

**Interest Preference In Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) As A Digital Payment Tool (Case Study: Burjo And Warmindo Consumers In Semarang City)**

**Preferensi Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Kasus: Konsumen Burjo Dan Warmindo Di Kota Semarang)**

**Analia Nur Shasanti<sup>1</sup>, Batara Daniel Bagana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Stikubank Semarang  
[analianurshasanti@mhs.unisbank.ac.id](mailto:analianurshasanti@mhs.unisbank.ac.id)<sup>1</sup>, [batara@edu.unisbank.ac.id](mailto:batara@edu.unisbank.ac.id)<sup>2</sup>

---

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, and lifestyle on behavioral intention to use QRIS on Burjo and Warmindo Consumers in Semarang City. This study uses variables of perceived ease for use and perceived usefulness based on the Technology Acceptance Model (TAM) theory, perceived risk variables based on Theory of Planned Behavior (TPB), and lifestyle variables based on Innovation Diffusion Theory (IDT). The population in this study were all Burjo and Warmindo consumers in Semarang City. The sample used incidental sampling techniques at 5 Burjo and 5 Warmindo in Semarang City which provide payment facilities using QRIS. The questionnaire that meets the requirements of this research is 114 questionnaires that have been filled out by Burjo and Warmindo consumers in Semarang City who choose to pay using QRIS. This study was processed using SPSS 26 with multiple linear methods with results showing that of the four variables only one independent variable has a positive effect on interest in using QRIS, namely lifestyle, while for other independent variables such as perceived ease of use, perceived usefulness, and perceived risk have no effect on interest in using QRIS.*

**Keywords:** QRIS, TAM, TPB, IDT, Lifestyle

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan gaya hidup terhadap behavioral intention to use QRIS pada Konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan variabel perceived ease for use dan perceived usefulness dengan berdasarkan pada teori Technology Acceptance Model (TAM), variabel perceived risk berdasarkan pada Theory of Planned Behavior (TPB), dan variabel lifestyle berdasarkan pada Innovation Diffusion Theory (IDT). Populasi dalam penelitian ini adalah semua konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang. Sampel menggunakan teknik sampling incidental pada 5 Burjo dan 5 Warmindo di Kota Semarang yang menyediakan fasilitas pembayaran menggunakan QRIS. Kuesioner yang memenuhi syarat penelitian ini sejumlah 114 kuesioner yang telah diisi oleh konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang yang memilih membayar menggunakan QRIS. Penelitian ini diolah menggunakan SPSS 26 dengan metode linear berganda dengan hasil yang menunjukkan bahwa dari empat variabel hanya satu variabel bebas yang berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS yaitu lifestyle, sedangkan untuk variabel bebas lainnya seperti perceived ease to use, perceived usefulness, dan perceived risk tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

**Kata Kunci:** QRIS, TAM, TPB, IDT, Lifestyle

**1. Pendahuluan**

Saat ini teknologi digital tidak bisa terlepas dalam kehidupan manusia. Segala aktivitas kegiatan manusia mulai dari bidang hiburan, bidang keuangan, bidang olahraga, bidang pendidikan, bidang kesehatan, bidang transportasi, bidang konstruksi, bidang pertanian, bahkan bidang militer semuanya menggunakan teknologi digital. Teknologi bidang keuangan atau biasa disebut dengan financial technology atau sering disingkat dengan fintech merupakan salah satu inovasi jasa keuangan yang mulai menjadi kebutuhan masyarakat di era digital sekarang.

Covid-19 menjadi salah satu pemicu yang begitu kuat terjadinya berbagai kegiatan yang menghindari adanya kontak fisik dan tatap muka. Salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menghindari kontak fisik adalah kegiatan bayar membayar dengan menggunakan QRIS. Bentuk upaya masyarakat untuk tidak menggunakan uang tunai, karena uang tunai dianggap menjadialah satu perantara dari penyebaran virus COVID-19. QRIS adalah alat pembayaran non tunai kode ber-barcode yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia yang di scan melalui aplikasi dompet digital seperti GoPay, OVO, Link Aja!, Flip, Dana, ShopeePay, dan Mobile Banking. Saat ini sudah banyak penjual/*merchant* yang menyediakan fasilitas menggunakan QRIS, termasuk para penjual makanan dan minuman dari kali lima hingga bintang lima. Burjo dan Warmindo merupakan warung makan yang saat ini sudah bertebaran di mana-mana, tidak hanya di wilayah perkuliahan saja tetapi sudah menyebar sampai di pertengahan pemukiman masyarakat. Burjo dan Warmindo banyak diminati karena harga yang ditawarkan bisa dikatakan murah dengan porsi yang jumbo, menjadi tempat yang nyaman berkumpul dengan teman dan keluarga, menyediakan stop kontak dan free wifi yang menunjang untuk bermain game dan mengerjakan tugas, serta adanya fasilitas pembayaran non tunai dengan menggunakan QRIS.

Pembayaran menggunakan QRIS mudah digunakan karena sudah banyaknya aplikasi dompet digital yang beredar dalam masyarakat sehingga penggunaan QRIS mudah dipelajari dan mudah dalam mengaplikasikannya. Penggunaan QRIS hanya bermodalkan dengan saldo di aplikasi dompet digital dan jaringan internet maka transaksi dapat diproses dengan cepat tanpa menunggu kembalian kelebihan bayar dan transaksi dapat dilakukan di berbagai penjual/*merchant* hanya perlu menggunakan satu scan barcode pada aplikasi dompet digital saja. Risiko terjadinya pencurian saldo rekening dan pencurian data dapat diminimalisir dengan tidak membagikan PIN dan OTP (*One Time Password*) saat melakukan transaksi menggunakan QRIS. Pembayaran menggunakan QRIS dirasa menyenangkan, sehingga akan terus digunakan dan akan menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dalam setiap melakukan transaksi pembayaran.

Persepsi kemudahan penggunaan adalah sudut pandang seseorang yang menganggap jika menggunakan suatu teknologi dapat memberikan kemudahan dalam menyelesaikan kegiatannya karena teknologi tersebut mudah dipelajari dan mudah digunakan. Dari penelitian yang dilakukan oleh (Putri *et al.*, 2022), (Alfani & Ariani, 2023), (Rahmawati & Murtanto, 2023), (Putri, Hatta, & Indraswono, 2023), (Jati, 2023), (Permani & Mujiyati, 2023), (Ramadhan, Asri, Gisijant, Hartanti, & Setyarini, 2023), (Ningsih, Sasmita, & Sari, 2020), dan (Saputri, 2020) memperoleh hasil jika persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfani & Ariani (2023) dan Tania *et al.* (2023) memperoleh hasil jika persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Persepsi kemudahan penggunaan menjadi hal paling mendasar yang menjadikan penggunaan QRIS dipilih dalam metode pembayaran non tunai, karena pengaplikasian QRIS dirasa cukup mudah dipelajari dan cukup mudah digunakan.

Persepsi kemanfaatan adalah sudut pandang seseorang yang menganggap bahwa penggunaan suatu teknologi mempunyai beberapa manfaat saat digunakan atau setelah penggunaannya. Dari penelitian yang dilakukan oleh Utari *et al.* (2023), Rahmi & Kristina (2023), dan Cindy (2023) memperoleh hasil jika persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Tania *et al.* (2023) memperoleh hasil jika persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Penggunaan QRIS mempunyai banyak manfaat yang dirasakan oleh penggunanya, antara lain pengajuan pendaftaran aplikasi QRIS mudah dan tidak dipungut biaya, jika ada kendala dalam penggunaan QRIS dapat menghubungi layanan customer service secara online 24 jam, proses pembayaran menggunakan QRIS lebih cepat sehingga menghemat waktu, dan lebih efektif karena dalam satu aplikasi QRIS dapat digunakan di banyak *merchant*.

Persepsi risiko adalah sudut pandang seseorang yang menganggap bahwa penggunaan suatu teknologi memiliki kecenderungan yang memungkinkan merugikan pengguna saat menggunakan atau setelah menggunakan teknologi tersebut. Dari penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2021), Noviati *et al.* (2022), dan Tania *et al.* (2023) memperoleh hasil jika persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) yang menunjukkan hasil jika persepsi risiko tidak berpengaruh pada minat penggunaan QRIS. Penggunaan QRIS memiliki dampak negatif yang mungkin dapat terjadi bagi penggunanya, seperti hilangnya saldo rekening di rekening, pencurian data pribadi pengguna, adanya *cyber crime*, dan gagalnya transaksi karena masalah jaringan internet. Dari dampak-dampak tersebut dapat diminimalisir dengan tidak membagikan password dan PIN kepada orang lain serta sebelum transaksi cek terlebih dahulu apakah paket ada masih ada atau wifi bisa terkoneksi dengan baik.

Gaya hidup (*lifestyle*) adalah cara pandang seseorang dalam mengambil keputusan untuk melakukan suatu kegiatan yang dibentuk melalui didikan orang tua, tempat tinggal, tempat kerja, dan lingkungan sekitar. Dari penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan Yafiz (2020) dan Dina (2023) memperoleh hasil jika *lifestyle* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Penggunaan QRIS dirasa menyenangkan, sehingga pengguna akan melakukan transaksi menggunakan QRIS lagi dan akan terbentuklah suatu kebiasaan yang tidak bisa terlepas dalam hidup penggunanya.

## 2. Tinjauan Pustaka

### **Technology Acceptance Model (TAM)**

TAM dikemukakan oleh Davis pada tahun 1989. *Technology Acceptance Model* adalah model teori yang menjelaskan dan memperkirakan penerimaan penggunaan terhadap suatu sistem informasi (Davis, 1989). TAM terdiri dari lima konstruk, antara lain *perceived ease to use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*, dan *actual system usage* (Davis, 1989).

### **Theory of Planned Behaviour (TPB)**

TPB dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1991. *Theory of planned behavior* adalah teori yang dikembangkan dari *Theory of Reason Action* (TRA). *Theory of planned behavior* atau teori perilaku yang direncanakan merupakan teori yang menjelaskan tentang penyebab timbulnya intensi berperilaku (Ajzen, 1991). Terdapat tiga konstruk dari TPB, antara lain *attitude toward behaviour*, *subjective norm*, dan *perceived behavior control* (Ajzen, 1991).

### **Innovation Diffusion Theory**

*Innovation diffusion theory* dipopulerkan oleh Everett M. Rogers pada tahun 1983. Difusi inovasi adalah teori yang menjelaskan mengenai karakteristik yang dapat membantu dalam mengurangi ketidakpastian tentang inovasi, sehingga karakteristik tersebut memengaruhi tingkat adopsi individu terhadap produk baru (Rogers, 2003). Karakteristik inovasi tersebut antara lain keunggulan relatif (*relative advantage*), kesesuaian (*compatibility*), kerumitan (*complexity*), dapat diuji coba (*trialability*), dan dapat dilihat (*observability*) (Rogers, 2003).

### **QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)**

QRIS adalah kode ber-barcode yang dikeluarkan Bank Indonesia untuk melakukan pembayaran non tunai (Ariekaningsih, 2020). Tujuan adanya QRIS adalah untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi ke penjual/*merchant* di mana dalam transaksi tersebut diawasi oleh regulator yang pada awalnya satu barcode hanya bisa digunakan untuk satu *platform* aplikasi saja tetapi sekarang satu kode ber-barcode bisa digunakan di semua aplikasi seperti, GoPay, OVO, ShopeePay, LinkAja!, Dana, dan Mobile Banking. Oleh Bank Indonesia QRIS menjadi salah satu cara untuk tercapainya ekonomi inklusi.

### **Minat Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)**

Minat penggunaan adalah ketertarikan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Menurut Ramdhan (2019), indikator dari minat penggunaan, antara lain:

1. Keinginan untuk menggunakan teknologi  
Keinginan seseorang untuk bisa menyelesaikan suatu aktivitas dengan bantuan teknologi karena adanya dorongan tertentu seperti teknologi tersebut dipilih karena dinilai dapat membantu menyelesaikan aktivitas menjadi lebih mudah, efektif dan efisien; teknologi tersebut menjadi fasilitas yang sudah tersedia dalam suatu aktivitas sehingga tidak ada pilihan lain; atau teknologi tersebut dipilih karena rekomendasi dari lingkungan sekitar.
2. Keinginan untuk menggunakan teknologi secara terus menerus  
Keinginan seseorang yang merasa sudah nyaman menggunakan suatu teknologi sehingga berkeinginan untuk menggunakan teknologi tersebut secara terus menerus.
3. *Actual technology use*  
Untuk melihat frekuensi penggunaan dan seberapa lama seseorang menggunakan suatu teknologi.

### **Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)**

Persepsi kemudahan adalah penilaian seseorang yang percaya jika menggunakan suatu teknologi dapat mengurangi beban tenaga yang dikeluarkan untuk menyelesaikan aktivitas tersebut (Chau & Wiyono, 2008). Menurut Davis (1989), indikator dari persepsi kemudahan penggunaan adalah sebagai berikut:

1. Mudah digunakan  
Suatu kondisi teknologi yang dipilih mudah digunakan daripada teknologi yang lain.
2. Mudah dikontrol  
Suatu kondisi teknologi yang dipilih mudah untuk mengatur kontrol penggunaannya, misal penggunaan QRIS dapat dikontrol jika dirasa boros maka dapat meng-uninstall *platform* aplikasi tersebut.
3. Jelas dan dapat dipahami  
Fitur yang ada dalam *platform* aplikasi penggunaan QRIS biasanya sudah terlihat pada beranda depan, sehingga sekali buka langsung jelas dan dapat dipahami jika ikon tersebut untuk pembayaran QRIS.
4. Fleksibel  
Suatu kondisi jika aplikasi tersebut bisa dan mudah diaplikasikan di mana saja dan kapan pun selama yang menunjang penggunaan aplikasi tersebut terpenuhi.
5. Mudah untuk dipelajari  
Kondisi di mana individu bisa menjalankan aplikasi tanpa perlu adanya *effort* yang berlebihan untuk dapat memahami aplikasi tersebut.
6. Mudah untuk menjadi terampil  
Kondisi di mana individu sudah terbiasa menggunakan suatu aplikasi sehingga bisa dikatakan jika individu tersebut sudah mahir dalam penggunaan aplikasi tersebut.

### **Persepsi Kemanfaatan (*Perceived of Usefulness*)**

Persepsi kemanfaatan adalah penilaian seseorang yang menganggap jika menggunakan suatu teknologi akan memperoleh keuntungan, baik saat menggunakannya ataupun sesudah menggunakannya (Bawa *et al.*, 2015). Menurut Davis (1989), indikator yang ada dalam persepsi kemanfaatan adalah sebagai berikut:

1. Mempercepat transaksi pembayaran  
Penggunaan QRIS tidak perlu menunggu uang kembalian yang lebih, sehingga dapat mempercepat antrian pembayaran.
2. Adanya keuntungan yang lain pasca transaksi selesai

Setelah pembayaran berhasil, penyedia layanan QRIS memberikan pengguna keuntungan lain seperti promo diskon atau *cashback* atau bisa juga poin loyalitas.

3. Transaksi dapat dilakukan secara efisien

Cukup dengan menggunakan satu aplikasi, pembayaran menggunakan QRIS dapat dilakukan di berbagai tempat.

### **Persepsi Risiko (*Perceived Risk*)**

Persepsi risiko adalah penilaian seseorang yang memperkirakan jika menggunakan suatu teknologi mendatangkan dampak negatif setelah mendaftarkan dirinya di sebuah aplikasi atau saat menggunakan aplikasi atau bahkan setelah penggunaan aplikasi tersebut (Harrel, 1986). Menurut Arifin dan Khoiriyah (2018), indikator dari persepsi risiko antara lain:

1. *Financial Risk*

Risiko keuangan adalah risiko yang memengaruhi kondisi keuangan seseorang saat menggunakan teknologi tersebut.

2. *Availability Risk*

Risiko ketersediaan adalah risiko yang mengacu pada ketidakpastian terhadap ketersediaan fasilitas layanan teknologi tersebut saat ingin digunakan.

3. *Security Risk*

Risiko keamanan adalah risiko yang berkaitan dengan tingkat keamanan saat teknologi tersebut digunakan.

### **Gaya Hidup (*Lifestyle*)**

Gaya hidup adalah cara pandang seseorang dalam mengekspresikan diri dalam melakukan segala urusannya, seperti minat dan pendapatnya yang terbentuk dari pola asuh orang tua dan lingkungan sekitarnya (Firmansyah, 2018). Menurut Aslam *et al.* (2017), indikator *compatibility with lifestyle* ada tiga, antara lain:

1. Sejalan dengan nilai-nilai yang ada

Saat ini manusia dalam berkehidupan tidak bisa terlepas dari bantuan teknologi, hal tersebut sejalan dengan mulai ditinggalkannya pembayaran manual menggunakan uang tunai. Sudah adanya alternatif pembayaran berbasis teknologi yang bisa diterima masyarakat luas yaitu dengan menggunakan QRIS.

2. Pengalaman masa lalu

Evolusi pembayaran di Indonesia yaitu dimulai dengan barter, karena barter dirasa kurang seimbang lalu diciptakannya uang tunai, karena dianggap ribet dan banyaknya kasus uang palsu lalu muncul debit card dan credit card serta e-money, *merchant* kecil seperti UMKM tidak bisa support pembayaran menggunakan EDC sehingga keluar alat pembayaran yang dirasa mudah dan dapat digunakan oleh pengusaha besar maupun kecil yaitu hadirnya pembayaran menggunakan QRIS.

3. Kebutuhan/Keperluan

Handphone dan internet merupakan kebutuhan yang mendasar bagi manusia saat ini, sehingga pembayaran secara digital menggunakan QRIS sudah menjadi suatu kebutuhan juga.

## **3. Metode Penelitian**

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah semua konsumen Burjo dan Warmin di Kota Semarang. Sampel penelitian ini adalah konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang dengan kriteria sebagai berikut:

1. Sedang atau pernah melakukan pembayaran menggunakan QRIS;
2. Usia antara 15 sampai dengan 40 tahun.

### Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Untuk sumber datanya menggunakan data primer menggunakan kuesioner.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membagikan kuesioner secara langsung pada outlet Burjo dan Warmindo di Kota Semarang. Kuesioner disajikan menggunakan skala Linkert, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Linkert**

No	Jawaban Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS) <sup>2</sup>	1

Sumber: Sugiyono (2017)

## 4. Hasil Dan Pembahasan

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua Konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang. Sampel penelitian ini adalah 5 Burjo dan 5 Warmindo di Kota Semarang yang menyediakan fasilitas pembayaran QRIS. Sampel penelitian ini sebanyak 114 orang.

### Deskripsi Responden

Dari 114 kuesioner yang telah terkumpul dapat diidentifikasi identitas responden. Merikut merupakan karakteristik dari responden:

**Tabel 2. Deskripsi Responden**

Demografi	Kategori	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	51	44.7
	Perempuan	63	55.3
Jenis Pekerjaan	Pelajar	3	2.6
	Mahasiswa/i	51	44.7
	Wiraswasta	2	1.8
	Pegawai/Karyawan	52	45.6
	Lainnya	6	5.3
Usia (tahun)	15 - 20	31	27.2
	21 – 25	57	50
	26 – 30	11	9.6
	31 – 35	10	8.8
	36 – 40	4	3.5
	Lainnya	1	0.9
		1 – 3	45
	4 – 6	29	25.4

Intensitas	7 – 10	16	14
Penggunaan QRIS dalam seminggu	> 10	24	21.1
Pengeluaran	< 100.000	52	45.6
Menggunakan QRIS (Rp) dalam seminggu	100.000 – 200.000	35	30.7
	201.000 – 300.000	10	8.8
	301.000 – 400.000	8	7
	> 400.000	9	7.9
Aplikasi yang Digunakan	GoPay	3	2.6
	OVO	4	3.5
	Dana	22	19.3
	ShopeePay	12	1.5
	M-Banking	73	64

Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa responden terbanyak adalah perempuan dengan rentan usia 21 sampai dengan 25 tahun dengan status sebagai pegawai atau karyawan dalam seminggu penggunaan QRIS sebanyak 1 hingga 3 kali dengan jumlah transaksi dalam seminggu sebesar kurang dari seratus ribu rupiah.

**Statistik Deskriptif**

**Tabel 3. Statistik Deskriptif**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Penggunaan (MP)	114	7.00	15.00	12.1053	1.74157
Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP)	114	16.00	30.00	25.2719	3.33468
Persepsi Kemanfaatan (KM)	114	9.00	15.00	12.2719	1.50683
Persepsi Risiko (RS)	114	8.00	15.00	11.4211	1.67699
Gaya Hidup (GH)	114	7.00	15.00	11.5526	1.92833
Valid N (listwise)	114				

Dari tabel 3 menunjukkan hasil bahwa variabel KP, KM, RS, dan GH memiliki nilai standar deviasi lebih rendah dari nilai rata-rata sehingga semua variabel bebas ini mempunyai penyimpangan data yang rendah dan dinilai mampu menjadi representasi dari keseluruhan data.

**Uji Validitas**

Dikatakan valid apabila r hitung  $\geq 0,182$ . Berikut hasil uji validitasnya:

**Tabel 4. Uji Validitas Setiap Variabel**

Variabel	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
MP	1	0.806	0.182	Valid
	2	0.792	0.182	Valid
	3	0.835	0.182	Valid
KP	1	0.742	0.182	Valid
	2	0.490	0.182	Valid
	3	0.755	0.182	Valid
	4	0.722	0.182	Valid

	5	0.810	0.182	Valid
	6	0.796	0.182	Valid
KM	1	0.773	0.182	Valid
	2	0.732	0.182	Valid
	3	0.776	0.182	Valid
RS	1	0.707	0.182	Valid
	2	0.736	0.182	Valid
	3	0.810	0.182	Valid
GH	1	0.766	0.182	Valid
	2	0.822	0.182	Valid
	3	0.825	0.182	Valid

Tabel 4 menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai nilai r hitung > r tabel, sehingga semua pernyataan yang ada di kuesioner valid.

**Uji Reliabilitas**

Menurut Ghozali (2013) dalam Sahrotul (2023), jika *Cronbach's Alpha* < 0.60 maka dinyatakan memiliki reliabilitas yang rendah.

**Tabel 5. Uji Reliabilitas**

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
MP	60.5175	42.871	.578	.714
KP	47.3509	26.106	.642	.729
KM	60.3509	45.292	.568	.724
RS	61.2018	45.401	.481	.742
GH	61.0702	40.544	.604	.701

Dari tabel 5 memberikan hasil jika semua variabel mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 sehingga variabel MP, KP, KM, RS, dan GH reliabel.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, jika sig > 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 6. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		114
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.40735357
Most Extreme Differences	Absolute	.074
	Positive	.053
	Negative	-.074
Test Statistic		.074
Asymp. Sig. (2-tailed)		.165 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.  
 b. Calculated from data.  
 c. Lilliefors Significance Correction.

Pada tabel 6 nilai yang diperoleh dari hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.165. Karena  $0.165 > 0.05$ , maka data tersebut berdistribusi normal.

**Uji Multikolinearitas**

Model regresi yang menunjukkan tidak adanya multikolinearitas jika berdasarkan nilai *tolerance*  $> 0.10$  atau nilai *VIF*  $< 10$ .

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	KP	.678	1.474
	KM	.749	1.335
	RS	.805	1.242
	GH	.670	1.493

a. Dependent Variable: MP

**Tabel 7. Uji Multikolinearitas**

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan (KP) nilai *tolerance* sebesar 0.678 dan nilai *VIF* sebesar 1.474, karena  $0.678 > 0.10$  dan  $1.474 < 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas; variabel persepsi kemanfaatan (KM) nilai *tolerance* sebesar 0.749 dan nilai *VIF* sebesar 1.335, karena  $0.749 > 0.10$  dan  $1.335 < 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas; variabel persepsi risiko (RS) nilai *tolerance* sebesar 0.805 dan *VIF* sebesar 1.242, karena  $0.805 > 0.10$  dan  $1.242 < 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas; serta variabel gaya hidup (GH) nilai *tolerance* sebesar 0.670 dan nilai *VIF* sebesar 1.493, karena  $0.670 > 0.10$  dan  $1.493 < 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas.

**Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji Glejser adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

**Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.209	.816		2.706	.008
	KP	-.021	.033	-.078	-.640	.524
	KM	-.108	.068	-.182	-1.599	.113
	RS	.069	.057	.129	1.205	.231
	GH	-.005	.053	-.010	-.089	.929

a. Dependent Variable: Abs\_RES

Pada tabel 8 nilai signifikansi variabel persepsi kemudahan penggunaan (KP) sebesar 0.524, artinya  $0.524 > 0.05$  maka persepsi kemudahan penggunaan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas; nilai signifikansi persepsi kemanfaatan (KM) sebesar 0.113, artinya  $0.113 > 0.05$  maka persepsi kemanfaatan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas; nilai signifikansi persepsi risiko (RS) sebesar 0.231, artinya  $0.231 > 0.05$  maka persepsi risiko tidak terjadi gejala heteroskedastisitas; serta nilai signifikansi gaya hidup (GH) sebesar 0.929, maka artinya  $0.929 > 0.05$  maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

**Uji Koefisiensi Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Jika R<sup>2</sup> adalah 1 atau mendekati 1, maka semakin kuat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 9. Uji Koefisiensi Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.589 <sup>a</sup>	.347	.323	1.43294

a. Predictors: (Constant), GH, KM, RS, KP

Pada tabel 9 nilai koefisien determinasi pada kolom *Adjusted R Square* sebesar 0.323 artinya variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan gaya hidup memiliki pengaruh sebesar 32.3% terhadap variabel minat penggunaan QRIS, sedangkan 67.7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

**Uji Simultan F (Uji F)**

Uji F dilakukan dengan melihat hasil uji F pada nilai signifikansi level 0.05. Jika nilai signifikansi < 0.05 maka artinya secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap variabel minat penggunaan QRIS.

**Tabel 10. Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	118.924	4	29.731	14.479	.000 <sup>b</sup>
	Residual	223.813	109	2.053		
	Total	342.737	113			

a. Dependent Variable: MP

b. Predictors: (Constant), GH, KM, RS, KP

Tabel 10 diketahui bahwa F hitung sebesar 14.479 dengan memiliki nilai signifikansi 0.000, artinya 0.000 < 0.05 maka persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan gaya hidup secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

**Uji Analisis Regresi Berganda**

**Tabel 11. Uji Regresi Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.884	1.312		2.198	.030
	KP	.103	.053	.197	1.944	.055
	KM	.183	.109	.158	1.680	.096
	RS	.113	.092	.109	1.228	.222
	GH	.267	.085	.296	3.134	.002

a. Dependent Variable: MP

Tabel 11 dapat dirumuskan model persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$MP = 0.197 KP + 0.158 KM + 0.109 RS + 0.296 GH$$

Persamaan di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Nilai koefisien persepsi kemudahan penggunaan (KP) sebesar 0.197, artinya setiap terjadi peningkatan variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar satu satuan maka pengaruh minat penggunaan QRIS mengalami peningkatan sebesar 0.197.
- b. Nilai koefisien persepsi kemanfaatan (KM) sebesar 0.158, artinya setiap terjadi peningkatan variabel persepsi kemanfaatan sebesar satu satuan maka pengaruh minat penggunaan QRIS mengalami peningkatan sebesar 0.158.
- c. Nilai koefisien persepsi risiko (RS) sebesar 0.109, artinya setiap terjadi peningkatan variabel persepsi risiko sebesar satu satuan maka pengaruh minat penggunaan QRIS mengalami peningkatan sebesar 0.109.
- d. Nilai koefisien gaya hidup (GH) sebesar 0.296, artinya setiap terjadi peningkatan variabel gaya hidup sebesar satu satuan maka pengaruh minat penggunaan QRIS mengalami peningkatan sebesar 0.296

**Uji Hipotesis (Uji t)**

Jika nilai signifikansi uji t < 0.05 maka hipotesis akan diterima begitu pula dengan sebaliknya.

**Tabel 12. Uji t**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.884	1.312		2.198	.030
	KP	.103	.053	.197	1.944	.055
	KM	.183	.109	.158	1.680	.096
	RS	.113	.092	.109	1.228	.222
	GH	.267	.085	.296	3.134	.002

a. Dependent Variable: MP

Pada tabel 12 menunjukkan bahwa pengaruh antar variabel secara parsial dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis Persepsi Kemudahan Penggunaan (KP) terhadap Minat Penggunaan QRIS  
 Hasil pengujian variabel persepsi kemudahan penggunaan (KP) terhadap minat penggunaan QRIS diperoleh nilai t sebesar 1.944 dan nilai signifikansi sebesar 0.055, artinya  $0.055 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
2. Pengujian Hipotesis Persepsi Kemanfaatan (KM) terhadap Minat Penggunaan QRIS  
 Hasil pengujian variabel persepsi kemanfaatan (KM) terhadap minat penggunaan QRIS diperoleh nilai t sebesar 1.680 dan nilai signifikansi sebesar 0.096, artinya  $0.096 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
3. Pengujian Hipotesis Persepsi Risiko (RS) terhadap Minat Penggunaan QRIS  
 Hasil pengujian variabel persepsi risiko (RS) terhadap minat penggunaan QRIS diperoleh nilai t sebesar 1.228 dan nilai signifikansi sebesar 0.222, artinya  $0.222 > 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi risiko secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
4. Pengujian Hipotesis Gaya Hidup (GH) terhadap Minat Penggunaan QRIS  
 Hasil pengujian variabel gaya hidup (GH) terhadap minat penggunaan QRIS diperoleh nilai t sebesar 3.134 dan nilai signifikansi sebesar 0.002 serta memiliki nilai koefisiensi positif sebesar 0.085 artinya  $0.002 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup secara parsial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

## Pembahasan

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan QRIS  
Persepsi kemudahan penggunaan QRIS adalah penilaian seseorang yang menganggap dalam menggunakan QRIS mudah diaplikasikan dan mudah dipelajari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak sesuai dengan teori hipotesis pada penelitian ini yaitu persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang beranggapan bahwa penggunaan QRIS sama seperti penggunaan aplikasi keuangan lain sehingga responden merasa terbiasa dengan bentuk aplikasi sejenisnya dan responden merasa jika dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa terlepas dari gawai yang menjadikan pembayaran menggunakan QRIS melalui aplikasi di handphone sudah menjadi hal yang sangat biasa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizal Syahri Alfani dan Kurnia Rina Ariani (2023) dan I Dewa *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
2. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan QRIS  
Persepsi kemanfaatan penggunaan QRIS adalah penilaian seseorang yang menganggap penggunaan QRIS mempunyai keuntungan bagi *user* baik saat digunakan maupun setelah digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa responden beranggapan segala aktivitas sudah menggunakan bantuan teknologi agar kegiatan tersebut dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat, sehingga penggunaan QRIS dirasa sudah menjadi suatu kebiasaan yang dirasakan manfaatnya tanpa perlu adanya keuntungan tambahan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Dewa *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS (*intention of use QRIS*).
3. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan QRIS  
Persepsi risiko penggunaan QRIS adalah penilaian seseorang yang menganggap penggunaan QRIS memiliki kecenderungan yang negatif dalam penggunaannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang beranggapan bahwa penggunaan QRIS tidak ada risiko atau kerugian lain yang akan ditimbulkan, isu adanya *cyber crime* tidak pernah dirasakan oleh responden, serta menilai bahwa harga yang dikeluarkan saat melakukan transaksi dinilai kecil (kurang dari Rp 30.000), sehingga penggunaan QRIS dirasa sudah aman dan tidak takut gagal saat melakukan transaksi di Burjo dan Warmindo Kota Semarang. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktoviana Banda (2020) yang menunjukkan persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
4. Pengaruh Gaya Hidup terhadap Minat Penggunaan QRIS  
Gaya hidup penggunaan QRIS adalah kebiasaan seseorang dalam melakukan pembayaran transaksi dengan memilih menggunakan QRIS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang dalam penggunaan QRIS sudah menjadi suatu kebiasaan yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Responden merasa jika pembayaran menggunakan QRIS akan terlihat menjadi keren tidak ketinggalan jaman, dan bisa juga penggunaan QRIS sudah menjadi suatu keharusan karena Burjo dan Warmindo tidak menyediakan pembayaran secara tunai. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wirda dan M. Yafiz (2022), Melisa *et al.* (2023), dan Dina *et al.* (2023) yang menunjukkan gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

## 5. Penutup

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang.
2. Persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang.
3. Persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang.
4. Gaya hidup berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS pada konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang.

### Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang memerlukan perbaikan serta pengembangan dalam penelitian berikutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator yang digunakan setiap variabel kurang banyak, sehingga item pernyataan yang dibagikan dalam kuesioner terbatas.
2. Pembagian kuesioner dilakukan di Burjo dan Warmindo di Kota Semarang bagian Semarang Timur, Semarang Utara, Semarang Tengah, Semarang Selatan, dan Semarang Barat tetapi masing-masing wilayah pengambilan sampel termasuk ke dalam wilayah 'tengah kota', daerah yang berada di pinggir Kota Semarang tidak termasuk ke dalam sampel penelitian ini

### Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Penjual/*Merchant*  
Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan kepada penjual Burjo dan Warmindo di Kota Semarang yang belum menyediakan fasilitas pembayaran menggunakan QRIS karena sekarang penggunaan QRIS sudah menjadi gaya hidup bagi para konsumen.
2. Bagi Pemerintah
  - a. Diharapkan Pemerintah dapat lebih gencar untuk melakukan edukasi terhadap masyarakat mengenai penggunaan QRIS agar lebih luas lagi jangkauan penggunaan QRIS dan tercapainya inklusi ekonomi.
  - b. Pemerintah diharapkan dapat memperkuat regulasi mengenai pelaku *cyber crime* dan memperkuat jaminan keamanan penggunaan QRIS.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel bebas lain yang dapat mempengaruhi minat penggunaan QRIS dan penyebaran kuesioner diharapkan lebih luas lagi tidak hanya di tengah kota tetapi juga di pinggir Kota Semarang.

### Daftar Pustaka

- Ajzen, I. 1991. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. 50, 179-211.
- Akhyar, R. A., & Sisilia, K. 2023. *Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital QRIS*. *Management Studies and Entrepreneurship Journal* (Vol 4 No.4, 2023: 3944-3953), 3944-3953.
- Alfani, R. S., & Ariani, K. R. (2023). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)*. *Edunomika – Vol. 08, No. 01, 2023, Hal. 1-8*.
- Davis, F. D. 1989. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, Vol. 3, Hal. 319-340.

- Firmansyah, A. 2018. *Pengantar Manajemen Edisi Ke-1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haidar, M. D. 2022. *Analisis Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko dan pengendalian PRIVASI terhadap Minta Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran*.
- Indah, P. N., Zen, M., & Rita, K. 2022. *Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi*. Vol. 6 No. 1: SISFOTEK VI 2022, Hal. 155-160.
- Jati, O. E. 2023. *Pengaruh Perceived Ease to Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Risk Terhadap Intention to Use QRIS Sebagai Pembayaran Digital (Pendekatan Technology Acceptance Model)*. Hal. 1-5.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. 2020. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa*. Ikraith-Ekonomika, Vol. 4 No 1, Hal. 1-8.
- Permani, E. C., & Mujiyati. 2023. *Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Menggunakan Dompot Digital (QRIS) pada Mahasiswa*. Hal. 1-23.
- Putri, M. T., Hatta, A. J., & Indraswono, C. 2023. *Analisis Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Dan Risiko Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Di Yogyakarta*. Vol. 17 No. 3, Hal. 215-228.
- Rahmawati, A. N., & Murtanto. 2023. *Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi*. Jurnal Ekonomi Trisakti. Vol. 3 No. 1, Hal. 1247-1256.
- Ramadhan, 1., Asri, H. R., Gisijant, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. 2023. *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda*. Lentera Bisnis Manajemen, Vol. 1 No. 4, Hal. 162-170.
- Rogers, E. M. 1983. *Diffusion Of Innovations 3rd E Rev*. London: The Free Press.
- Saputri, O. B. 2020. *Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital*.
- Seputri, W., & Yafiz, M. 2022. *QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor*. Adzkiya: Jurnal Hukum dan Ekonomi Syariah, 139-148.
- Silalahi, P. R., Tambunan, K., & Batubara, T. R. 2022. *Dampak Penggunaan QRIS terhadap Kepuasan Konsumen sebagai Alat Transaksi*. ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Vol. 1, Hal. 122-128.
- Sriekaningsih, A. 2020. *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: Andi.
- Utari, I. D., Utami, N. W., Pramesti, I. G., & Putri, D. 2023. *Analisis Intention Of Use Dalam Implementasi Pembayaran QRIS Pada Pelaku Usaha Di Pasar Seni Sukawati*. SNESTIK, Hal. 28- 33.