

The Influence Of Perceived Ease Of Use, Technology Readiness, And User Interface On The Decision To Use Qris In M-Banking Brimo With Digital Literacy As An Intervening Variable: A Study On Generation Y And Z In Pasuruan Regency

Pengaruh Perceived Ease Of Use, Technology Readiness, Dan User Interface Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Di M-Banking Brimo Dengan Digital Literacy Sebagai Variabel Intervening: Studi Pada Generasi Y Dan Z Di Kabupaten Pasuruan

Aisyah Sovia Agustin¹, Amma Fazizah²

Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Yudharta Pasuruan^{1,2}
aisyah.malang2002@gmail.com¹, ammafazizah@yudharta.ac.id²

*Corresponding Author

ABSTRACT

This study examines how perceived ease of use, technology readiness, and user interface effect Generation Y and Z's decision to utilize QRIS in Pasuruan Regency and digital literacy. "A t-test with 145 degrees of freedom and a significance level of 0.05 is used in this quantitative study. Digital Literacy is significantly affected by Perceived Ease of Use, Technology Readiness, and User Interface. However, only the user interface and computer literacy greatly influence QRIS use. Currently, perceived ease of use and technological readiness do not influence QRIS adoption." These findings demonstrate the importance of digital literacy and a good user interface in encouraging younger generations to adopt QRIS.

Keywords: *Perceived Ease of Use, Technology Readiness, and User Interface, Decision to Use Qris in M-Banking Brimo Digital Literacy.*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, kesiapan teknologi, dan antarmuka pengguna terhadap keputusan Generasi Y dan Z untuk menggunakan QRIS di Kabupaten Pasuruan dan literasi digital. Uji t dengan derajat kebebasan 145 dan tingkat signifikansi 0,05 digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Literasi Digital dipengaruhi secara signifikan oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kesiapan Teknologi, dan Antarmuka Pengguna. Namun, hanya antarmuka pengguna dan literasi komputer yang sangat memengaruhi penggunaan QRIS. Saat ini, persepsi kemudahan penggunaan dan kesiapan teknologi tidak memengaruhi adopsi QRIS. Temuan ini menunjukkan pentingnya literasi digital dan antarmuka pengguna yang baik dalam mendorong generasi muda untuk mengadopsi QRIS.

Kata Kunci: *Perceived Ease of Use, Technology Readiness, dan User Interface, Keputusan Penggunaan Qris di M-Banking Brimo, Digital Literacy.*

1. Pendahuluan

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah standar kode QR Indonesia yang mendukung Sistem Pembayaran Indonesia 2025. Bank Indonesia dan ASPI meluncurkan QRIS pada 17 Agustus 2019, untuk menyederhanakan pembayaran online. Karena Kode QR lebih murah daripada metode pembayaran lain seperti mesin EDC, mereka mempromosikan efisiensi dan memperluas akses keuangan. Tema "Unggul" yang menyertai QRIS mewakili empat manfaatnya. Dengan kecepatan perkembangan teknologi, Generasi Y dan Z biasanya lebih siap untuk menyesuaikan diri dengan inovasi baru, seperti pembayaran digital. Karena kegunaannya dan kompatibilitasnya dengan gaya hidup kontemporer, QRIS telah berkembang populer sebagai metode pembayaran di kalangan anak muda. Indonesia memiliki pasar konsumen prospektif yang kuat untuk menerima perubahan digital karena memiliki populasi terbesar keempat di dunia, dengan sebagian besar penduduknya berasal dari generasi Y dan Z.

(BI, 2019). Gubernur BI Bapak Perry Warjiyo pada tanggal 17 Juli 2024 menyatakan bahwa transaksi QRIS di Indonesia melesat hingga 226,54% dalam kurun waktu satu tahun terakhir, dengan 50,50 juta penggunadan 32,71 juta mercant. (Sutrisno & Nuraini, 2024) Berdasarkan data Bank Indonesia, penggunaan QRIS diperkirakan akan meningkat signifikan pada tahun 2023, khususnya di kalangan generasi muda seperti Generasi Y dan Z. Generasi ini tumbuh dalam suasana yang sudah akrab dengan teknologi digital dan disebut sebagai digital natives. Menurut Direktur Eksekutif BI DKI Jakarta Arlyana Abubakar, generasi Z dan Y merupakan pengguna QRIS terbanyak. Ia menegaskan, pola gaya hidup yang bersumber dari survei biaya hidup (SHB) turut memengaruhi hal tersebut (Yuliani, 2024).

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan salah satu kriteria yang memengaruhi keputusan untuk menggunakan QRIS. Persepsi kemudahan penggunaan sebagaimana yang didefinisikan oleh Jogiyanto (2007) dalam Dewi & Warmika (2016) adalah keyakinan bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dan dengan upaya yang minimal. Keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam mengambil keputusan akan terpengaruh jika meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Kota Bandung oleh Andri (2024), keputusan Generasi Z untuk menggunakan QRIS terutama dipengaruhi oleh seberapa sederhana dan menguntungkannya QRIS bagi mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa niat dan pilihan untuk menggunakan QRIS, khususnya di kalangan generasi muda, dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi kemudahan dan kegunaannya. Pada tahun 2024, Ramdhani dkk. Peneliti di Lombok Epicentrum Mall menemukan bahwa keinginan pelaku usaha untuk menggunakan QRIS dipengaruhi secara positif oleh persepsi kemudahan penggunaan (Hidayati dkk., 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa kemudahan meningkatkan penggunaan QRIS (Fadhilah et al., 2021). Pengujian hipotesis tambahan menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan secara positif dan signifikan memengaruhi keputusan bertransaksi QRIS (Pratama et al., 2022). Bertentangan dengan, persepsi kemudahan penggunaan tidak memengaruhi minat QRIS. (Saputri, 2020).

User Interface juga dinilai berpengaruh terhadap keputusan penggunaan aplikasi QRIS karena tampilan dan desain yang intuitif memudahkan pengguna dalam bertransaksi. Menurut Nielsen (1993) dalam *Usability Heuristics*, UI yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kepuasan pengguna, sehingga berkontribusi terhadap keputusan penggunaan teknologi. Antarmuka yang sederhana, responsif, dan mudah dipahami meningkatkan kenyamanan serta mengurangi kebingungan saat menggunakan aplikasi. Navigasi yang jelas dan fitur yang mudah diakses juga berkontribusi dalam membangun kepercayaan pengguna, sehingga mendorong keputusan untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama (Ghufron & Fazizah, 2024). Desain *User Interface* merupakan tampilan grafis secara keseluruhan, termasuk teks dan informasi berbasis suara, yang dapat diakses oleh pengguna saat menjalankan sebuah aplikasi (Tirtadarma et al., 2018). Desain antarmuka yang baik tentunya akan membantu dalam membentuk kesan yang positif dari para pengguna.

Digital Literacy juga dianggap sebagai faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan QRIS, terutama dalam hal kemampuan individu untuk menemukan, mengevaluasi, memahami, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dalam aktivitas keuangan (Kamalia & Fazizah, 2024). Hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan, kesiapan teknologi, dan antarmuka pengguna terhadap pilihan untuk mengadopsi QRIS diduga diperkuat oleh literasi digital, sebagai variabel intervening. Merujuk pada penelitian Khisti Hanila Dewi, "Peran Literasi Digital dan E-Commerce terhadap Keputusan Pembelian Online" merupakan publikasi ilmiah. "Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa keputusan pembelian online dipengaruhi secara signifikan oleh literasi digital dan penggunaan e-commerce. Orang dengan tingkat literasi digital yang tinggi lebih mampu melakukan penilaian, menemukan informasi, dan membuat keputusan saat bertransaksi online." Selain itu, platform

e-commerce yang mampu memberikan pengalaman berbelanja yang positif turut berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital konsumen, yang pada akhirnya mendorong peningkatan dalam pengambilan keputusan pembelian secara online (Hanila Dewi, 2023).

Meneliti adopsi QRIS di BRImo menjadi penting karena pesatnya pertumbuhan pengguna dan volume transaksi digital yang terus meningkat. Dimiliki oleh PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk (BRI), BRImo merupakan aplikasi super yang terus mengalami perubahan digital untuk memberikan kemudahan, kecepatan, dan keamanan bagi para konsumennya dalam bertransaksi. Hingga Q2 2024, terdapat 35,2 juta pengguna BRImo, meningkat 26,6% secara tahunan (yoy) dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya.

Mengingat tren ini, penelitian adopsi BRImo QRIS menjadi sangat penting. Selain memberikan wawasan akademik terkait penerimaan teknologi pembayaran digital, penelitian ini juga dapat membantu industri perbankan dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memperkuat strategi digitalisasi keuangan di Indonesia. Responden dalam penelitian ini adalah Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan, yang merupakan kelompok yang aktif dalam ekosistem digital dan lebih terbuka terhadap adopsi teknologi keuangan. Generasi ini cenderung memiliki tingkat *Technology Readiness* yang tinggi serta familiar dengan penggunaan layanan perbankan digital, termasuk QRIS di BRImo.

Kabupaten Pasuruan dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki ketersediaan data yang valid dan dapat diakses melalui sumber resmi seperti Badan Pusat Statistik (BPS). Selain itu, Generasi Y dan Z mendominasi populasi di wilayah ini, menjadikannya representatif untuk meneliti faktor-faktor yang memengaruhi adopsi QRIS. Berdasarkan data Sensus Penduduk 2020 dari BPS, jumlah Generasi Z di Kabupaten Pasuruan mencapai 391.414 jiwa, sementara Generasi Milenial (Y) sebanyak 414.027 jiwa. Dengan total lebih dari 800 ribu jiwa, wilayah ini menjadi tempat yang strategis untuk memahami pola penggunaan teknologi keuangan di kalangan masyarakat digital. Penelitian ini dapat lebih difokuskan untuk mengkaji bagaimana Kesiapan Teknologi, Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan, Antarmuka Pengguna, dan Literasi Digital berkontribusi terhadap adopsi QRIS di BRImo dengan memilih responden dari Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan lebih menjelaskan variabel-variabel yang mempengaruhi adopsi QRIS oleh masyarakat digital di wilayah tersebut.

Studi ini menyelidiki bagaimana Generasi Y dan Z memilih aplikasi QRIS, khususnya layanan QRIS m-banking BRImo. Literasi digital berfungsi sebagai variabel intermediet dalam penelitian ini, yang mengkaji pengaruh variabel Kemudahan Penggunaan, Kesiapan Teknologi, dan Antarmuka Pengguna terhadap pilihan untuk menggunakan QRIS. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "**Pengaruh *Perceived Ease Of Use*, *Technology Readiness*, Dan User Interface Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Di M-Banking Brimo Dengan *Digital Literacy* Sebagai Variabel Intervening: Studi Pada Generasi Y Dan Z Di Kabupaten Pasuruan**". Judul ini secara akurat merangkum topik penelitian dan diharapkan dapat memajukan pengetahuan tentang elemen-elemen yang memengaruhi adopsi QRIS dalam layanan perbankan daring.

2. Tinjauan Pustaka

Consumer Behavior Theory

Teori perilaku konsumen meneliti bagaimana orang membeli, menggunakan, dan membuang barang, jasa, pengalaman, dan ide. Salah satu aspek ilmu pemasaran adalah perilaku konsumen.

Technology Acceptance Model (TAM)

Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989) dan menyesuaikan keyakinan, sikap, niat, dan perilaku pengguna dengan menggunakan bagian-bagian dari Theory of Reason Action (TRA).

Menurut Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM), kesiapan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi bergantung pada niat mereka untuk melakukannya. (Subowo, S.Kom., M.T.I., 2020).

Perceived Ease Of Use

Davis (1989) mendefinisikan PEOU sebagai tingkat di mana seseorang merasa suatu sistem informasi mudah digunakan dan membutuhkan sedikit usaha. Teori Davis (1989) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan lebih kompleks.

Technology Readiness

Menurut Parasuraman dan Colby (2015), ***Technology Readiness*** adalah kecenderungan seseorang atau masyarakat untuk menerima, menyesuaikan diri, dan memanfaatkan teknologi baru dalam aktivitas profesional maupun aktivitas sehari-hari di tempat kerja dan di rumah. (Parasuraman & Colby, 2015).

User Interface

User Interface (UI) adalah komponen visual dari perangkat keras, perangkat lunak, atau situs web yang mengontrol bagaimana informasi ditampilkan di layar dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Untuk mengembangkan antarmuka yang intuitif, UI menggabungkan arsitektur informasi, desain interaksi, dan desain visual. Tujuan utama UI adalah meningkatkan kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) (Sembiring et al., 2021).

Keputusan Penggunaan

Teori keputusan pembelian sebanding atau sama dengan landasan teoritis variabel keputusan yang digunakan dalam penelitian ini. Peter dan Olson (2013) mendefinisikan pilihan sebagai mengintegrasikan pengetahuan, mengevaluasi kemungkinan, dan memilih satu. Keputusan kognitif yang menunjukkan niat perilaku adalah hasil akhir dari proses integrasi.

Digital Literacy

Literasi digital mencakup “minat, sikap, dan keterampilan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan perangkat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi,” menurut Potter (2005). Agar dapat berpartisipasi secara aktif dan sukses dalam kehidupan bermasyarakat, literasi ini juga mencakup proses perolehan informasi baru, penyusunan materi, dan komunikasi dengan orang lain.

3. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Menurut positivisme, metode penelitian kuantitatif “mempelajari suatu populasi atau sampel, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data statistik untuk menguji hipotesis” (Sugiyono, 2018). Analisis menggunakan analisis jalur. SPSS digunakan untuk memproses data dari kuesioner yang didistribusikan dalam penelitian ini.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Pasuruan dengan fokus pada Generasi Y dan Generasi Z sebagai objek penelitian. Kabupaten Pasuruan dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki ketersediaan data yang valid dan dapat diakses melalui sumber resmi seperti Badan Pusat Statistik (BPS). Selain itu, Generasi Y dan Z mendominasi populasi di wilayah ini, menjadikannya representatif untuk meneliti faktor-faktor yang memengaruhi adopsi QRIS.

Wilayah ini menjadi tempat yang strategis untuk memahami pola penggunaan teknologi keuangan di kalangan masyarakat digital.

Populasi

Sugiyono mengatakan “populasi adalah suatu kategori generalisasi barang atau orang dengan jumlah dan ciri tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.” Populasi adalah semua informasi yang kita pedulikan pada suatu periode dan ruang lingkup yang kita pilih. (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, populasi terdiri atas dua kelompok generasi yang menjadi fokus utama, yaitu Generasi Y dan Generasi Z yang berada di Kabupaten Pasuruan. Pemilihan kedua generasi ini sebagai populasi penelitian didasarkan peran strategis mereka dalam konteks sosial, ekonomi, atau budaya. Data ini menjadi landasan penting dalam proses penentuan sampel dan pengembangan analisis yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Sampel

“Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ukuran dan karakteristik yang sama, menurut Sugiyono (2019). Penelitian ini menggunakan purposive sampling dan non-probability sampling.” Karena survei ini melibatkan kriteria pemilihan responden, maka tidak semua orang dalam masyarakat dapat dijadikan sampel. Oleh karena itu, metode ini diadopsi.

Purposive sampling digunakan untuk memastikan bahwa sampel yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mereka yang memenuhi standar tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Rumus Lemeshow (1990) yang sering digunakan dalam penelitian survei dengan populasi yang besar atau tidak diketahui, digunakan untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini. Margin of error dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 8%. Berikut ini adalah rumus Lemeshow:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Dengan:

Z=1,96 = (tingkat kepercayaan 95%)

p = 0,5 (nilai yang diasumsikan jika proporsi tidak diketahui)

d = 0,08 (margin of error 8%)

Sehingga perhitungannya adalah:

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{(0,08)^2} = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,0064} = \frac{0,9604}{0,0064} \approx 150$$

Sehingga, jumlah sampel minimum yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebesar 150 responden.

4. Hasil dan Pembahasan

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel dapat memverifikasi distribusi data. Data dengan nilai signifikansi di atas 0,05 terdistribusi secara sering. Namun, data dengan nilai signifikansi di bawah 0,05 tidak terdistribusi secara teratur. Hasil uji normalitas SPSS:

Tabel 1. Uji Normalitas

Model	Unstandardized Residual	Keterangan
Model 1	0,200	Normal
Model 2	0,200	Normal

Nilai Sig. sebesar 0,200 melebihi 0,05 pada Tabel 1 Model 1 dan 2. Jadi, variabel penelitian berdistribusi sering.

Uji Liniaritas

Untuk memastikan apakah terdapat hubungan linear dalam model studi, digunakan uji linearitas. "Model ini mengasumsikan hubungan linear antara variabel independen dan dependen, yang dapat diuji. Jika nilai signifikansi (Sig.) penyimpangan dari linearitas lebih besar dari 0,05, data tersebut linear; jika tidak, maka data tersebut tidak linear." Uji linearitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Liniaritas

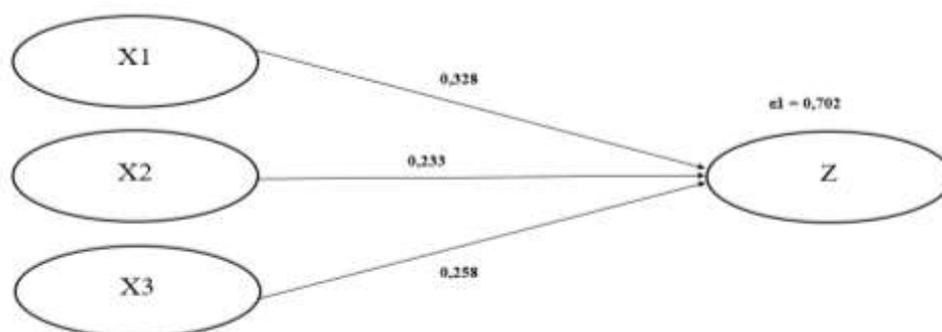
Model	Variabel Independen	Variabel Dependen	P-Value	Sig.	Keterangan
Model 1	<i>Perceived Ease Of Use</i>	Digital Literacy	0,172	0,000	Linier
	<i>Technology Readiness</i>	Digital Literacy	0,119	0,000	Linier
	<i>User Interface</i>	Digital Literacy	0,346	0,000	Linier
Model 2	<i>Perceived Ease Of Use</i>	Keputusan Penggunaan	0,232	0,000	Linier
	<i>Technology Readiness</i>	Keputusan Penggunaan	0,273	0,000	Linier
	<i>User Interface</i>	Keputusan Penggunaan	0,767	0,000	Linier
	<i>Digital Literacy</i>	Keputusan Penggunaan	0,832	0,000	Linier

Analisis Jalur Path (Path Analysis)

Koefisien Analisis Jalur Model 1 (Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Technology Readiness*, dan *User Interface* Terhadap *Digital Literacy*)

Tabel 3. Analisis Jalur Model 1

Variabel	Koefisien Jalur (Beta)	t-Hitung	Sig.	Keterangan
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0,328	4.093	0,000	Signifikan
<i>Technology Readiness</i>	0,233	2.933	0,004	Signifikan
<i>User Interface</i>	0,258	2.947	0,004	Signifikan
R Square	0,507			



Gambar 1. Kerangka Analisis Jalur Path

Persamaan analisis jalur model 1 adalah sebagai berikut:

$$Z = \rho_{yx1}X1 + \rho_{yx2}X2 + \rho_{yx3}X3 + \rho_{y\epsilon}1$$

$$Z = 0,328X1 + 0,233X2 + 0,258X3 + 0,702\epsilon1$$

Untuk mengetahui pengaruh tiga faktor—perceived ease of use, technology readiness, dan user interface terhadap literasi digital, maka dilakukan analisis jalur pada bagian ini.

Berdasarkan hasil studi statistik, persepsi kemudahan penggunaan (X1) mempengaruhi penggunaan QRIS (Y) dengan nilai t sebesar 4,093, nilai P sebesar 0,000, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,328.

“Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) memiliki pengaruh positif yang cukup besar terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y) melalui nilai t hitung > t tabel (4,093 > 1,976) dan nilai signifikansi < 0,05 (0,000 < 0,05). Pengaruh Kesiapan Teknologi (X2) terhadap Penggunaan QRIS (Y) memiliki nilai t hitung sebesar 2,933, Nilai P sebesar 0,004, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,233.” Nilai P < 0,05 (0,004 < 0,05) dan t hitung > t tabel (2,933 > 1,976) menunjukkan Kesiapan Teknologi (X2) berdampak positif terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y).

“Namun, variabel Antarmuka Pengguna (X3) memiliki koefisien jalur (Beta) sebesar 0,258, t hitung sebesar 2,947, dan Nilai-P sebesar 0,004. Antarmuka Pengguna (X3) berdampak positif terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y), dengan nilai signifikansi < 0,05 (0,004 < 0,05) dan t hitung > t tabel (2,947 > 1,976). Nilai R Square sebesar 0,507 menunjukkan bahwa ketiga faktor independen tersebut dapat menjelaskan 50,7% variabilitas dalam keputusan penggunaan QRIS, sedangkan variabel lainnya dapat menjelaskan 49,3%.”

Untuk mengukur besar kesalahan atau error variabel yang tidak diteliti, dilakukan perhitungan error (e1) menggunakan rumus:

$$e_1 = \sqrt{1 - R^2}$$

$$e_1 = \sqrt{1 - 0,507}$$

$$e_1 = \sqrt{0,493}$$

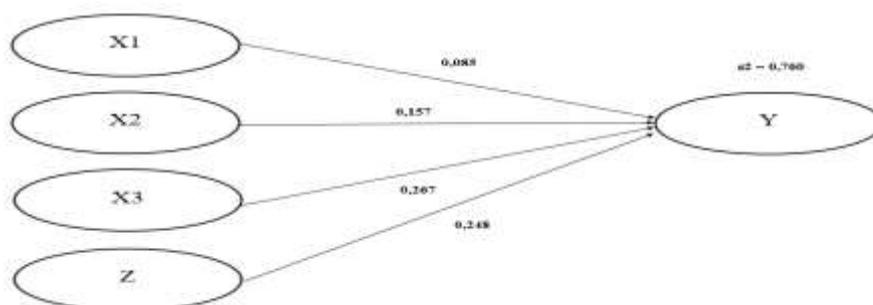
$$e_1 = 0,702$$

Dengan demikian, besarnya error variabel yang tidak diteliti dalam model ini adalah sebesar 0,702.

Koefisien Analisis Jalur Model 1 (Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Technology Readiness*, *User Interface*, dan *Digital Literacy* terhadap Keputusan Penggunaan)

Tabel 4. Analisis Jalur Model 2

Variabel	Koefisien Jalur (Beta)	t-Hitung	Sig.	Keterangan
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0,085	0,929	0,335	Tidak Signifikan
<i>Technology Readiness</i>	0,157	1,771	0,079	Tidak Signifikan
<i>User Interface</i>	0,267	2,735	0,007	Signifikan
<i>Digital Literacy</i>	0,248	2,756	0,007	Signifikan
R Square	0,422			



Gambar 2. Analisis Jalur Model 2

Persamaan analisis jalur model 2 adalah sebagai berikut:

$$Y = \beta_{yx1}X_1 + \beta_{yx2}X_2 + \beta_{yx3}X_3 + \beta_{yyz} + \beta_{y\epsilon_2}$$

$$Y = 0,085X_1 + 0,157X_2 + 0,267X_3 + 0,248z + 0,760\epsilon_2$$

Pada model jalur kedua, dilakukan analisis untuk melihat seberapa besar pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Technology Readiness*, *User Interface*, dan *Digital Literacy* terhadap keputusan penggunaan QRIS.

“Analisis statistika pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (X1) terhadap penggunaan QRIS (Y) menghasilkan nilai t sebesar 0,929, nilai P sebesar 0,335, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,085.”

Keputusan pemanfaatan QRIS (Y) tidak dipengaruhi secara signifikan oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), karena nilai probabilitas (0,335 > 0,05) dan nilai t (0,929 < 1,946) telah melampaui taraf signifikansi 0,05.

Hasil statistika menunjukkan bahwa Kesiapan Teknologi (X2) mempengaruhi penggunaan QRIS (Y) dengan nilai t sebesar 1,771, nilai P sebesar 0,079, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,157.

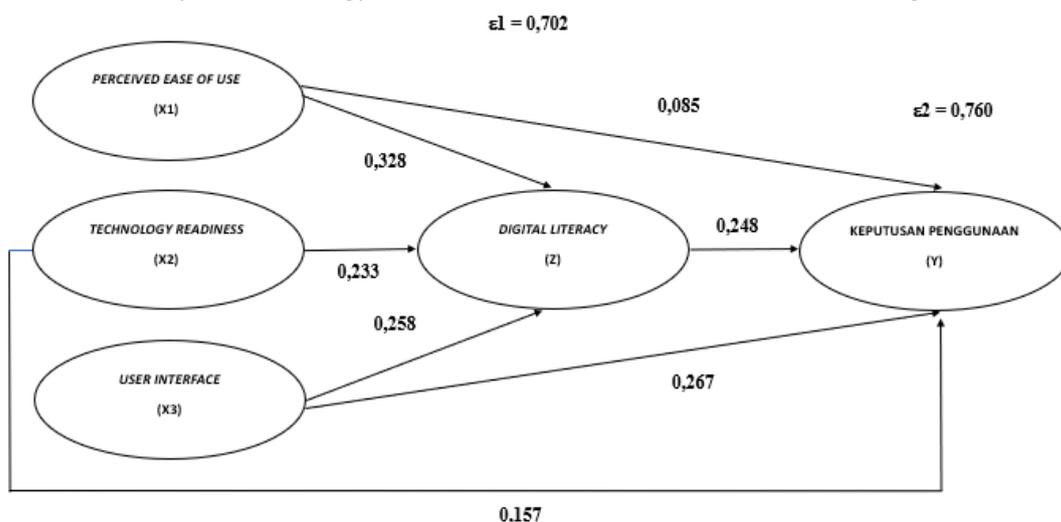
Berdasarkan nilai likelihood (0,079 > 0,05) dan t-hitung (1,771 < 1,946), Kesiapan Teknologi (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y).

Analisis statistik pemilihan User Interface (X3) dan QRIS (Y) menunjukkan nilai t-hitung sebesar 2,735, nilai P sebesar 0,007, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,267.

Nilai probabilitas (0,007 < 0,05) dan t-hitung (2,735 > 1,946) menunjukkan bahwa variabel User Interface (X3) berpengaruh positif terhadap keputusan adopsi QRIS (Y).

“Literasi Digital (Z) secara statistik berpengaruh terhadap penggunaan QRIS (Y), yang ditunjukkan oleh nilai t sebesar 2,756, nilai P sebesar 0,007, dan koefisien jalur (Beta) sebesar 0,248. Kesimpulan: Literasi Digital (Z) berpengaruh positif terhadap keputusan QRIS (Y), sebagaimana estimasi t hitung > t tabel (2,756 > 1,946) dan nilai probabilitas < 0,05 (0,007 < 0,05).”

Nilai ϵ_2 (error) adalah $\sqrt{1 - 0,422} = \sqrt{0,578} = 0,760$ dengan nilai R Square sebesar 0,422. Keputusan penggunaan QRIS (Y) pada model 2 dipengaruhi secara signifikan oleh variabel User Interface dan Literasi Digital, namun tidak dipengaruhi oleh variabel *Perceived Ease of Use* maupun *Technology Readiness*, berdasarkan nilai koefisien dan signifikansi.



Gambar 3. Kerangka Analisis Jalur Path

Tabel 5. Uji Langsung dan Tidak Langsung

Variable Independen	Pengaruh Langsung (X – Z)	Pengaruh Langsung	Pengaruh Tidak Langsung	Total Pengaruh
---------------------	---------------------------	-------------------	-------------------------	----------------

		(X – Y)		
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0,328	0,085	$0,328 \times 0,248 = \mathbf{0,081}$	0,166
<i>Technology Readiness</i>	0,233	0,157	$0,233 \times 0,248 = \mathbf{0,058}$	0,215
<i>User Interface</i>	0,258	0,267	$0,258 \times 0,248 = \mathbf{0,064}$	0,331
<i>Digital Literacy</i>		0,248	-	0,248

Uji Hipotesis

Hasil Uji T

Tabel distribusi t berada pada derajat kebebasan atau *degree freedom* (df)= n-k -1 dengan taraf signifikans 0,05 atau 5%, df= 150 – 4 -1 = 145, dengan demikian diperoleh nilai t-table yakni 1,976. Dari uji yang dilakukan melalui SPSS diperoleh perhitungan hasil sebagai berikut:

Pengaruh *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Digital Literacy*

Tabel 6. Uji T Model 1 X1 ke-Z

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
1	<i>Perceived Ease Of Use</i>	<i>Digital Literacy</i>	4,093	0,000	Signifikan

Hipotesis pertama (H1) diuji menggunakan uji-t untuk melihat apakah Literasi Digital (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan dipengaruhi secara signifikan oleh variabel *Perceived Ease of Use* (X1).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: *Perceived Ease of Use* (X1) tidak berpengaruh terhadap *Digital Literacy* (Z).
- H1: Diduga *Perceived Ease of Use* (X1) mempengaruhi *Digital Literacy* (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

“Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,093 dan nilai t tabel sebesar 1,976. Berdasarkan nilai t taksiran > t tabel (4,093 > 1,976) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima.”

Dengan demikian, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap literasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan meningkat seiring dengan kemudahan penggunaan suatu teknologi.

Pengaruh *Technology Readiness* Terhadap *Digital Literacy*

Tabel 7. Uji T Model 1 X2 ke-Z

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
1	<i>Technology Readiness</i>	<i>Digital Literacy</i>	2,933	0,004	Signifikan

Untuk mengetahui apakah variabel Kesiapan Teknologi (X2) berpengaruh signifikan terhadap Literasi Digital (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan maka dilakukan uji hipotesis kedua (H2).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: *Technology Readiness* (X2) tidak berpengaruh terhadap *Digital Literacy* (Z).
- H2: Diduga *Technology Readiness* (X2) mempengaruhi *Digital Literacy* (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

“Dengan menggunakan uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,933 dan nilai t tabel sebesar 1,976. Berdasarkan nilai t taksiran > t tabel (2,933 > 1,976) dan nilai signifikansi (0,004 < 0,05), maka H0 ditolak dan H2 diterima. Dengan demikian, literasi digital dan kesiapan teknis saling terkait.”

Hal ini berarti bahwa tingkat literasi digital seseorang akan meningkat seiring dengan tingkat kesiapannya dalam menghadapi teknologi, khususnya pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Pengaruh *User Interface* Terhadap *Digital Literacy*

Tabel 8. Uji T Model 1 X3 Ke-Z

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
1	<i>User Interface</i>	<i>Digital Literacy</i>	2,947	0,004	Signifikan

Pengujian hipotesis ketiga (H3) dilakukan untuk mengetahui apakah variabel *User Interface* (X3) berpengaruh signifikan terhadap *Digital Literacy* (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: *User Interface* (X3) tidak berpengaruh terhadap *Digital Literacy* (Z).
- H3: Diduga *User Interface* (X3) mempengaruhi *Digital Literacy* (Z) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Berdasarkan uji t, t-hitung adalah 2,947 dan t-tabel adalah 1,976. H0 ditolak dan H3 diterima karena t-hitung > t-tabel (2,947 > 1,976) dan nilai signifikansi 0,004 < 0,05.

Dengan demikian, literasi digital dan user interface memiliki pengaruh yang besar. Hal ini menunjukkan bahwa pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan, semakin tinggi literasi digitalnya, maka tampilan dan nuansa UI suatu aplikasi akan semakin baik.

Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap Keputusan Penggunaan

Tabel 8. Uji T Model 2 X1 Ke-Y

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
2	<i>Perceived Ease Of Use</i>	Keputusan Penggunaan	0,929	0,335	Tidak Signifikan

Untuk mengetahui apakah variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan, maka dilakukan uji hipotesis keempat (H4).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: *Perceived Ease of Use* (X1) tidak berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y).
- H4: Diduga *Perceived Ease of Use* (X1) mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS (Y) di M-Banking BRImo pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

“Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 0,929 dan nilai t tabel sebesar 1,976. Mengingat nilai signifikansi sebesar 0,335 > 0,05 dan nilai t hitung < t tabel (0,929 < 1,976), maka dapat dikatakan H0 diterima dan H4 ditolak.”

Dengan demikian, keputusan penggunaan QRIS tidak banyak dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan tidak selalu terdorong untuk memanfaatkan QRIS melalui M-Banking BRImo karena kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.

Pengaruh *Technology Readiness* Terhadap Keputusan Penggunaan

Tabel 9. Uji T Model 2 X2 Ke-Y

<i>Coefficients</i>					
---------------------	--	--	--	--	--

Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
2	Technology Readiness	Keputusan Penggunaan	1,771	0,079	Tidak Signifikan

Untuk mengetahui apakah variabel Kesiapan Teknologi (X2) berpengaruh signifikan terhadap keputusan Generasi Y dan Z dalam menggunakan QRIS (Y) di Kabupaten Pasuruan, maka dilakukan uji hipotesis kelima (H5).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: Technology Readiness (X2) tidak berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y).
- H5: Diduga Technology Readiness (X2) mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS (Y) di M-Banking BRImo pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Uji t menghasilkan t-hitung 1,771 dan t-tabel 1,976. H0 diterima dan H5 ditolak karena t-hitung < t-tabel (1,771 < 1,976) dan nilai signifikansi 0,079 > 0,05.

Dengan demikian, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Technology Readiness terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. Artinya, tingkat kesiapan seseorang dalam menghadapi dan menggunakan teknologi belum tentu memengaruhi keputusan mereka dalam menggunakan QRIS melalui M-Banking BRImo di kalangan Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Pengaruh User Interface Terhadap Keputusan Penggunaan

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
2	User Interface	Keputusan Penggunaan	2,735	0,007	Signifikan

engujian hipotesis keenam (H6) dilakukan untuk mengetahui apakah variabel User Interface (X3) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y) pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: User Interface (X3) tidak berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y).
- H6: Diduga User Interface (X3) mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS (Y) di M-Banking BRImo pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

“Setelah dilakukan uji t, diperoleh t-hitung sebesar 2,735 dan t-tabel sebesar 1,976. Berdasarkan t-hitung > t-tabel (2,735 > 1,976) dan nilai signifikansi (0,007 < 0,05), maka H0 ditolak dan H6 diterima.”

Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara User Interface terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. Artinya, semakin baik desain dan kemudahan antarmuka suatu aplikasi, maka semakin besar kemungkinan Generasi Y dan Z untuk memutuskan menggunakan QRIS melalui M-Banking BRImo.

Pengaruh Digital Literacy Terhadap Keputusan Penggunaan

Tabel 11. Uji T Model 2 Z Ke-Y

<i>Coefficients</i>					
Model	Variabel Bebas	Variabel Terikat	t-hitung	Sig.	Keterangan
2	Digital Literacy	Keputusan Penggunaan	2,756	0,007	Signifikan

Untuk mengetahui apakah variabel Literasi Digital (Z) berpengaruh signifikan terhadap keputusan Generasi Y dan Z dalam menggunakan QRIS (Y) di Kabupaten Pasuruan, maka dilakukan uji hipotesis ketujuh (H7).

Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- H0: Digital Literacy (Z) tidak berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y).
- H7: Diduga Digital Literacy (Z) mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS (Y) di M-Banking BRImo pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Uji t menghasilkan t-hitung 2,756 dan t-tabel 1,976. H0 ditolak dan H7 diterima karena nilai signifikansi ($0,004 < 0,05$) dan t-hitung ($2,756 > 1,976$). Penggunaan QRIS sangat dipengaruhi oleh literasi digital.

Hal ini berarti bahwa kemungkinan seseorang memilih penggunaan QRIS melalui M-Banking BRImo semakin meningkat seiring dengan tingkat literasi digitalnya.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 12. Koefisien Determinan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of The Estimate
1	0,712	0,507	0,497	1,528
2	0,650	0,422	0,406	1,779

“Tingkat di mana variabel independen dapat menjelaskan varians dalam variabel dependen ditunjukkan oleh koefisien determinasi.” Untuk menentukan kualitas model regresi yang digunakan dalam penelitian, angka ini sangat penting.

Faktor-faktor kemudahan penggunaan yang dirasakan, kesiapan teknologi, dan antarmuka pengguna yang digabungkan dapat menjelaskan 50,7% dari variasi dalam literasi digital, menurut nilai R Square Model 1 sebesar 0,507. Faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam model ini menjelaskan 49,3% sisanya.

Setelah memperhitungkan jumlah variabel independen, nilai R Square yang Disesuaikan sebesar 0,497 menunjukkan bahwa model tersebut masih memiliki tingkat daya penjelasan yang tinggi. Tingkat

kesalahan prediksi model untuk variabel Literasi Digital ditunjukkan oleh nilai Kesalahan Standar Estimasi sebesar 1,528. Faktor-faktor Perceived Ease of Use, Technology Readiness, User Interface, dan Digital Literacy secara kolektif dapat menjelaskan 42,2% dari variasi dalam Keputusan Penggunaan QRIS, menurut nilai R Square Model 2 sebesar 0,422.

Sementara itu, faktor-faktor tambahan yang tidak tercakup oleh model menjelaskan sisanya sebesar 57,8%. Setelah disesuaikan dengan jumlah variabel, nilai Adjusted R Square model sebesar 0,406 selanjutnya menunjukkan bahwa model tersebut masih kuat secara statistik.

Tingkat ketidakakuratan prediksi model pada variabel Keputusan Penggunaan QRIS ditunjukkan oleh nilai ketidakakuratan Standar Estimasi sebesar 1,779. Akibatnya, kedua model regresi dapat digunakan untuk secara signifikan mengkarakterisasi hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dan memiliki daya penjas yang sangat tinggi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh *Perceived Ease Of Use* (X1) Terhadap *Digital Literacy* (Z)

Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) secara signifikan memengaruhi Literasi Digital (Z), menurut pengujian statistik. Dengan nilai t sebesar 4,093 dan tingkat signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05), H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini berarti bahwa literasi digital konsumen, khususnya Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan, meningkat seiring dengan persepsi mereka terhadap kemudahan penggunaan teknologi.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada pengguna BRImo generasi Y dan Z, persepsi kemudahan penggunaan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literasi digital. Pihak pengembang aplikasi digital keuangan seperti BRImo disarankan untuk terus

mengoptimalkan antarmuka pengguna yang sederhana, intuitif, dan responsif agar dapat menjangkau lebih luas lagi masyarakat dengan berbagai latar belakang sosial ekonomi dan pendidikan.

Pengaruh Technology Readiness (X2) terhadap Digital Literacy (Z)

“Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,933 dan nilai signifikansi sebesar 0,004. H0 ditolak dan H2 diterima karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan nilainya melebihi t tabel sebesar 1,976.” Oleh karena itu, kesiapan teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap literasi digital.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kesiapan seseorang dalam menggunakan teknologi, semakin besar pula kemampuannya untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara efektif. Kesiapan dalam menghadapi teknologi baru membantu individu, terutama Generasi Y dan Z, untuk lebih cepat beradaptasi dengan inovasi digital dan meningkatkan keterampilan literasi digital mereka.

Data karakteristik responden mendukung temuan ini, di mana mayoritas responden berada pada kelompok usia Gen Z (17–28 tahun) sebesar 86%, yang merupakan kelompok yang akrab dengan teknologi digital sejak dini. Namun, kesiapan teknologi tetap perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan literasi digital mereka. Selain itu, sebagian besar responden berpendidikan SMA/ sederajat (61,3%), yang menunjukkan bahwa meskipun tingkat pendidikan menengah, mereka memiliki antusiasme dan kesiapan yang cukup tinggi dalam menggunakan teknologi digital.

Pengaruh User Interface (X3) terhadap Digital Literacy (Z)

“Nilai t-hitung sebesar 2,947 dengan nilai signifikansi 0,004 berdasarkan hasil uji-t. Karena signifikansinya kurang dari 0,05 dan nilainya melebihi t-tabel sebesar 1,976, maka H0 ditolak dan H3 diterima.” Oleh karena itu, antarmuka pengguna memiliki dampak besar pada literasi digital.

Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas pengguna untuk memahami dan memanfaatkan informasi digital meningkat seiring dengan desain dan kegunaan aplikasi. Antarmuka pengguna yang ramah dan mudah dipahami membantu individu untuk lebih cepat beradaptasi, mengeksplorasi fitur-fitur digital, serta meningkatkan keterampilan literasi digital, terutama pada kalangan Generasi Y dan Z.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan *user interface* yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan untuk mendukung peningkatan literasi digital di kalangan generasi muda. Pemerintah, pengembang aplikasi, dan institusi pendidikan perlu memperhatikan aspek ini agar keterampilan digital masyarakat terus meningkat.

Pengaruh Perceived Ease Of Use (X1) terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y)

“Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 0,929 dan nilai t tabel sebesar 1,976. Berdasarkan nilai signifikansi ($0,335 > 0,05$) dan nilai t estimasi ($0,929 < 1,976$), H0 diterima sedangkan H4 ditolak. Dengan demikian, kemudahan penggunaan tidak berpengaruh kuat terhadap penggunaan QRIS.” Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan tidak selalu terdorong untuk memanfaatkan QRIS melalui M-Banking BRImo karena kemudahan penggunaan aplikasi tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa Digital Literacy memainkan peran penting sebagai mediator dalam proses pengambilan keputusan penggunaan QRIS. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kompleksitas hubungan antar variabel dalam model jalur agar hasil analisis dapat menggambarkan dinamika sebenarnya dalam pengambilan keputusan pengguna. Model yang melibatkan variabel intervening seperti Digital Literacy dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai mekanisme bagaimana kemudahan

penggunaan aplikasi berkontribusi terhadap keputusan penggunaan QRIS, khususnya pada Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan.

Pengaruh *Technology Readiness* (X2) terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y)

Nilai t hitung adalah 1,771 dan t tabel adalah 1,976 dengan nilai signifikansi 0,079 dari uji t . Karena nilai signifikansi melebihi 0,05 dan t estimasi lebih kecil dari t tabel ($1,771 < 1,976$), H_0 diterima dan H_5 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan Generasi Y dan Z di Kabupaten Pasuruan untuk menggunakan QRIS tidak dipengaruhi secara signifikan oleh Kesiapan Teknologi. Tingkat kesiapan seseorang dalam menghadapi dan menggunakan teknologi belum tentu memengaruhi keputusan mereka menggunakan QRIS melalui M-Banking BRImo.

Hal ini menunjukkan bahwa Digital Literacy merupakan faktor kunci yang memperkuat dampak *Technology Readiness* terhadap keputusan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan peran variabel intervening dalam model analisis agar hasil penelitian dapat merefleksikan dinamika sebenarnya dalam pengambilan keputusan pengguna.

Pengaruh User Interface (X3) terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y)

“Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,735 dan nilai signifikansi sebesar 0,007. H_0 ditolak dan H_6 diterima karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan nilainya melebihi t tabel sebesar 1,976.” Dengan demikian, keputusan penggunaan QRIS sangat dipengaruhi oleh user interface.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik desain dan kemudahan penggunaan antarmuka suatu aplikasi, semakin besar kemungkinan Generasi Y dan Z memutuskan untuk menggunakan fitur pembayaran digital QRIS melalui M-Banking BRImo. Antarmuka yang intuitif dan mudah dinavigasi meningkatkan kenyamanan serta kepercayaan pengguna dalam menggunakan layanan tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan User Interface yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan untuk meningkatkan adopsi teknologi pembayaran digital di kalangan Generasi Y dan Z. Pengembang aplikasi dan institusi terkait perlu memperhatikan aspek UI untuk mendukung penggunaan layanan digital secara optimal.

Pengaruh *Digital Literacy* (Z) terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y)

“Hasil pengujian menunjukkan nilai t -hitung sebesar 2,756 dan tingkat signifikansi sebesar 0,007. H_0 ditolak dan H_7 diterima karena nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel ($2,756 > 1,976$) dan signifikansi lebih kecil dari 0,05.” Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh kuat terhadap pemanfaatan QRIS.

Penelitian ini memvalidasi temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa literasi digital mempengaruhi antusiasme Generasi Y dan Z terhadap layanan digital (Izzuddin & Ilahiyah, 2022). Literasi digital menjadi faktor penting dalam mendorong keputusan penggunaan teknologi pembayaran digital seperti QRIS, karena pengguna yang melek teknologi mampu memahami keamanan, kemudahan, dan manfaat layanan tersebut.

Dengan demikian, meningkatkan literasi digital terutama di kalangan generasi muda menjadi kunci utama dalam memperluas penggunaan layanan keuangan digital di Masyarakat.

5. Penutup Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji pengaruh Literasi Digital (Z) terhadap Keputusan Generasi Y dan Z dalam Penggunaan QRIS (Y) di Kabupaten Pasuruan serta pengaruh Persepsi Kemudahan

Penggunaan (X1), Kesiapan Teknologi (X2), dan Antarmuka Pengguna (X3). Berikut ini adalah hasil uji statistik t dengan derajat kebebasan (df) = 145 dan tingkat signifikansi 0,05:

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) berpengaruh signifikan terhadap Literasi Digital (Z). Nilai t-hitung = 4,093 > t-tabel = 1,976 dengan signifikansi 0,000. Hipotesis H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan teknologi secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi digital pengguna.
2. Kesiapan Teknologi (X2) berpengaruh signifikan terhadap Literasi Digital (Z). Nilai t-hitung = 2,933 > t-tabel = 1,976 dengan signifikansi 0,004. Hipotesis H2 diterima. Kesiapan individu dalam menghadapi teknologi berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital.
3. Antarmuka Pengguna (X3) berpengaruh signifikan terhadap Literasi Digital (Z). Nilai t-hitung = 2,947 > t-tabel = 1,976 dengan signifikansi 0,004. Hipotesis H3 diterima. Desain antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna membantu memperkuat literasi digital.
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) sedikit mempengaruhi Penggunaan QRIS (Y). Berdasarkan t-hitung = 0,929 dan t-tabel = 1,976, signifikansinya adalah 0,335. Hipotesis H4 gagal. Kemudahan penggunaan teknologi tidak cukup untuk memilih QRIS.
5. Kesiapan Teknologi (X2) hampir tidak mempengaruhi Penggunaan QRIS (Y). Berdasarkan t-hitung = 1,771 dan t-tabel = 1,976, signifikansinya adalah 0,079. Hipotesis H5 gagal. Kesiapan Teknologi sendiri tidak mempengaruhi adopsi QRIS.
6. Antarmuka Pengguna (X3) sangat mempengaruhi Penggunaan QRIS (Y). T-hitung = 2,735 > t-tabel = 1,976 dengan signifikansi 0,007. Terima hipotesis H6. Penggunaan QRIS dalam transaksi digital dapat didorong oleh antarmuka aplikasi yang bagus.
7. Literasi digital (Z) sangat mempengaruhi penggunaan QRIS (Y). Nilai t yang diestimasi adalah 2,756 > t-tabel = 1,976 dengan signifikansi 0,007. Menerima hipotesis H7. Konsumen yang melek digital lebih cenderung menggunakan QRIS.

Daftar Pustaka

- BI. (2019). Bank Indonesia: Menavigasi Sistem Pembayaran Nasional di Era Digital. *Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025*, 1–81.
- Dewi, N., & Warmika, I. (2016). Peran Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Resiko Terhadap Niat Menggunakan Mobile Commerce Di Kota Denpasar. *None*, 5(4), 2606–2636.
- Fadhilah, S. A., Nugroho, J. A., & Sangka, K. B. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard Pada Pelaku UMKM Binaan Bank Indonesia KPW Solo. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 7(3), 1–7.
- Ghufon, M., & Fazizah, A. (2024). Pengaruh penggunaan augmented reality terhadap buying behavior terhadap konsumen produk ikea dengan consumer engagement sebagai intervening variabel. *06*(4), 196–211.
- Hanila Dewi, K. (2023). Peran Literasi Digital dan E- Commerce Terhadap Keputusan Pembelian Online. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 13(3), 499–504. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v13i3.2939>
- Hidayati, N., Karim, N. K., Ekonomi, F., Bisnis, D., & Mataram, U. (2024). PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE DAN PERCEIVED USEFULNESS TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS PADA MERCHANT DI LOMBOK EPICENTRUM MALL. 253–262.
- Izzuddin, M. G., & Ilahiyah, I. (2022). Pengaruh User Interface, Brand Image, dan Digital Literacy terhadap Minat Penggunaan Bank Digital. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 12(1), 144. <https://doi.org/10.30588/jmp.v12i1.994>
- Kamalia, N. F. N. M., & Fazizah, A. (2024). PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE DAN PERCEIVED RISK TERHADAP CONTINUE INTENTION TO USE MELALUI

- KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI MOBILE BANKING BCA (Studi Kasus Pada Pengguna Mobile Banking BCA di Kota Malang). *Neraca Manajemen Ekonomi*, 6.
- Parasuraman, A., & Colby, C. L. (2015). An Updated and Streamlined Technology Readiness Index: TRI 2.0. *Journal of Service Research*, 18(1), 59–74. <https://doi.org/10.1177/1094670514539730>
- Pratama, R., Hadady, H., & Bailusy, M. N. (2022). Determinants of Use of the Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) on MSMEs in Ternate City. *International Research and Critics Institute Journal*, 5(2), 10384–10392.
- Ramdhani, A., Syafitri, S., Rizki Amalia, D., Lanfadilan, K., & Padillah Ahmad, A. (2024). the Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on the Decision To Use of Qris As a Digital Payment in Generation Z in the City of Bandung. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 2(3), 371–389. <https://doi.org/10.61597/jbe-ogzrp.v2i3.44>
- Saputri, O. B. (2020). Consumer Preferences in Using the Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) as a Digital Payment Tool'. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 237–247.
- Sembiring, F., Khotimah, A. K., & Gultom, M. (2021). IMPLEMENTASI TOGAF PADA SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MIS KOMPA). 8(1), 10–19.
- Subowo, S.Kom., M.T.I., M. H. (2020). Pengaruh Prinsip Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Kepuasan Pelanggan Aplikasi Ojek Online Xyz. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.2.6939>
- Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sutrisno, E., & Nuraini, R. (2024). *Transaksi QRIS Melonjak 226,54%, Revolusi Pembayaran Digital di Indonesia*. Indonesia.GO.ID Portal Infomasi Indonesia.
- Tirtadarma, E., Waspada, A. E. B., & Jasjfi, E. F. (2018). Kajian Peranan Desain UX (Pengalaman Pengguna) - UI (Antar Muka Pengguna) Mobile Application Kategori Transportasi Online terhadap Gaya Hidup Bertransportasi Masyarakat Urban. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 181207. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.4046>
- Yuliani, P. A. (2024). *Pengguna QRIS di Jakarta Naik 1,1 Juta, Mayoritas Gen Z*. Media Indonesia.