



Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Bertransaksi Menggunakan Kode QR terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau

Dwi Nur^{1*}, Meyzi Heriyanto²

¹Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis FISIP Universitas Riau, Indonesia

²Dosen Program Studi Administrasi Bisnis FISIP Universitas Riau, Indonesia

Alamat : JL. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, Indonesia

Kode Pos. 28293 | Telp/Fax. 0761-63277

Korespondensi penulis: dwi.nur1195@student.unri.ac.id*

Abstract. *This study aims to determine the effect of the convenience and benefits of transactions using QR codes on decisions to use the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) on students of the Faculty of Social and Political Sciences, Riau University partially and simultaneously. This study uses a quantitative approach by distributing questionnaires to 130 respondents who have used or often use QRIS. Sampling this study using non-probability sampling method, namely by purposive sampling. This study uses multiple linear regression analysis methods with SPSS version 29. The results showed that the convenience variable has a significant influence on usage decisions and the benefit variable has a significant influence on usage decisions. Simultaneous testing found that the convenience and benefit variables together had a significant influence on the decision to use QRIS on students of the Faculty of Social and Political Sciences, Riau University. The coefficient of determination test results show a value of 43.8%. The remaining 56.2% is explained by other variables outside the study.*

Keywords: *Benefits, Convenience, Usage Decisions.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari kemudahan dan manfaat bertransaksi menggunakan kode QR terhadap keputusan penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau secara parsial dan simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 130 responden yang pernah atau sering menggunakan QRIS. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* yaitu dengan *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda dengan SPSS versi 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan dan variabel manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan. Pengujian secara simultan didapat bahwa variabel kemudahan dan manfaat secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 43,8%. Sisanya yaitu 56,2% di jelaskan oleh variabel lain di luar penelitian.

Kata kunci: Kemudahan, Manfaat, Keputusan Penggunaan.

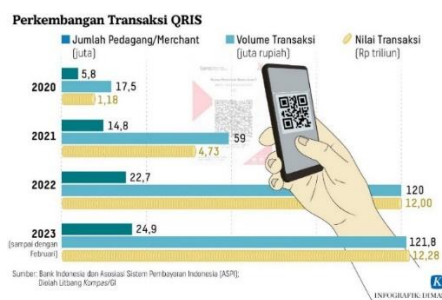
1. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan globalisasi yang cepat mendorong kemajuan teknologi internet menjadi semakin modern dan canggih. Kemajuan ini memberikan kemudahan diberbagai bidang, terutama dalam sistem pembayaran yang sebelumnya dianggap metodelis dan rumit, kini tidak lagi menjadi persoalan. Kemajuan tersebut turut membawa perubahan di bidang ekonomi, khususnya dalam hal kemudahan bertransaksi. Menurut (Skousen, 2007) transaksi mengacu kepada pertukaran barang ataupun jasa, baik antara individu, perusahaan, atau entitas organisasi lainnya. Hal ini memberikan dampak terhadap perkembangan ekonomi dan bisnis.

Perkembangan ini dapat dilihat dari perubahan metode pembayaran yang digunakan oleh masyarakat saat melakukan transaksi, yang sebelumnya menggunakan transaksi secara tunai (cash payment) sekarang sudah berangsur berubah menggunakan pembayaran digital (digital payment). Uang elektronik (e-money) kini telah banyak digunakan di Indonesia, dan bisa digunakan sebagai alat pembayaran tanpa menggunakan uang tunai serta sebagai dompet digital dalam berbagai aktivitas bisnis, contohnya melalui ShopeePay, LinkAja, Gopay, Dana, OVO dan lainnya (www.bi.go.id). Berbagai jenis sistem pembayaran elektronik meliputi e-money, dompet digital (*e-wallet*), *payment gateway* serta inovasi terbaru dalam teknologi finansial, berupa kode QR (*Quick Response Code*).

Teknologi kode *Quick Response* (QR) merupakan cara inovatif yang dapat memberikan kemudahan pada berbagai aktivitas sistem yang tersedia karena penggunaan kode QR mampu mempercepat proses pendataan. Kode QR merupakan salah satu bentuk kode matriks dua dimensi yang ditandai dengan tiga pola persegi di sudut kiri bawah, kiri atas dan kanan atas, serta terdiri dari modul hitam berbentuk kotak, titik atau piksel, yang dapat menyimpan data dalam bentuk alfanumerik, karakter dan simbol. Sistem pembayaran berbasis kode QR merupakan hasil dari inovasi teknologi yang memungkinkan perangkat untuk mengirim data untuk mendukung proses transaksi yang lebih cepat, praktis, dan efisien terutama dalam mempermudah proses pembayaran. Berikut adalah contoh penerapan kode QR dalam sistem pembayaran di Indonesia melalui *Quick Response Code Indonesia* (QRIS).

QRIS merupakan kode QR yang diciptakan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), untuk menyediakan sistem pembayaran digital yang aman, mendorong efisiensi pemerintah, serta mempercepat adopsi keuangan digital (Buluati et al., 2023). Sebelum hadirnya QRIS, setiap merchant memiliki kode QR terpisah untuk setiap Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) seperti Gopay, Ovo, Dana, atau LinkAja. Hal ini tidak hanya menyulitkan merchant, tetapi juga membatasi kode QR yang sesuai dengan aplikasi yang dimilikinya. Gambar di bawah ini menunjukkan pertumbuhan pesat sejak 2020 hingga 2023. Pada berbagai merchant sudah menerapkan pembayaran berbasis kode QR yang cukup massif, termasuk di kalangan UMKM dan pedagang kaki lima, menjadikannya solusi pembayaran non-tunai yang semakin populer.



Gambar 1. Perkembangan Transaksi QRIS dari tahun 2020-2023

Sumber : Kompas.id (2024)

Peningkatan ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin menerima dan mengadopsi teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Fenomena ini sejalan dengan konsep dalam Technology Acceptance Model (TAM). Teori ini diperkenalkan pertama kali oleh Davis (1989) yang berfokus terhadap bagaimana individu mengadopsi dan menerima teknologi. Teori TAM merupakan teori yang memvalidasi kegunaan, tingkat kemudahan, tingkat resiko dan keyakinan individu terhadap pendekatan dalam penerimaan atau penolakan dari teknologi.

Menurut Ralph C. Davis dalam Pribadi et al., (2020), keputusan merupakan jawaban dari sebuah pertanyaan. Dalam prosesnya, keputusan mencakup pilihan untuk menggunakan atau tidak menggunakan sesuatu yang merupakan bagian dari perilaku seseorang dan biasanya berujung pada tindakan nyata dalam bentuk fisik. Keputusan untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran menunjukkan pemikiran yang matang, di mana mereka mempertimbangkan kemudahan dan manfaat yang ditawarkan QRIS.

Menurut pendapat Jugiyanto dalam (Buluati et al., 2023) kemudahan penggunaan adalah seberapa yakin seseorang untuk percaya dalam menggunakan suatu teknologi terbebas dari kesulitan yang berarti kemudahan ini dapat dipahami, mudah dipelajari, mudah mengoperasikannya dan sederhana. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Erwinsyah et al., 2023) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan teknologi pembayaran QRIS pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kutai Kartanegara. Namun demikian, temuan ini tidak sama dengan penelitian dari (Nugraha et al., 2024) menyatakan bahwa kemudahan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan QRIS.

Menurut (Davis, 1989) manfaat adalah sebagai keyakinan akan kebermanfaatan yaitu tingkatan di mana pengguna yakin dan percaya bahwa suatu sistem dapat meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Jika QRIS mampu memberikan manfaat kepada pengguna seperti diskon, cashback, atau promosi yang lebih besar dibandingkan

platform lain, maka pengguna akan lebih tertarik untuk menggunakan QRIS. (Akhyar & Sisilia, 2023) menyatakan bahwa manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Namun, hasil ini berbeda dengan penelitian Annisa et al., (2023) menyatakan bahwa manfaat tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian Akhyar & Sisilia (2023) berjudul “pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*”. Perbedaannya terletak pada objek yang dianalisis serta penambahan *green theory* perilaku konsumen yang tidak digunakan pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini akan dilakukan kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau yang masuk dalam Generasi Z, karena mereka dianggap sudah paham teknologi dan mampu dalam mengakses berbagai layanan digital.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan dan manfaat bertransaksi menggunakan kode QR terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) diperkenalkan oleh Davis tahun 1989, model ini merupakan gabungan dari berbagai model yang bertujuan untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap penggunaan teknologi baru, dua model yang paling umum dibahas yaitu Theory of Reasoned Action (TRA) dan Theory of Planned Behaviour (TPB). Niat yang nampak dari perilaku nyata dalam menggunakan dan menerapkan sistem teknologi informasi dapat diartikan sebagai bentuk penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut (M. T. Putri et al., 2023). Model TAM dapat menjelaskan bagaimana pandangan pengguna mempengaruhi sikap mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana kemanfaatan (usefulness) dan kemudahan penggunaan (easy of use) menjadi faktor penentu dalam penggunaan teknologi informasi (Wicaksono, 2022). Ada 4 konstruk yang digunakan dalam TAM, yaitu: perceived usefulness, perceived easy of use, attitude toward using, behavioral intention to use, actual system usage.

Perilaku Konsumen

Menurut penafsiran Hasan (2013) perilaku konsumen sebagai studi proses yang terlibat ketika individu atau kelompok memilih, membeli, menggunakan atau mengelola produk, jasa, ide atau pengalaman untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Menurut Engel, Blackwell dan Miniard (1995) perilaku konsumen adalah tindakan yang terkait langsung dan terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi dan menghabiskan produk dan jasa termasuk proses keputusan yang mendahului dan mengikuti tindakan ini (Putri Nugraha *et al.*, 2021). Dapat disimpulkan, perilaku konsumen merupakan proses seseorang dalam pengambilan keputusan untuk memilih, membeli, menggunakan, serta memanfaatkan produk, jasa, gagasan, atau pengalaman guna memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Perilaku ini terbagi menjadi dua, yaitu perilaku yang rasional dan irasional. (Putri Nugraha *et al.*, 2021). Serta dipengaruhi oleh faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi dan faktor psikologis (Kotler & Armstrong, 2023).

***E-Money* (Uang Elektronik)**

Bank Indonesia mengungkapkan bahwa uang elektronik adalah metode pembayaran yang harus memenuhi sejumlah kriteria, termasuk diterbitkan berdasarkan nilai uang yang harus disetorkan oleh pemegang kepada penerbit. Nilai itu kemudian disimpan secara digital dalam suatu media berupa *server* atau *chip* dan dapat digunakan untuk bertransaksi dengan toko atau pedagang yang bekerjasama dengan penerbit. Sedangkan nilai uang yang disetorkan oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit tidak termasuk dalam kategori simpanan sebagaimana diatur dalam undang-undang tentang perbankan (Bank Indonesia, 2018) dan (Bank Indonesia, 2011). Beberapa manfaat penggunaan uang elektronik menurut Serfianto *et al.* (2012) adalah mempercepat transaksi tanpa membawa uang tunai dan menghindari kesalahan menghitung kembalian. Pembayaran e-money cenderung lebih cepat karena tanpa otorisasi online atau verifikasi PIN/tanda tangan seperti kartu kredit atau debit. Saldo e-money dapat diisi ulang dengan berbagai metode yang disediakan penerbit (Kartika, 2019).

Kode QR (*Quick Response*)

Kode QR adalah sejenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang diciptakan oleh Denso Wave, bagian dari Denso Corporation, sebuah perusahaan asal Jepang, yang diperkenalkan pertama kali pada tahun 1994. QR adalah singkatan dari “*Quick Response*”, dan dirancang untuk mengirimkan informasi dengan cepat serta

memudahkan pemindaian. Berbeda dengan barcode konvensional yang hanya menyimpan data secara horizontal dan vertikal. Kode QR memiliki kemampuan menyimpan lebih banyak informasi secara otomatis (Mulyana & Wijaya, 2018).

Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Bersamaan dengan perayaan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-74 Republik Indonesia pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia dengan resmi meluncurkan QRIS sebagai standar kode QR nasional yang diterapkan secara serentak mulai pada 1 Januari 2020. QRIS diciptakan bukan sekedar muncul tanpa perencanaan melainkan merupakan hasil dari upaya untuk meningkatkan efisiensi transaksi dan menyediakan alternatif pembayaran non-tunai yang mempermudah masyarakat. Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) membentuk QRIS yang mengacu pada standar internasional EMV Co. pada tahap awal, QRIS akan berfokus pada cara pembayaran menggunakan kode QR *Merchant Presented Mode* (MPM) yang mana penjual menampilkan kode QR, lalu pembeli melakukan *scan* saat melakukan transaksi pembayaran. Dengan adanya satu Kode QR yang seragam di setiap *merchant* memudahkan pembeli untuk melakukan pembayaran melalui berbagai aplikasi yang berbeda (Waluyo, 2023). Dengan hadirnya QRIS, Bank Indonesia meyakini bahwa sistem ini akan membawa semangat UNGGUL, yang merupakan akronim dari Universal, Gampang, Untung dan Langsung. Harapannya, implementasi QRIS dapat menjadikan proses pembayaran lebih terjangkau dan efisien, mendorong perkembangan pelaku UMKM, mempercepat pencapaian inklusi keuangan di Indonesia, serta berkontribusi pada peningkatan pertumbuhan ekonomi nasional (Hady et al., 2022).

Kemudahan

Kemudahan merupakan suatu keadaan di mana pengguna merasa bahwa penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa membutuhkan usaha yang besar dari penggunanya (Rodiah & Melati, 2020). Menurut Rachmawati *et al.*, (2019) kemudahan adalah sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan. Menurut Davis (1989) kemudahan adalah bagaimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi itu dapat dilakukan dengan mudah digunakan dan dipahami.

Manfaat

Manfaat adalah kecenderungan seseorang menggunakan atau tidak menggunakan suatu aplikasi karena mereka percaya bahwa aplikasi tersebut dapat membantu mereka dalam melakukan aktivitas yang lebih produktif (Akhyar & Sisilia, 2023). Menurut Davis (1989) manfaat yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Manfaat akan dirasakan apabila seseorang mendapatkan keringanan dalam pekerjaannya, meningkatkan efektifitas dan produktivitas dari suatu teknologi.

Keputusan Penggunaan

Landasan teori variabel keputusan penggunaan dalam penelitian ini disamakan dengan teori tentang keputusan pembelian. Menurut Tjiptono (2019:21) pada penelitian Nugraha *et al.*, (2024) keputusan pembelian merupakan suatu proses dimana konsumen mengenal masalahnya, mencari produk atau jasa tertentu dan mengevaluasi seberapa baik masing-masing alternatif tersebut dapat memecahkan masalahnya, yang kemudian mengarah kepada keputusan pembelian. Dalam penelitian Umami Rani Syafitri *et al.*, (2024) Keputusan pembelian merupakan respon dimana konsumen mengenali suatu masalah, mencari sebuah informasi, mengevaluasi sebuah alternatif, memutuskan membeli dan tindakan setelah pembelian. keputusan pembelian/penggunaan dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk adanya ikatan emosional yang terbentuk antara konsumen dan produsen. Faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pembelian/penggunaan menurut Tjiptono (2011) yaitu: ekonomi keuangan, teknologi, politik, budaya, produk, *price, place, promotion, physical evidence* (bukti fisik), *people*, dan *process*. Kotler & Armstrong (2023) menyatakan bahwa proses pembelian/penggunaan terdiri dari beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan yakni: pengenalan kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan penggunaan, perilaku setelah penggunaan.

Hipotesis Penelitian

- H1: Diduga Kemudahan (X1) berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.
- H2: Diduga Manfaat (X2) berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

H3: Diduga Kemudahan (X1) dan Manfaat (X2) berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan (Y) *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari kemudahan dan manfaat bertransaksi menggunakan kode QR terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau yang pernah atau sering menggunakan QRIS, dengan jumlah sampel 130 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *nonprobability Sampling* melalui penerapan *Purposive Sampling*. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden, baik secara langsung maupun online. Teknik pengukuran variabel menggunakan skala likert. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif dengan bantuan aplikasi *SPSS 29*. Instrument penelitian diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sementara analisis data dilakukan menggunakan regresi linier berganda, uji asumsi klasik (normalitas, multikolineritas, dan heteroskedastisitas), serta uji hipotesis (uji t, uji f, dan uji koefisien determinasi R^2)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mayoritas responden adalah mahasiswa aktif generasi Z berusia 18–23 tahun, didominasi oleh perempuan, dan terbanyak berasal dari jurusan Ilmu Komunikasi serta angkatan 2024. Sebagian besar telah menggunakan QRIS selama 1–2 tahun, menunjukkan mereka cukup familiar dan berpengalaman dalam bertransaksi digital, sehingga mendukung relevansi penelitian ini.

Analisis Deskriptif

a. Kemudahan

Rekapitulasi Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Mudah Dipelajari	1117	Sangat Baik
2	Dapat Dikontrol	1039	Baik
3	Jelas dan Dapat Dipahami	1073	Baik
4	Fleksibel	1027	Baik
Jumlah Skor		4256	Baik

Sumber : Data Olahan Penelitian (2025)

Rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel kemudahan secara keseluruhan berada pada kategori **“baik”** dengan total skor 4256. Indikator dengan skor tertinggi adalah indikator mudah dipelajari sebesar 1117 dengan kategori sangat baik. Sementara itu, skor terendah adalah indikator fleksibel sebesar 1027 dengan kategori Baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS dianggap mudah, namun masih ada keterbatasan dalam hal fleksibilitas penggunaannya diberbagai situasi atau tempat.

b. Manfaat

Rekapitulasi Tanggapan Responden Terhadap Variabel Manfaat

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Mempermudah transaksi pembayaran	1076	Baik
2	Mempercepat transaksi pembayaran	1042	Baik
3	Memberikan keuntungan	965	Baik
4	Memberikan rasa aman	1040	Baik
5	Meningkatkan efisien	1028	Baik
Jumlah Skor		5151	Baik

Sumber : Data Olahan Penelitian (2025)

Rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel manfaat secara keseluruhan berada pada kategori **“Baik”** dengan total skor sebesar 5151. Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada indikator mempermudah transaksi pembayaran dengan skor 1076. Sementara itu, skor terendah terdapat pada indikator memberikan keuntungan sebesar 965. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS dianggap bermanfaat, namun sebagian responden belum sepenuhnya merasakan keuntungan langsung yang diperoleh dari penggunaannya. Dengan demikian, manfaat QRIS sudah dirasakan secara umum terutama dalam hal mempermudah dan mempercepat proses transaksi.

c. Keputusan Penggunaan

**Rekapitulasi Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keputusan
Penggunaan**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kemantapan pada suatu produk/layanan	963	Baik
2	Kebiasaan dalam menggunakan produk/layanan	919	Baik
3	Memberikan rekomendasi kepada orang lain	967	Baik
4	Melakukan penggunaan ulang	937	Baik
Jumlah Skor		3786	Baik

Sumber : Data Olahan Penelitian (2025)

Rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel keputusan penggunaan secara keseluruhan berada pada kategori **“Baik”** dengan total skor sebesar 3786. Indikator dengan skor tertinggi adalah memberikan rekomendasi kepada orang lain dengan skor 967. Sementara itu, indikator dengan skor terendah adalah kebiasaan dalam menggunakan produk/layanan dengan skor 919. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun responden memiliki kecenderungan tinggi untuk merekomendasikan QRIS kepada orang lain, sebagian dari mereka belum sepenuhnya menjadikan QRIS sebagai kebiasaan atau pilihan utama dalam setiap bertransaksi.

Uji Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Hasil Uji Validitas				
Variabel	Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Kemudahan (X ₁)	X1.1	0,749	0,171	Valid
	X1.2	0,817	0,171	Valid
	X1.3	0,849	0,171	Valid
	S1.4	0,813	0,171	Valid
	X1.5	0,820	0,171	Valid
	X1.6	0,758	0,171	Valid
	X1.7	0,855	0,171	Valid
	X1.8	0,800	0,171	Valid
Variabel	Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Manfaat (X ₂)	X2.1	0,843	0,171	Valid
	X2.2	0,842	0,171	Valid
	X2.3	0,785	0,171	Valid
	X2.4	0,820	0,171	Valid
	X2.5	0,749	0,171	Valid
	X2.6	0,756	0,171	Valid
	X2.7	0,737	0,171	Valid
	X2.8	0,667	0,171	Valid
	X2.9	0,803	0,171	Valid
	X2.10	0,708	0,171	Valid
Keputusan Penggunaan (Y)	Y.1	0,737	0,171	Valid
	Y.2	0,787	0,171	Valid
	Y.3	0,842	0,171	Valid
	Y.4	0,750	0,171	Valid
	Y.5	0,817	0,171	Valid
	Y.6	0,760	0,171	Valid
	Y.7	0,873	0,171	Valid
	Y.8	0,915	0,171	Valid

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dalam kuesioner untuk setiap variabel dinyatakan valid karena nilai r_{hitung} melebihi r_{tabel} 0,171. Dengan demikian, kesimpulannya adalah semua pernyataan untuk variabel yang diteliti dalam penelitian ini dianggap valid dan pantas dianalisis lebih lanjut.

b) Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Ketetapan	Keterangan
Kemudahan (X ₁)	0,922	0,60	Reliabel
Manfaat (X ₂)	0,920	0,60	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)	0,923	0,60	Reliabel

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan memiliki nilai *cronbach's alpha* yang tinggi. Variabel kemudahan memperoleh nilai sebesar 0,922, variabel manfaat sebesar 0,920, dan variabel keputusan penggunaan sebesar 0,923. Semua nilai tersebut berada di atas standar minimum reliabilitas, yaitu 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dalam masing-masing variabel dianggap reliabel atau handal, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			130
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		4.68094175
Most Extreme Differences	Absolute		.066
	Positive		.043
	Negative		-.066
Test Statistic			.066
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.181
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.171
		Upper Bound	.191

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Tabel di atas menunjukkan hasil dari uji *Kolmogorov-Smirnov* pada data, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,200^d yang berarti lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data residual memiliki distribusi yang normal dan dapat dianalisis lebih lanjut.

2) Uji Multikolineritas

Hasil Uji Multikolineritas

Model	Tolerance	VIF	Keterangan
Kemudahan	0,533	1,875	Tidak terjadi multikolineritas
Manfaat	0,533	1,875	Tidak terjadi multikolineritas

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *tolerance* untuk variabel kemudahan dan manfaat masing-masing sebesar 0,533, sedangkan nilai VIF untuk kedua variabel tersebut adalah 1,875. Karena seluruh nilai VIF berada dibawah 10 dan nilai *tolerance* melebihi 0,1, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ini tidak mengalami masalah multikolineritas.

3) Uji Heteroskedastisitas

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Nilai Ketetapan	Sig.
Kemudahan	0,05	0,186
manfaat	0,05	0,201

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan hasil uji *Glejser* yang ditampilkan pada tabel di atas, nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel kemudahan adalah 0,186 dan untuk variabel manfaat sebesar 0,201. Kedua nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi ni tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dan layak untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut.

Uji Analisis Data

- Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	<i>Unstandardized Coefficients (B)</i>
Constant	-1,369
Kemudahan	0,684
Manfaat	0,203

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Uji regresi ini menghasilkan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = -1,369 + 0,684X_1 + 0,203X_2$$

Berdasarkan persamaan tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Diketahui bahwa jika variabel kemudahan dan manfaat diasumsikan bernilai nol, maka nilai konstanta sebesar -1,369 yang menunjukkan tingkat keputusan penggunaan berada pada nilai -1,369.
- Diketahui hasil uji menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel kemudahan (X_1) bernilai positif sebesar 0,684, yang menunjukkan bahwa jika variabel kemudahan meningkat satu satuan, maka keputusan penggunaan akan mengalami peningkatan sebesar 0,684.
- Diketahui hasil uji menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel manfaat (X_2) bernilai positif sebesar 0,203, yang menunjukkan bahwa jika variabel manfaat

meningkat satu satuan, maka keputusan penggunaan mengalami peningkatan sebesar 0,203.

Uji Hipotesis

- Uji T

Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Model	t	Sig.
Kemudahan	5,692	<,001
Manfaat	2,231	.027

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis secara parsial (uji t) diatas dapat dijelaskan bahwa sebagai berikut:

- Hasil uji t untuk variabel kemudahan dan keputusan penggunaan adalah sebesar $5,692 > 1,978$, sehingga dapat disimpulkan hipotesis pertama (H_1) diterima, dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.
- Hasil uji t untuk variabel manfaat dan keputusan penggunaan adalah sebesar $2,231 > 1,978$, sehingga dapat disimpulkan hipotesis kedua (H_2) diterima, dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

- Uji F

Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Model	F	Sig.
<i>Regression</i>	51,308	<,001 ^b

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan hasil uji hipotesis secara simultan (uji F), terlihat bahwa nilai F_{hitung} adalah 51,308 lebih besar dari nilai F_{tabel} 3,067 dengan nilai signifikansi 0,001. Nilai ini mengindikasikan bahwa kemudahan (X_1) dan manfaat (X_2) secara bersama-sama memiliki dampak yang signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y). Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	0,669	0,447	0,438

Sumber : Data Olahan SPSS 29 (2025)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,438 setara dengan 43,8% yang berarti bahwa keputusan penggunaan dapat dijelaskan oleh variabel kemudahan dan manfaat. Sedangkan sisanya ($100\% - 43,8\% = 56,2\%$) di jelaskan oleh variabel lain di luar penelitian.

Pembahasan

1) Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan

Hasil uji hipotesis secara parsial (uji t) pada variabel kemudahan (X_1) dan keputusan penggunaan (Y) menunjukkan nilai signifikansi $<,001$ yang lebih rendah dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erwinsyah *et al* (2023) yang menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan teknologi pembayaran QRIS pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kutai Kartanegara. Sikap positif yang tinggi dalam kemudahan menggunakan QRIS maka niat perilaku akan relatif lebih tinggi untuk mendorong mahasiswa menggunakan teknologi pembayaran digital QRIS.

2) Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan

Hasil uji hipotesis secara parsial (uji t) pada variabel manfaat (X_2) dan keputusan penggunaan (Y) menunjukkan nilai signifikansi 0,027 yang lebih rendah dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhyar & Sisilia (2023) yang menyatakan bahwa manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin tinggi pula kecenderungan pengguna untuk memutuskan menggunakan QRIS dalam aktivitas pembayaran.

3) Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan

Hasil uji hipotesis secara simultan (uji F) pada variabel kemudahan (X_1), manfaat (X_2) dan Keputusan Penggunaan (Y) menunjukkan nilai signifikansi $<,001$ yang lebih rendah dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kemudahan dan manfaat secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan

QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhyar & Sisilia (2023) yang menyatakan bahwa kemudahan dan manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Semakin pengguna merasa QRIS itu mudah dan bermanfaat, maka semakin besar kemungkinan mereka akan terus menggunakannya untuk bertransaksi digital.

Hasil uji koefisien determinasi pada variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan penggunaan menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,438, yang dapat diinterpretasikan sebagai persentase pengaruh variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan penggunaan sebesar 43,8%. Hal ini menunjukkan seberapa besar pengaruh yang dimiliki secara bersama-sama oleh variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan penggunaan. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh gabungan antara variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau cukup besar. Ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki peran penting dalam membentuk keputusan pengguna untuk memutuskan menggunakan QRIS.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan, manfaat, dan keputusan penggunaan berada pada kategori baik, dengan skor masing-masing 4.256, 5.151, dan 3.786. Mahasiswa menilai QRIS sebagai metode pembayaran yang praktis, bermanfaat, dan layak digunakan secara berkelanjutan.

Variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan sehingga H_1 dapat diterima. Hal ini mengacu pada semakin tinggi kemudahan yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin besar pula kecenderungan mereka untuk menggunakan QRIS dalam bertransaksi.

Variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan sehingga H_2 dapat diterima. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan, maka semakin tinggi pula kecenderungan pengguna untuk memutuskan menggunakan QRIS dalam aktivitas pembayaran.

Variabel kemudahan dan manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kemudahan dan manfaat yang dirasakan oleh pengguna terhadap penggunaan QRIS, maka semakin tinggi

pula kemungkinan mereka untuk mengambil keputusan dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi.

Saran

QRIS dinilai sangat baik oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau, terutama dalam kemudahan akses dan efisiensi transaksi. Oleh karena itu, penyedia layanan disarankan untuk mempertahankan kualitas layanan, meningkatkan manfaat yang dirasa kurang optimal, serta rutin melakukan edukasi agar fitur QRIS dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Penelitian ini terbatas pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau dengan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat memperluas responden misalnya satu Universitas Riau, Fakultas lain, atau masyarakat umum untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan representatif. Peneliti juga dapat mempertimbangkan penggunaan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan QRIS. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti keamanan, kepercayaan, promosi, atau kebiasaan digital sebagai faktor yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS.

DAFTAR REFERENSI

- Akhyar, R. A., & Sisilia, K. (2023). The influence of perceptions of usefulness and perceptions of convenience on the decision to use digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(4), 3944–3953. <http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>
- Bank Indonesia. (2011). *Sistem pembayaran di Indonesia*. Bank Indonesia. <http://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia>
- Bank Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik*. Bank Indonesia. <http://www.bi.go.id/>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., S, S., & Anjelita, K. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap niat untuk menggunakan dan penggunaan aktual teknologi pembayaran digital QRIS. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, 23(1), 22–36. <https://doi.org/10.53640/jemi.v23i1.1337>
- Hady, A., Sudaryanti, D., & Novianto, A. S. (2022). Pengaruh persepsi manfaat, kemananan dan kemudahan terhadap kepuasan nasabah pengguna Quick Response Code

Indonesian Standard (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) (Studi pada masyarakat Kota Malang). *Islamic Economic and Finance Journal*, 3(2), 575–590.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2023). *Marketing: An introduction* (15th ed., Global Edition). Pearson Education. https://doi.org/10.1300/J037v13n02_01

M, J., Smith, & Fred, S. (2007). *Intermediate accounting* (Edisi Sembilan). Erlangga.

Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan e-payment system pada e-wallet menggunakan kode QR berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 7(2), 63–69. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>

Nugraha, A. I., Prabawa, S. A., Manajemen, J., & Bengkulu, U. (2024). Financial literacy, ease of use, and benefits of using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

Putri Nugraha, J., Alfiah, D., Sinulingga, G., Rojiati, U., Saloom, G., Rosmawati, Fathihani, Johannes, R., Kristia, Batin, M., Jati Lestari, W., & Khatimah, HusnilFatima Beribe, M. (2021). *Perilaku perilaku konsumen teori*.

Rachmawati, I. K., Handoko, Y., Nuryanti, F., Wulan, M., & Hidayatullah, S. (2019). Pengaruh kemudahan, kepercayaan pelanggan dan kualitas informasi terhadap keputusan pembelian online. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 3(1), 1617–1625. <https://jurnalfiti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/222>

Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan e-wallet pada generasi milenial Kota Semarang. *Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66–80. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jeee>

Syafitri, U. R., Maulana, A., & Rosa, A. (2024). Pengaruh kepercayaan dan kemudahan terhadap keputusan pembelian menggunakan metode pembayaran ShopeePay di Kota Palembang. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(4), 5177–5189. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i4.1090>

Tjiptono, F. (2011). *Service management: Mewujudkan layanan prima*. Andi.

Waluyo. (2023). Evaluasi penggunaan QRIS pada m-banking Bank Syariah: Pendekatan Technology Acceptance Model. *Mutanaqishah: Journal of Islamic Banking*, 2(2), 80–92. <https://doi.org/10.54045/mutanaqishah.v2i2.530>