selanjutnya terkait strategi Peningkatan Adopsi, berdasarkan temuan penelitian, dapat dihasilkan rekomendasi dan strategi untuk meningkatkan adopsi QRIS oleh UMKM. Ini dapat mencakup panduan praktis tentang cara mengatasi kendala, meningkatkan kesadaran, dan mendorong minat UMKM dalam menggunakan QRIS.

Kontribusi selanjutnya yaitu terkait dukungan Kebijakan dan Regulasi karena informasi dari penelitian ini dapat memberikan landasan bagi pembuatan kebijakan dan regulasi yang mendukung penggunaan QRIS di kalangan UMKM. Hal ini dapat mencakup insentif finansial, pelatihan, dan perlindungan bagi UMKM yang mengadopsi QRIS.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), teori ini pertama kali dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian Teknologi Informasi karena model ini sederhana dan mudah diterapkan. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi tersebut dalam pekerjaan pengguna (Andriani & Wahyu Winarno, 2022). TAM mempunyai dua bagian utama, yaitu persepsi kemudahan dan juga persepsi kegunaan. TAM berasumsi bahwa penerimaan individu terhadap suatu sistem teknologi informasi ditentukan oleh oleh dua bagian tersebut. Bagian-bagian dalam TAM ada tiga konstruk yaitu sikap Menggunakan Teknologi (*Attitude Towards Using Technology*), niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual technology Use*) Perilaku. Penelitian ini menggunakan konstruk penggunaan teknologi sesungguhnya.

Menurut Andriani *et al* (2023) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai suatu ukuran sebuah sistem yang dengan mudah di pahami dan digunakan. Indikator persepsi kemudahaan ada tiga hal yaitu sistem mudah digunakan berkaitan dengan sistem yang fleksibel digunakan, tidak rumit, sesuai dengan kebutuhan, tidak melakukan kesalahan dan tidak membutuhkan usaha yang keras, mudah dibaca dan tidak mengalami kebingungan. Selanjutnya menurut penelitian Nursiah (2017) mendefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi dapat dengan mudah dipahami. Penelitian dalam konteks QRIS ini, persepsi kemudahan diartikan sebagai seberapa mudah penggunaan QRIS bagi Pelaku dan Konsumen UMKM. Jika semakin mudah menggunakan aplikasi ini, maka mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakannya. Oleh karena itu, semakin tinggi persepsi kemudahan yang dihasilkan QRIS, maka mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. Berdasarkan

landasan teori tersebut, maka hipotesis pertama (H1) penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Persepsi risiko merupakan antisipasi seseorang terhadap pembelian atau penggunaan suatu produk. Persepsi risiko ini merupakan persepsi negatif yang mengacu pada hasil negatif dan kemungkinan hal tersebut menjadi nyata. Beberapa indikator pada persepsi risiko antara lain perasaan rugi, perasaan akan timbulnya permasalahan tidak terduga dikemudian hari dan perasaan penuh risiko. Perasaan rugi diartikan sebagai sejauh mana orang merasa dirugikan seandainya melaksanakan perilaku tertentu. Bagi konsumen untuk enggan melakukan pembelian online karena risiko yang dirasakan lebih tinggi dibandingkan jika mereka membeli secara tradisional (Maghfirah wulan kamisna, 2022). Perasaan timbulnya permasalahan tidak terduga diartikan sebagai sejauh mana orang merasa bahwa melakukan sesuatu akan menimbulkan masalah yang tidak diduga dikemudian hari. Perasaan penuh resiko diartikan sebagai sejauh mana orang merasa penuh dengan resiko apabila melaksanakan perilaku tertentu (Sudiatmika & Martini, 2022). Berdasarkan hal itu dapat diketahui bahwa para generasi sekarang cenderung lebih mementingkan manfaat yang didapatkannya dibanding dengan risiko yang akan diterima dalam penggunaan uang elektronik. Oleh karena itu, semakin tinggi risiko yang dihasilkan QRIS, maka mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis kedua (H2) penelitian ini adalah sebagai berikut:

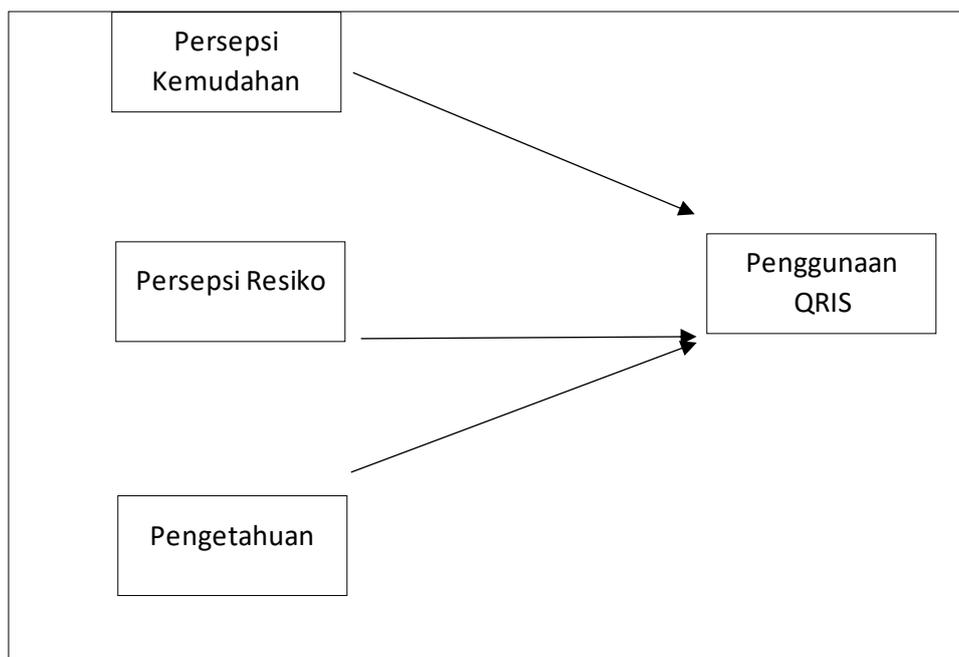
H2: Persepsi Risiko berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Menurut Sunardi dan Siregar (2023) pengetahuan merupakan dasar seseorang dalam bertindak dan sehingga bisa memutuskan untuk menggunakan sesuatu sesuai dengan apa yang diinginkan. Pengetahuan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen karena dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang di lingkungan berbeda

pasti mempunyai pengetahuan yang berbeda (Magfirah wulan kamisna, 2022). Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan pikirannya dan akalannya dalam mengenali benda dan kejadian yang belum dilihat sebelumnya. Oleh karena itu, semakin tinggi pengetahuan seseorang terkait QRIS, maka mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke tiga (H3) penelitian ini adalah sebagai berikut:

H3: Pengetahuan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Model Penelitian

Metode Penelitian

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pengguna QRIS. Sampel dalam penelitian ini adalah semua pelaku dan konsumen UMKM yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data dengan pertimbangan atau

kriteria tertentu, dalam penelitian ini dengan kriteria hanya pengguna yang menggunakan QRIS pada UMKM.

Tabel 2.1
Sampel dan Tingkat Pengambilan Sampel

Responden	Kuesioner yang Terisi	Kuesioner yang Tidak Sesuai kriteria	Kuesioner yang Diolah
Pengguna QRIS	41	4	37

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa responden dalam penelitian ini yaitu pengguna QRIS. Kuesioner yang terisi dalam penelitian ini yaitu sebanyak 41. Kuesioner dalam penelitian ini yang tidak sesuai kriteria yaitu sebanyak 4, dikarenakan tidak menggunakan aplikasi QRIS, sehingga kuesioner yang di olah dalam penelitian ini adalah sebanyak 37.

2. Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan *Partial Least Square*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modelling (SEM)* dengan WarpPLS 7.0. PLS merupakan alternatif dari SEM (*structural equation modeling*) dan PLS juga digunakan untuk menganalisis variabel dependen dan menganalisis model dengan bentuk struktural. PLS juga digunakan untuk menguji data yang lemah seperti jumlah sampel yang kecil atau adanya normalitas data. Evaluasi model PLS terdiri dari model pengukuran (*outer model*) model struktural (*inner model*). Model pengukuran untuk menilai reliabilitas model atau validitas model, dan model struktural digunakan untuk memprediksi kasualitas hubungan atau pengujian hipotesis (Willy, 2015).

Hasil dan Pembahasan

1. Model pengukuran (*outer model*)

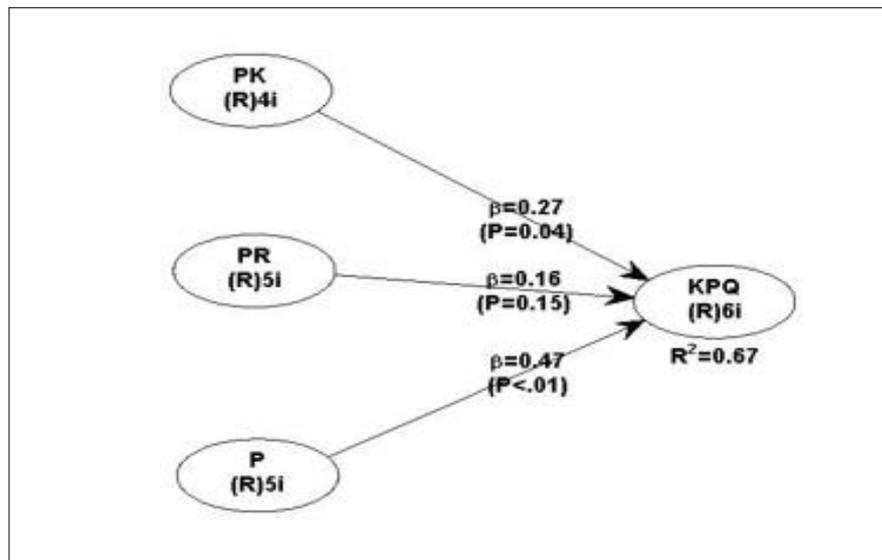
Tabel 3.1
Model pengukuran (*outer model*)

<i>Construct Item</i>	<i>Combined loading</i>				<i>AVE</i>	<i>CR</i>
	PK	PR	P	KPQ		
PK.1	0.743					

PK.3	0.806				0.600	0.857
PK.4	0.817					
PK.5	0.729					
PR.1		0.827			0.597	0.880
PR.2		0.866				
PR.3		0.725				
PR.4		0.725				
PR.5		0.706				
P.1			0.737		0.722	0.928
P.2			0.888			
P.3			0.944			
P.4			0.871			
P.5			0.792			
KPQ.1				0.792	0.669	0.924
KPQ.2				0.803		
KPQ.3				0.923		
KPQ.4				0.786		
KPQ.5				0.797		
KPQ.6				0.799		

Pada Tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa data dikatakan valid jika nilai *average variance extracted* (AVE) di atas 0,50 dan *faktor loading* di atas 0,70 dan data di atas termasuk valid. Nilai tersebut adalah hasil penghapusan indikator yang memiliki nilai di bawah 0,40 dan penghapusan indikator yang memiliki nilai antara 0,40-0,70 dikarenakan nilai AVE berubah setelah indikator dihapus.

2. Model struktural (*inner model*)



Gambar 3.1

Model Struktural (*inner model*)

Keterangan:

- PK : Persepsi Kemudahan
PR : Persepsi Risiko
P : Pengetahuan
KPQ : Keputusan Menggunakan QRIS sebagai Teknologi Pembayaran.

Hasil dan pembahasan

Dilihat bahwa variabel keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran dapat dijelaskan sebesar 67% oleh variabel persepsi kemudahan, persepsi resiko, dan pengetahuan. Sedangkan 33% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

Penjelasan pengaruh antar variabel sebagai berikut:

- 1) Pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran berdasarkan Gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)=(0,27) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P=0.04$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis pertama terdukung.

- 2) Pengaruh persepsi resiko terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran berdasarkan Gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)=(0,16) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P=0.15$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di atas 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis kedua tidak terdukung
- 3) Pengaruh pengetahuan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran berdasarkan Gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,47) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke tiga terdukung.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan serta pembahasannya yaitu persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran, persepsi resiko tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran hal ini dapat dijelaskan dengan alasan manfaat yang di peroleh lebih besar daripada resiko, jadi ketika manfaat yang diberikan oleh QRIS dianggap lebih besar daripada risikonya. Pengguna mungkin merasa bahwa teknologi tersebut memberikan keuntungan yang signifikan dalam bentuk kenyamanan, efisiensi, atau hiburan, dan oleh karena itu mereka lebih bersedia menerima resiko yang mungkin ada. Hasil penelitian selanjutnya yaitu pengetahuan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu persepsi tidak selalu menunjukkan kondisi sebenarnya, sehingga pengukurannya bisa jadi tidak tepat. Penting untuk diingat bahwa reaksi terhadap resiko teknologi dapat bervariasi secara signifikan antar individu dan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk pengetahuan, pengalaman, nilai-nilai pribadi, dan konteks sosial. Selain itu, resiko teknologi tidak selalu bersifat statis, mereka dapat berubah seiring waktu dengan perkembangan teknologi dan informasi baru. Saran dari penelitian ini yaitu penelitian selanjutnya yaitu memperluas sampel seperti seluruh indonesia dan menambahkan variabel-variabel yang mempengaruhi keputusan menggunakan

QRIS sebagai teknologi pembayaran seperti ketergantungan dan kondisi yang memfasilitasi (internet).

Daftar Pustaka

- Andriani, J., Arifah, A. N., & Setyaputri, K. E. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Aplikasi Pencatatan Keuangan. *Jurnal Sistem Informasi (ZONASI)*, 5(1), 192–203.
- Andriani, J., & Wahyu Winarno, W. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi “Pedulilindungi” Dengan Technology Acceptance Model (TAM). *ZONASI (Jurnal Sistem Informasi)*, 4(1), 89–100. <https://pedulilindung.id/>
- Caroline, C. C. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menggunakan M-Banking Berdasarkan Teori Tam. *Keunis (Keuangan Dan Bisnis)*, 9(2), 160. <https://doi.org/10.32497/keunis.v9i2.2819>
- Mada, I. G. N. C. W., & Putri, P. Y. A. (2021). Technology Acceptance Model (TAM) for Analysis of Online Banking use in PT Bank Rakyat Indonesia, Tbk. Gianyar Branch. *Warmadewa Management and Business Journal (WMBJ)*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.4108/Eai.21-12-2020.2305843>
- Maghfirah Wulan Kamisna. (2022). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat Kota Banda Aceh*.
- Ningsih, D. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Qris Pada Aplikasi Mobile Banking Bsi Terhadap Kelancaran Dan Keamanan Bertransaksi Non Tunai Bagi Para Pelaku Umkm. *Jurnal Perbankan Syariah*, 1–111.
- Nursiah. (2017). Pengaruh Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness Terhadap Behaviour Intention to Use. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(2), 39–47.
- Permana, I., Thomas, P., & Kardoyo. (2019). The Acceptance Analysis of Financial Accounting Standards for Entities Without Public Accountability (Fas-Ewpa) in Cirebon Regency Cooperatives Using Technology Acceptance Model (Tam). *Journal of Economic Education*, 8(2), 87–95.
- Pradita, L. A., & Munari. (2021). Pengaruh Attitude , Subjective Norms , Perceived Behavior Control , Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , dan Subsidy Terhadap Minat Pengguna Financial Technology pada E-Commerce. *Equilibrium*, 10(1), 9–23.
- Putri, S. A., & Rahmanto, D. N. A. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Non Tunai pada Bank Syariah Indonesia KCP Godean 2. *Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 5(1), 456–476.
- Rahman, A. F. S. K., & Supriyanto. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Inasjif*,

Juwita Andriani, Adityas Wahyuningsih, Farinza Tiara Indani

Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM? Keputusan Menggunakan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Studi Kasus: UMKM Di Yogyakarta

1(1), 1–21.

- Ratnadi, N. M. D., & Widanaputra, A. A. G. P. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan Penggunaan dan Norma Subyektif pada Minat Berperilaku Penggunaan E-Billing. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 14(2), 169. <https://doi.org/10.24843/jiab.2019.v14.i02.p03>
- Sudiatmika, N. B. P., & Martini, I. A. O. (2022). Faktor-Faktor Mempengaruhi Niat Pelaku Umkm Kota Denpasar Menggunakan Qris. *JMM UNRAM*, 11(3), 239–254. <https://doi.org/10.29303/jmm.v11i3.735>
- Sunardi, & Siregar, P. A. (2023). *The Influence of Knowledge , Benefit and Risk on Customer Interest in Using The BSI Qris Electronic Payment System at BSI KCP Indrapura*. 8(1), 64–76.
- Ulansari, L. P. E., & Yudiantara, I. G. A. P. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kenyamanan, Norma Subjektif Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Electronic Commerce. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 11(2), 29–44. <https://doi.org/10.33558/jrak.v8i1.803>
- Usman, O., Septianti, A., Susita, D., & Marsofiyati. (2021). The effect of computer self-efficacy and subjective norm on the perceived usefulness, perceived ease of use and behavioural intention to use technology. *Journal of Southeast Asian Research*, 2020, 11. <https://doi.org/10.5171/2020.753259>
- Willy, A., & Jogiyanto, H. (2015). *PARTIAL LEAST SQUARE (PLS)*.