

Factors Influencing the Adoption of QRIS Use

Faktor yang Berpengaruh pada Adopsi Penggunaan QRIS

Rochman Hadi Mustofa¹, Putri Izzatul Maula²

¹Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2}

Rhm342@ums.ac.id¹, a210190123@student.ums.ac.id²

*Corresponding Author

ABSTRACT

Bank Indonesia launched a payment system called QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) which is a simplification of various QR Codes to make the payment system easier and more efficient. Many people do not know this payment system and still choose to use cash. So the aim of this research is to find out what influences individuals to adopt the QRIS payment system. This research uses primary data from a sample of users of the QRIS payment system or who have an interest in using the QRIS payment system. The sample size was determined using non-probability sampling calculations, namely with a number of indicators of 28 times 4, so that the minimum sample size was 112 respondents. The research method used in this research is quantitative and data analysis uses the PLS-SEM (Partial Least Square - Structural Equation Modeling) method with IBANTU SmartPLS software version 3.0. In this study, six hypotheses were proposed and all of these hypotheses were accepted because they were proven to have a positive and significant influence. These hypotheses are Usefulness -> Social Influence, Perceived Risk -> Social Influence, Innovativeness -> Adoption, Optimism -> Adoption, Enjoyment -> Adoption, Social Influence -> Adoption.

Keywords: QRIS payment system, PLS-SEM

ABSTRAK

Bank Indonesia meluncurkan sistem pembayaran yang bernama QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan sebuah penyederhanaan dari berbagai QR Code agar sistem pembayaran menjadi lebih mudah dan efisien. Banyak dari masyarakat yang belum mengetahui sistem pembayaran ini dan masih memilih untuk menggunakan uang cash. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apa saja yang berpengaruh terhadap individu untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS. Pada penelitian ini menggunakan data primer dari sampel para pengguna sistem pembayaran QRIS atau yang memiliki minat untuk menggunakan sistem pembayaran QRIS. Jumlah sampel ditentukan dengan perhitungan nonprobability sampling yaitu dengan jumlah indikator sebanyak 28 dikali 4 sehingga didapatkan ketentuan jumlah minimum sampel ialah 112 responden. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah kuantitatif dan analisis data menggunakan metode PLS-SEM (Partial Least Square - Structural Equation Modelling) dengan software IBANTU SmartPLS versi 3.0. Pada penelitian ini mengajukan enam hipotesis dan seluruh hipotesis tersebut diterima karena terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan. Hipotesis-hipotesis tersebut adalah Usefulness -> Social Influence, Perceived Risk -> Social Influence, Innovativeness -> Adoption, Optimism -> Adoption, Enjoyment -> Adoption, Social Influence -> Adoption.

Kata kunci : sistem pembayaran QRIS, PLS-SEM

1. Pendahuluan

Perkembangan pada teknologi di dunia sangat pesat, salah satunya internet. Diketahui melalui penelitian yang dilakukan oleh (Palinggi & Limbongan, 2020) pengguna internet melambung tinggi, hal ini dikarenakan terdapat banyak aspek dan bidang yang berkaitan dengan kegiatan manusia kini mengharuskan adanya penggunaan internet. Perkembangan teknologi saat ini banyak merubah gaya hidup masyarakat, khususnya pada sektor keuangan (Dewi & Rochmawati, 2020). Sektor keuangan menduduki tempat tertinggi dalam perkembangan teknologi Di Indonesia, dimana ada suatu unsur didalamnya yang berkembang dengan cepat

yaitu metode pembayaran. Akhir-akhir ini metode pembayaran berbasis digital banyak diminati oleh masyarakat dan terdapat beberapa *instansi* atau *merchant* yang mengharuskan melakukan pembayaran berbasis digital (Meitry Adinda, 2022).

Seiring dengan perkembangan pembayaran berbasis digital di Indonesia, dengan tujuan untuk mempermudah dalam bertransaksi kini Bank Indonesia meluncurkan sebuah pembayaran digital yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* atau yang biasa disebut dengan QRIS. QRIS merupakan sebuah penyederhanaan dari berbagai macam QR Code dan berbagai macam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang ada di Indonesia, dikembangkan oleh Bank Indonesia serta Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) agar proses transaksi menjadi lebih efisien (Subarno, 2021). Bank Indonesia sangat mendorong implementasi penggunaan QRIS, hal ini memiliki tujuan untuk mengurangi jumlah uang yang menyebar dikalangan Masyarakat (Ningsih & Rohmah, 2023). Hal tersebut sebagai salah satu upaya untuk mengurangi salah satu biaya terbesar dalam laporan keuangan bank sentral yaitu biaya percetakan uang tunai (Saputri, 2020). Manfaat yang ditawarkan oleh QRIS juga mampu mendukung kebutuhan-kebutuhan masyarakat maupun *merchant* sehingga dapat meningkatkan manfaat penggunaannya.

Melihat antusias masyarakat yang banyak beralih pada layanan pembayaran digital, utamanya kaum milenial. Pada Februari 2023 Bank Indonesia mencatat pengguna QRIS baik *merchant* maupun masyarakat umum mencapai 30,87 juta pengguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa QRIS telah mampu diterima dan dipergunakan dengan maksimal oleh masyarakat serta terdapat minat yang besar dalam penggunaan QRIS sebagai salah satu pembayaran berbasis digital di Indonesia meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama (Harsono et al., 2022).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Balakrishnan & Shuib, 2021) tentang keputusan adopsi penggunaan QRIS yang berfokus pada faktor-faktor yang berpengaruh diantaranya persepsi kemudahan dalam penggunaan, inovasi, optimisme, risiko yang dirasakan, motivasi intrinsik, dan kesiapan dalam adopsi pembayaran digital. Peneliti menyatakan bahwa faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh positif dan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa minat yang muncul pada keputusan mengadopsi pembayaran digital berupa QRIS ini dilandasi dengan adanya beberapa faktor yang mempengaruhi. Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh dan mendorong minat untuk mengadopsi penggunaan QRIS.

2. Tinjauan Pustaka

QRIS (Quick Response Indonesian Standard)

QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) merupakan sebuah jenis pembayaran yang menggunakan kamera smartphone untuk membaca QR Code yang memiliki algoritme khusus, diluncurkan oleh Bank Indonesia dan dikembangkan bersama ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia) sejak 17 Agustus 2019 (Saibil et al., 2022). Gubernur Bank Indonesia menjunjung tema semangat UNGGUL, yaitu dengan kepanjangan UNiversal, GampanG, Untung, dan Langsung (Hutagalung et al., 2021). QRIS merupakan sebuah bentuk penyederhanaan dari berbagai macam QR Code dengan tujuan untuk menyediakan sistem pembayaran yang lebih mudah, praktis, cepat, bahkan terjaga keamanannya dalam transaksi. Maka dari itu penyedia barang dan jasa (*merchant*) kini tidak perlu lagi harus menyediakan berbagai macam QR Code dari banyak instansi yang berbeda.

Kegunaan

Persepsi kegunaan QRIS merupakan sebuah persepsi yang dilihat dari fasilitas apa saja yang diberikan oleh sistem pembayaran tersebut dan memberikan peran dalam peningkatan performa kualitas untuk dapat dirasakan oleh penggunanya pada kehidupan sehari-hari. Apabila konsumen merasakan percaya bahwa sistem pembayaran tersebut mudah untuk digunakannya,

maka konsumen tersebut akan menggunakannya. Melihat dari hal itu, persepsi kegunaan bagi pengguna QRIS sangat berkaitan dengan keputusan apakah seseorang akan mengadopsi QRIS ataupun tidak (Fahmy & Azhari, 2020).

Optimisme

Optimisme merupakan suatu keyakinan yang dimiliki seseorang atas segala sesuatu pemikiran positif dari sisi yang baik dan beranggapan bahwasannya hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan akan mendatangkan harapan-harapan baik dari banyak kemungkinan (Lusiawati, 2016). Optimisme dapat terbangun melalui sistem keselamatan, minimnya ketidakpastian, hasil yang memuaskan dan keinginan yang terus muncul dari diri konsumen untuk menggunakan transaksi QRIS.

Inovasi

Inovasi merupakan suatu pengembangan serta implementasi atas suatu gagasan baru yang terbentuk dalam sebuah ide, desain, dan produk dalam jangka waktu tertentu. Adanya Inovasi digital dapat mengembangkan ekonomi lokal dengan konsep yang merujuk pada penggunaan sistem pembayaran digital untuk memajukan sektor ekonomi.

Kenikmatan yang Dirasakan

Kenikmatan merupakan sebuah kepuasan yang diperoleh dari diri seseorang ketika melakukan suatu aktivitas (Jurnal & Mea, 2022). Kenikmatan yang dirasakan seseorang cukup mempengaruhi niat adopsi penggunaan QRIS. Terlihat pada penjelasan sebelumnya bahwa kenikmatan merupakan sebuah kepuasan, maka hal tersebut dapat menimbulkan rasa ingin menggunakannya kembali.

Risiko yang Dirasakan

Risiko merupakan suatu keadaan yang tidak pasti namun sudah jelas didalamnya mengandung suatu unsur hal negatif dan bisa jadi bahaya yang pada akhirnya memberikan konsekuensi atau akibat dari suatu keputusan yang telah diambil dan hal ini tidak diinginkan dari pengguna QRIS (Nenandha, 2020). Persepsi resiko ini saling berkaitan, yaitu antara produk layanan yang dipilih dan ketidakpastian yang berasal dari keputusan penggunaan. Persepsi risiko yang dirasakan ini memiliki pengaruh pada tingkat kepercayaan seseorang. Apabila semakin kecil risiko yang dirasakan maka akan semakin besar pula tingkat kepercayaan seseorang untuk menggunakan transaksi QRIS, begitupun sebaliknya. (Kajian teori 2) menjelaskan terdapat dimensi dari risiko yang dirasakan yaitu (1) risiko keuangan, (2) risiko kinerja, (3) risiko fisik atau keamanan, (4) risiko waktu, (5) risiko psikologikal dan (6) risiko sosial.

Pengaruh Sosial

Pengaruh sosial dalam adopsi penggunaan QRIS ini merupakan suatu anggapan dimana lingkungan sosial mempengaruhi atau mengajak dirinya untuk dapat menggunakan sistem pembayaran QRIS. Lingkungan sosial ini dapat berasal dari mana saja, contohnya yaitu dirinya sendiri, keluarga, teman, public figure, orang-orang disekitarnya, bahkan orang lain yang tidak dikenal (Handayani & Rianto, 2021). Terdapat beberapa golongan pengaruh sosial pada masing-masing individu dalam penggunaan sistem pembayaran QRIS yaitu:

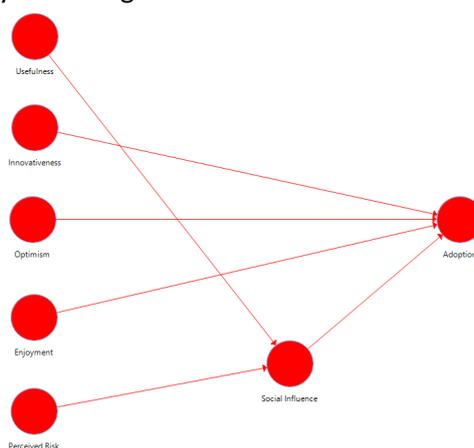
- a. Jika seseorang tersebut akan menerima sepenuhnya pengaruh sosial yang datang dari orang lain.
- b. Jika seseorang tersebut akan melakukan sistem pembayaran QRIS hanya bertujuan untuk memenuhi pengaruh sosial di lingkungannya.
- c. Jika seseorang tidak akan menerima atas pengaruh sosial lingkungannya dikarenakan beberapa faktor yang mungkin tidak mendukung pada dirinya.

Pengaruh sosial menunjukkan bahwa adopsi penggunaan sistem pembayaran QRIS berpegang pada individu mengenai apa dan bagaimana anggapan orang lain terhadap adopsi penggunaan sistem pembayaran QRIS (Winda & Sujana, 2020).

Niat Adopsi

Niat dipersepsikan sebagai kemungkinan individu untuk melakukan suatu perilaku. Niat menjadi dasar dan akan terus mendorong seseorang terhadap tindakan untuk mengadopsi penggunaan QRIS. Niat adopsi penggunaan merupakan sebuah tingkatan sejauh mana individu memiliki minat untuk menggunakan sistem pembayaran tersebut dengan menyesuaikan tujuan yang ingin dicapai (Saragih & Rikumahu, 2022). Pengambilan keputusan konsumen adalah pengakhiran dari segala proses pemikiran atas suatu problema atau proses intregasi untuk mengevaluasi dua pilihan untuk dipilih salah satu diantaranya dengan menjatuhkan sebuah pilihan pada satu alternatif.

Berdasarkan penjelasan yang tertera diatas, dapat ditarik kerangka berpikir dan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Model Hipotesis

Keterangan:

- H1 = *Usefulness* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *social influence*
 H2 = *Perceived risk* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *social influence*
 H3 = *Innovativeness* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *adoption*
 H4 = *Optimism* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *adoption*
 H5 = *Enjoyment* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *adoption*
 H6 = *Social influence* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *adoption*

3. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis SEM (Structural Equation Modelling). Digunakannya metode kuantitatif yaitu untuk dilakukannya pengujian terhadap hipotesis-hipotesis yang dilakukan dan nantinya akan dilakukan penelitian secara terstruktur (Benuf et al., 2019).

Ruang Lingkup Penelitian

Terdapat 3 variabel yang terlibat dalam penelitian ini yaitu (1) variabel eksogen (bebas), merupakan jenis variabel yang memiliki pengaruh dan memberikan penyebab pada model penelitian, yang termasuk dalam variabel eksogen ini adalah persepsi kegunaan, persepsi optimisme, persepsi inovasi, persepsi kenikmatan yang dirasakan, persepsi risiko. (2) variabel

intervening (antara), merupakan variabel perantara dari variabel eksogen dan juga variabel endogen, sehingga pada variabel eksogen tidak dapat secara langsung mempengaruhi pada perubahan yang terjadi pada variabel terikat, yang termasuk ke dalam variabel intervening adalah persepsi pengaruh sosial. (3) variabel endogen (terikat), merupakan variabel yang mendapat pengaruh dari variabel bebas dan menjadi dampak dalam model suatu penelitian, yang termasuk ke dalam variabel endogen adalah niat adopsi penggunaan QRIS. Objek penelitian ini yaitu pengguna sistem pembayaran QRIS.

Tahapan Penelitian

Terdapat tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) *Identifikasi masalah*: identifikasi masalah bertujuan untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang ada pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini didasari atas sistem pembayaran QRIS yang merupakan teknologi terbaru sehingga diperlukan untuk dilakukannya suatu penelitian untuk mengetahui persepsi apa saja yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS.
- 2) *Studi literatur*: studi literatur adalah tahap kedua yang dilakukan untuk mendapatkan referensi teori yang relevan dari sumber buku, internet, jurnal, bahkan sumber lainnya dalam mendukung penelitian ini.
- 3) *Penyusunan hipotesis*: penyusunan hipotesis ini dilakukan dengan tujuan untuk dijadikan kerangka analisis. Peneliti mengajukan 6 hipotesis pada penelitian ini.
- 4) *Penyusunan kuesioner*: penyusunan kuesioner adalah tahap menyusun pertanyaan yang nantinya akan menjadi sebagai alat untuk memperoleh data. Pada penelitian ini, terdapat 28 indikator questioner dari 7 variabel yang tersedia.
- 5) *Penyebaran kuesioner*: penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara online melalui google form untuk memperoleh responden minimal sejumlah 112.
- 6) *Pengumpulan data*: data yang diperoleh dari kuesioner yang disebar sebelumnya akan dilakukan pemeriksaan kembali (editing), kemudian disederhanakan ke bentuk kode angka atau symbol (coding), dan dilakukan pengorganisasian data melalui tabel (tabulasi).
- 7) *Analisis data*: analisis data pada penelitian ini menggunakan software Smartpls versi 3.0.
- 8) *Hasil penelitian*: hasil analisis adalah uraian dari hasil yang diperoleh setelah analisis data dilakukan dan dijelaskan berdasarkan pustaka yang dituju hingga masalah dapat dipecahkan.
- 9) *Penarikan kesimpulan*: penarikan kesimpulan adalah tahap paling akhir pada rangkaian penelitian. Dalam kesimpulan akan diungkapkan jawaban atas hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti sebelumnya akan diterima atau ditolak.

Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan kuesioner melalui *google form* yang dianggap mudah untuk memperoleh data dengan objek penelitian pernah menggunakan atau memiliki minat menggunakan sistem pembayaran QRIS. Metode ini digunakan karena dianggap lebih mudah dan efisien untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan skala likert 1-4 yang mewakili setiap indikatornya. Skala likert memiliki pembobotan yang ditunjukkan pada (Tabel 1).

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini peneliti melibatkan populasi yang merupakan pengguna sistem pembayaran QRIS. Sampel pada penelitian ini yaitu masyarakat yang sudah pernah menggunakan maupun yang memiliki minat untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS. Metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu *non-probability sampling*.

Penentuan jumlah sampel minimum pada penelitian ini menggunakan rumus yang ditetapkan oleh (Faizani & Indriyanti, 2021) dikarenakan pada penelitian ini tidak diketahui jumlah sampelnya. Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dengan cara mengalikan 4-10 kali dari seluruh jumlah indikator yang tersedia pada penelitian. Perhitungan jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Sampel} &= 4 \times \text{Jumlah Indikator Penelitian} \\ &= 4 \times 28 \\ &= 112 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas, dapat diketahui minimum jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sejumlah 112 responden.

Metode Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode PLS-SEM (*Partial Least Square - Structural Equation Modelling*) dengan *software* SmartPLS versi 3.0. Metode analisis ini digunakan untuk mengolah variabel yang bervariasi (Wang & Rhemtulla, 2021). Metode analisis data ini memungkinkan peneliti untuk dapat melihat hubungan antara variabel secara simultan dan memperhitungkan efek langsung maupun tidak langsung dari berbagai variabel yang tersedia. Pada analisis PLS-SEM, tersedia dua analisis yang dilakukan yaitu uji *outer model* dan uji *inner model* (Nasution et al., 2020).

Analisis *outer model* digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel laten dengan indikator penyusunnya. Terdapat empat kriteria pada uji *outer model* yaitu sebagai berikut:

- 1) *Convergent Validity*: pada uji digunakan untuk mengetahui validitas pada tiap hubungan antara indikator dengan variabel penyusunnya. Kriteria dapat dikatakan valid apabila memiliki nilai *outer loading* >0.5. dan AVE >0.5.
- 2) *Discriminant Validity*: pada uji ini memiliki kriteria penentuan untuk memperoleh *discriminant validity* yang baik adalah nilai indikator ke variabel sendiri harus lebih besar daripada nilainya terhadap variabel lain diluar variabelnya sendiri.
- 3) *Composite Reliability*: pada pengujian ini digunakan untuk menentukan tingkat reliabilitas dari suatu variabel dengan kriteria penentuan harus memiliki nilai >0.7.
- 4) *Cronbach Alpha*: pada pengujian ini memiliki nilai minimal *cronbach alpha* yaitu >0.7 untuk dapat dikatan memiliki reliabilitas yang baik.

Dari keempat analisis *outer model* diatas merupakan analisis menggunakan metode *PLS-Algorithm* yang bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antar variabel laten. Pada analisis ini juga dilakukan pengujian hipotesis untuk mengukur variabel eksogen terhadap variabel endogen.

Kemudian dilakukan analisis *inner model* menggunakan metode *bootstrapping* yang terdiri dari *analisis variant* (R^2) dan uji hipotesis. Pada analisis *inner model* dilakukan *analisis variant* dengan melihat nilai pada *r-square* sedangkan uji hipotesis dengan melihat nilai pada *t-statistic* dan *p-value* dalam pengujian *path coefficient* (Alhassan et al., 2020). Masing-masing analisis juga memiliki nilai yang dipersyaratkan. Untuk nilai *p-value* dipersyaratkan nilai signifikansinya adalah <0.05, sedangkan untuk nilai *t-statistic* dipersyaratkan nilai signifikasinya adalah >1.65. Dapat diambil kesimpulan suatu hipotesis dapat diterima apabila **nilai t-statistic > nilai t-tabel**. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh positif atau negative pada hipotesis dapat melihat pada nilai original sampel (Sivathanu, 2019).

4. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

A. Uji *Outer Model*

1) *Convergent Validity*

Pada pengujian ini dilihat dari nilai *outer loading*. Tabel 2 merupakan hasil *outer loading* yang telah menghilangkan beberapa indikator yang tidak valid dari hasil pengujian tersebut.

Tabel 2. Nilai *Loading Factor*

Variabel	Indikator	Outer Loading
<i>Usefulness (U)</i>	U1.1	0.900
	U1.2	0.859
	U1.3	0.805
	U1.4	0.772
<i>Innovativeness (I)</i>	I3.1	0.718
	I3.2	0.888
	I3.3	0.874
	I3.4	0.761
<i>Optimism (O)</i>	O2.1	0.831
	O2.2	0.878
	O2.4	0.798
<i>Enjoyment (E)</i>	E4.1	0.763
	E4.2	0.805
	E4.3	0.867
<i>Perceived Risk (P)</i>	P5.4	1.000
<i>Social Influence (S)</i>	S6.1	0.768
	S6.2	0.785
	S6.3	0.738
	S6.4	0.761
<i>Adoption (A)</i>	A1.1	0.849
	A1.2	0.785
	A1.3	0.838
	A1.4	0.668

Setelah dilakukan uji ulang dengan menghapus indikator E4.4, P5.1, P5.2, dan P5.3 yang diduga menyebabkan indikator lainnya tidak valid, maka kemudian dihapus untuk mendapatkan hasil seperti yang tertera pada Tabel II. Terlihat pada seluruh indikator yang tertera pada Tabel 2 tersebut, nilai *outer loading* >0.6 maka *convergent validity* telah terpenuhi atau dapat dikatakan valid.

2) *Discriminant Validity*

Pada pengujian selanjutnya yaitu melihat dari nilai AVE. Syarat nilai AVE untuk dapat dikatakan diterima yaitu harus lebih besar dari 0.5. Berikut pada tabel 2 merupakan hasil dari pengujian AVE.

Tabel 3. Nilai AVE

Variabel	AVE
<i>Adoption (A)</i>	0.621
<i>Enjoyment (E)</i>	0.661
<i>Innovativeness (I)</i>	0.662
<i>Optimism (O)</i>	0.699
<i>Perceived Risk (P)</i>	1.000

<i>Social Influence (S)</i>	0.582
<i>Usefulness</i>	0.698

Dari Tabel 3 tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ketujuh variabel yang tertera dalam penelitian dinyatakan telah memenuhi syarat *discriminant validity* atau dapat dinyatakan valid, karena seluruh nilai AVE >0.5. Selain itu pada pengujian ini, indikator harus memiliki korelasi yang lebih tinggi variabel latennya dibandingkan dengan indikator pada variabel laten lainnya. Hasil uji *discriminant validity* tersebut dapat dilihat dari nilai akar AVE (*Fornell Larcker Criterion*) sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Fornell Larcker Criterion

	(A)	(E)	(I)	(O)	(P)	(S)	(U)
(A)	0.788						
(E)	0.711	0.813					
(I)	0.705	0.731	0.814				
(O)	0.736	0.740	0.764	0.836			
(P)	0.484	0.414	0.476	0.465	1.000		
(S)	0.752	0.661	0.610	0.667	0.607	0.763	
(U)	0.637	0.662	0.650	0.679	0.337	0.537	0.835

Berdasarkan hasil Tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa seluruh nilai korelasi pada indikator terhadap variabel latennya lebih besar dari pada korelasinya terhadap variabel laten lainnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa melihat dari hasil pengujian *discriminant validity* pada nilai akar AVE (*Fornell Larcker Criterion*) memiliki *discriminant validity* yang baik.

3) Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui reliabilitas dari variabel laten dengan nilai yang dipersyaratkan yaitu >0.7. Berikut merupakan hasil pengukuran *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dari seluruh variabel penelitian.

Tabel 5. Nilai Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
<i>Adoption (A)</i>	0.867	0.793
<i>Enjoyment (E)</i>	0.854	0.742
<i>Innovativeness (I)</i>	0.886	0.828
<i>Optimism (O)</i>	0.874	0.786
<i>Perceived Risk (P)</i>	1.000	1.000
<i>Social Influence (S)</i>	0.848	0.765
<i>Usefulness</i>	0.902	0.858

Melihat dari Tabel 5, pengujian pada nilai *composite reliability* dari seluruh variabel penelitian telah melampaui batas nilai yang dipersyaratkan yaitu >0.7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil nilai *composite reliability* tersebut seluruh variabel memiliki reliabilitas yang baik.

Pengujian selanjutnya yaitu *cronbach's alpha* dengan nilai yang dipersyaratkan yaitu >0.7 yang artinya apabila suatu variabel nilainya memenuhi yang dipersyaratkan maka variabel tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik. Ditunjukkan pada Tabel 5, seluruh variabel telah memenuhi nilai yang dipersyaratkan. Maka dapat disimpulkan bahwa dari nilai *cronbach's alpha* tersebut seluruh variabel memiliki reliabilitas yang baik.

B. Uji Inner Model

1) Analisis Variant (R^2)

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh dari variabel eksogen terhadap variabel endogen. Penilaian ini memiliki kriteria, apabila semakin tinggi nilai

pada *r-square*, maka semakin baik model yang diteliti. Berikut hasil pengujian dari analisis variant.

Tabel 6. Nilai R-Square

Variabel	R-Square
Adoption	0.696
Social Influence	0.493

Berdasarkan Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa variabel *usefulness* dan *perceived risk* mampu menjelaskan variabel *social influence* sebesar 49,3%. Sedangkan variabel *innovativeness*, *optimism*, *enjoyment*, dan *social influence* mampu menjelaskan variabel *adoption* sebesar 69,6%.

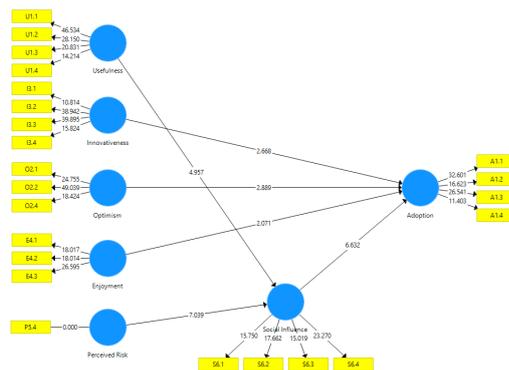
2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah pengambilan keputusan akhir untuk menentukan suatu hipotesis akan diterima atau ditolak melalui rangkaian analisis data. Hipotesis akan diterima apabila memiliki nilai *t-statistic* >1,65 dan nilai *p-value* <0.05. Berikut merupakan hasil uji hipotesis.

Tabel 7. Hasil Path Coefficient

Hipotesis	Original Sample	T-Statistics	P-Values	Keterangan
Enjoyment -> Adoption	0.155	2.071	0.039	Diterima
Innovativeness -> Adoption	0.186	2.668	0.008	Diterima
Optimism -> Adoption	0.219	2.889	0.004	Diterima
Perceived Risk -> Social Influence	0.481	7.039	0.000	Diterima
Social Influence -> Adoption	0.390	6.632	0.000	Diterima
Usefulness -> Social Influence	0.375	4.957	0.000	Diterima

Berdasarkan Tabel 6, seluruh hipotesis yang diajukan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Dari keenam hipotesis tersebut telah memenuhi nilai yang dipersyaratkan yaitu seluruhnya memiliki nilai *t-statistic* >1.65 dan nilai *p-value* <0.05. Berikut merupakan penggambaran model penelitian.



Gambar 2. Hasil Model Penelitian

Pembahasan

1) Pengaruh *usefulness* dan *perceived risk* terhadap *social influence*

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu (H1) pengaruh *usefulness* terhadap *social influence* dari faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan dan (H2) pengaruh *perceived risk* terhadap *social influence* dari faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan. Dapat disimpulkan dari kedua hipotesis yang diajukan, setelah dilakukan pengujian didapatkan hasil bahwa kedua hipotesis tersebut **diterima**.

Diterimanya kedua hipotesis tersebut membuktikan bahwa kegunaan dan risiko yang dirasakan saat menggunakan sistem pembayaran tersebut menjadi suatu pertimbangan ketika seseorang mendapatkan pengaruh sosial untuk menggunakan QRIS.

2) Pengaruh *innovativeness* terhadap *adoption*

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan hipotesis yaitu (H3) pengaruh *innovativeness* terhadap *adoption* dari faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan. Setelah dilakukannya pengujian, didapatkan hasil bahwa hipotesis tersebut **diterima**.

Diterimanya hipotesis tersebut memberikan kesimpulan bahwa adanya inovasi pada individu yang dapat dilihat atas pengetahuan dalam penggunaan QRIS tanpa adanya bantuan dari orang lain dan tingkat minimnya seorang individu menemui kendala saat menggunakan QRIS membuktikan bahwa QRIS memberikan manfaat, dianggap mudah dalam penggunaannya untuk transaksi pembayaran, serta memberikan pengalaman baru yang menarik bagi pengguna sehingga terus memiliki minat untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS.

3) Pengaruh *optimism* terhadap *adoption*

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan hipotesis yaitu (H4) pengaruh *optimism* terhadap *adoption* dari faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan. Setelah pengujian dilakukan, didapatkan hasil bahwa hipotesis tersebut **diterima**.

Diterimanya hipotesis tersebut memberikan kesimpulan bahwa sikap optimis serta pandangan positif yang dimiliki oleh pengguna QRIS bahwa metode pembayaran QRIS bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka karena telah membantu memudahkan dalam operasional transaksi pembayaran dan meningkatkan kualitas transaksi pembayarannya menjadi lebih cepat dan efisien. Sehingga memberikan dorongan kepada individu untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS.

4) Pengaruh *enjoyment* terhadap *adoption*

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan hipotesis yaitu (H5) pengaruh *enjoyment* terhadap *adoption* penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan. Setelah dilakukannya pengujian didapatkan hasil bahwa hipotesis tersebut **diterima**.

Diterimanya hipotesis tersebut memberikan kesimpulan bahwa pengguna sistem pembayaran QRIS benar-benar merasakan kenyamanan yang diberikan dan memiliki pandangan bahwa QRIS bermanfaat, dianggap mudah dalam penggunaannya untuk transaksi pembayaran sehingga terus memiliki minat untuk mengadopsi sistem pembayaran QRIS.

5) Pengaruh *social influence* terhadap *adoption*

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan hipotesis yaitu (H6) pengaruh *social influence* terhadap *adoption* dari faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan. Setelah dilakukannya pengujian didapatkan hasil bahwa hipotesis tersebut diterima.

Diterimanya hipotesis tersebut memberikan kesimpulan bahwa pengaruh sosial memberikan dampak yang cukup signifikan kepada individu dalam mengambil keputusan untuk mengadopsi penggunaan QRIS. Pengaruh sosial memberikan persepsi bahwa QRIS akan memberikan manfaat dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Pengaruh sosial memberikan dorongan kepada individu untuk menimbulkan minat mengadopsi sistem pembayaran QRIS.

5. Penutup Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat oleh peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

- a. Dari keenam hipotesis yang diajukan, seluruh hipotesis diterima. Hipotesis-hipotesis tersebut adalah *Usefulness -> Social Influence, Perceived Risk -> Social Influence, Innovativeness -> Adoption, Optimism -> Adoption, Enjoyment -> Adoption, Social Influence -> Adoption*.
- b. Dari seluruh hasil hipotesis yang diajukan dan diterima setelah dilakukannya penelitian, dapat disimpulkan bahwa *usefulness* dan *perceived risk* akan menjadi pertimbangan saat individu mendapatkan *social influence* untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga terdapat beberapa persepsi yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan adopsi penggunaan QRIS individu diantaranya *innovativeness, optimism, enjoyment, dan social influence*.
- c. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa pengaruh *usefulness* dan *perceived risk* terhadap *social influence* kemudian terhadap *adoption*, serta pengaruh *innovativeness, optimism, dan enjoyment* terhadap *adoption* yaitu sebagai berikut:
 - 1) Pengaruh *usefulness* terhadap *social influence* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.
 - 2) Pengaruh *perceived risk* terhadap *social influence* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.
 - 3) Pengaruh *innovativeness* terhadap *adoption* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.
 - 4) Pengaruh *optimism* terhadap *adoption* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.
 - 5) Pengaruh *enjoyment* terhadap *adoption* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.
 - 6) Pengaruh *social influence* terhadap *adoption* atas faktor yang berpengaruh pada adopsi penggunaan QRIS yaitu positif dan signifikan.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menghadirkan variabel lainnya atau memodifikasi model penelitian yang lebih terbaru dikarenakan topik pada penelitian ini teknologi sistem pembayaran yang semakin hari akan semakin berkembang. Sebagai peluncur sistem pembayaran QRIS yaitu Bank Indonesia diharapkan dapat lebih gencar melakukan sosialisasi kepada masyarakat yang lebih luas sehingga QRIS dapat dikenal dan diminati oleh banyak kalangan.

Daftar Pustaka

- Alhassan, M. D., Kolog, E. A., & Boateng, R. (2020). Effect of gratification on user attitude and continuance use of mobile payment services: a developing country context. *Journal of Systems and Information Technology*, 22(4), 353–380. <https://doi.org/10.1108/JSIT-01-2020-0010>
- Balakrishnan, V., & Shuib, N. L. M. (2021). Drivers and inhibitors for digital payment adoption using the Cashless Society Readiness-Adoption model in Malaysia. *Technology in Society*, 65(June 2020), 101554. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101554>
- Benuf, K., Mahmudah, S., & Priyono, E. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology Di Indonesia. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.24246/jrh.2019.v3.i2.p145-160>
- Dewi, I. A. K., & Rochmawati, R. (2020). Pengaruh Money Attitude Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Pribadi: Pengetahuan Dan Financial Self-Efficacy Sebagai Moderasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 123–134. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.10956>
- Fahmy, M., & Azhari, M. (2020). Resiko Terhadap Niat Berperilaku Konsumen Dalam Menggunakan Fitur Go-Pay Di Bandung the Influence of Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and Perceived Risk To Behavioral Intention Consumer on Using Go-Pay Features in Bandung. *E-Proceeding of Management*, 7(1), 452–459.
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap

- Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 85–93. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>
- Handayani, M., & Rianto, M. R. (2021). Pengaruh Financial Knowledge, Pendapatan dan Social influence terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital pada Generasi Milenial Islam di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(3), 1858–1865. <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jiedoi:http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i3.3620>
- Harsono, B., Widayat, A. Z., & Narimo, S. (2022). Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022). In *Proceedings of the 7th Progressive and Fun Education International Conference (PROFUNEDU 2022)* (Vol. 1). Atlantis Press SARM. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-71-8>
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P., & Panjaitan, P. D. (2021). Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.260>
- Jurnal, J., & Mea, I. (2022). *Adopsi Paylatteer Pada Generasi Z : Mengintegrasikan Model Penerimaan Utat2 Jimea | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi)*. 6(3), 1882–1899.
- Lusiawati, I. (2016). Ditinjau dari sudut pandang psikologi komunikasi. *Tedc*, 10(3), 147–151.
- Meitry Adinda. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gen-Z dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance, and Banking*, 1(1), 167–176.
- Nasution, M. I., Fahmi, M., Jufrizen, Muslih, & Prayogi, M. A. (2020). The Quality of Small and Medium Enterprises Performance Using the Structural Equation Model-Part Least Square (SEM-PLS). *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/5/052052>
- Nenandha, N. (2020). The Influence of Perceived Usefulness, Perceived ease of use, and Perceived Risk in Using Digital Payment Services in Accounting Students. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 2(2), 611–676. <https://doi.org/10.25105/jet.v2i2.14635>
- Ningsih, E. S., & Rohmah, W. (2023). *Intelligence And Emotional Intelligence (Empirical Study On Students Majoring In Accounting Education Class Of 2019 , Surakarta Muhammadiyah University) Pemahaman Akuntansi Perbankan Ditinjau Dari Kecerdasan Intelektual , Kecerdasan Spiritual Dan Kecerdasan Emosional (Studi Empiris Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Akuntansi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Surakarta)*. 4(5), 5148–5153.
- Palinggi, S., & Limbongan, E. C. (2020). Pengaruh Internet Terhadap Industri E-Commerce dan Regulasi Perlindungan Data Pribadi Pelanggan di Indonesia. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNASRISTEK)*, 4(1), 225–232. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v4i1.2543>
- Saibil, D. I., Sodik2, F., & Mardiah, A. A. (2022). Factors Affecting the Intention of Using Qris in Sharia Mobile Banking. *Jurnal Nisba H*, 8, 76–92.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 1–11.
- Saragih, Y. W., & Rikumahu, B. (2022). Analisis Faktor Adopsi E-Wallet Gopay, OVO, dan DANA dengan Model UTAUT2 pada Masyarakat Jawa Barat. *Jurnal Nominal Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 11(1), 70–87. <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal>
- Sivathanu, B. (2019). Adoption of digital payment systems in the era of demonetization in India:

- An empirical study. *Journal of Science and Technology Policy Management*, 10(1), 143–171. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-07-2017-0033>
- Subarno, A. (2021). Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Merchant Di Wilayah Surakarta. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 5(2), 43–57.
- Wang, Y. A., & Rhemtulla, M. (2021). Power Analysis for Parameter Estimation in Structural Equation Modeling: A Discussion and Tutorial. *Advances in Methods and Practices in Psychological Science*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2515245920918253>
- Winda, N. L. K. S. M., & Sujana, I. K. (2020). I Ketut Jati 2 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, Indonesia. *E-Jurnal Akuntansi Udayana*, 1866–1885.