



Minat Penggunaan Terhadap Penggunaan Sesungguhnya *Quick Response Code Indonesia Standard (Qris)* Di Era New Normal

Dewi Kusuma Wardani¹, Anggi Nofita Sari^{2*}

d3wikusuma@gmail.com¹, angginov323@gmail.com^{2*}

^{1,2}Program Studi Akuntansi

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Received: 12 02 2022. Revised: 15 05 2022. Accepted: 20 11 2022.

Abstract : This study was conducted with the aim of testing the effect of interest in using the actual use of QRIS. The data in this study were obtained from 100 respondents from the University of Sarjanawiyata Tamansiswa using descriptive quantitative methods and using primary data. The sample in this study was obtained using a snowball sampling technique. The results of this study indicate that interest in using has a positive effect on the actual use of QRIS.

Keywords : Behavioral Intention, Actual Usage, Qris

Abstrak : Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji pengaruh minat penggunaan terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS. Data dalam penelitian ini diperoleh dari 100 responden mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan data primer. Sampel dalam penelitian ini diperoleh menggunakan teknik *snowball sampling*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS.

Kata Kunci : Minat penggunaan, Penggunaan Sesungguhnya, *Qris*

PENDAHULUAN

Perubahan dalam kemajuan teknologi dan proses produksi serta kegiatan ekonomi merupakan dampak dari revolusi industri 4.0 ditandai oleh perkembangan teknologi pada sistem ekonomi yang lebih banyak dimonitori suatu aplikasi kecerdasan buatan (Esthiningrum & Permata Sari, 2019). Perkembangan teknologi di era revolusi industri mengharuskan masyarakat untuk cerdas dalam memanfaatkan kemudahan berinteraksi antar sesama. Inovasi digital yang semakin berkembang membuktikan bahwa masyarakat turut andil terhadap perubahan zaman yang semakin modern (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Inovasi adalah salah satu landasan bagi masa depan masyarakat, dengan adanya inovasi pada produk pembayaran berbasis elektronik memberikan dampak potensial terhadap penggunaan uang tunai (Latifah et al., 2020). Efisiensi dan efektivitas dinilai sebagai daya dorong masyarakat dalam

menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mulai dari pemenuhan kebutuhan primer seperti sandang dan pangan hingga membantu menyelesaikan pekerjaan (Aly, 2020).

Data pengguna internet di Indonesia menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet setiap tahunnya mengalami pertumbuhan. Tahun 2016 jumlah pengguna internet sebanyak 132,7 juta jiwa (APJII, 2016), kemudian pada tahun 2017 menjadi 142,26 juta jiwa (APJII, 2019), tahun 2018 meningkat sebanyak 171,17 juta jiwa dan tahun 2019 terdapat 196,71 juta jiwa berdasarkan proyeksi Badan Pusat Statistik (APJII, 2020). Ketua umum APJII, Jamalul Izza mengatakan bahwa transformasi digital semakin masif akibat pandemi COVID-19 sejak Maret 2020 dengan diterapkannya kebijakan pemerintah yaitu belajar dan bekerja dari rumah (*work form home*) (kumparanTECH, 2020). Pandemi COVID-19 berdampak terhadap berbagai sektor, salah satunya sektor perekonomian. Upaya pemerintah untuk mengurangi dampak pandemi COVID-19 dengan memberlakukan pembatasan kegiatan masyarakat seperti cara bertransaksi yaitu menggunakan metode pembayaran non tunai sehingga tidak terjadi kontak fisik langsung antara penjual dan pembeli (Putu et al., 2021). Melalui cara tersebut setiap orang dapat melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan mudah, aman, dan dalam waktu yang singkat hanya menggunakan aplikasi tanpa mengeluarkan uang *cash* (Johan, 2020).

Pemerintah Republik Indonesia bersama Bank Indonesia sejak 14 Agustus 2014 telah mengencangkan program yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap penggunaan alat pembayaran non tunai (Ar Rasyid et al., 220). Pencanaan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat umum, pelaku bisnis dan instansi pemerintah agar menggunakan fasilitas pembayaran non tunai dalam melakukan transaksi keuangan. Peningkatan penggunaan instrumen non tunai akan menciptakan budaya *less cash society/LSC* yang dapat dimaknai dengan berkurangnya penggunaan transaksi secara tunai (Putu et al., 2021). Budaya *less cash society/LSC* telah terbentuk dan dapat dilihat dari data Bank Indonesia yang memberikan bukti empiris bahwa transaksi uang elektronik Indonesia setiap tahun mengalami peningkatan.

QR Code adalah bentuk evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi yang dikembangkan *Denso Wave*, sebuah divisi *Denso Corporation* perusahaan Jepang yang dipublikasikan tahun 1994 dengan fungsi utama yaitu untuk dapat mudah dibaca oleh pemindai. *QR* merupakan singkatan dari *quice response* atau respon cepat yang memiliki tujuan untuk

menyampaikan informasi dan memperoleh respon dengan cepat. *QR Code* mampu menyimpan informasi secara horizontal maupun vertikal, sehingga daya tampung informasi lebih banyak dibandingkan kode batang (Widayanti, 2017). Sejak pandemi COVID-19, Bank Indonesia mencatat penggunaan QRIS pada *merchant* ritel nasional meningkat 88% dari 3,1 juta *merchant* pada 22 Maret 2020 menjadi 5,8 juta *merchant* per-30 Desember 2020 (Jayani, 2021). Putu et al (2021) menyatakan dalam penelitiannya bahwa masyarakat saat ini telah memahami uang tunai sebagai media penyebaran virus yang masih banyak digunakan dalam bertransaksi di masa pandemi, beberapa kalangan telah mengurangi transaksi tunai dan menyatakan jika menggunakan metode pembayaran non tunai akan lebih aman, salah satunya dengan QRIS *contactless*. Munculnya sistem transaksi pembayaran non tunai membuat masyarakat terutama generasi muda seperti mahasiswa akan lebih mudah melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhan hidup salah satunya pembelian buku dan keperluan kuliah lainnya (Johan, 2020).

Mengacu dari fenomena yang telah dijabarkan bahwa kemudahan serta manfaat yang dimiliki sistem pembayaran non tunai (*e-money*) menjadi prioritas di dalam melakukan transaksi. Penggunaan uang elektronik belum menggantikan peran uang tunai secara keseluruhan, hal ini berkaitan dengan masih banyaknya toko dan pedagang yang belum bisa memanfaatkan transaksi melalui sistem *e-money* (Johan, 2020). Tarantang et al (2019) menjelaskan bahwa konsumen yang menggunakan sistem pembayaran digital dominan masyarakat kelas menengah hingga menengah atas, maupun masyarakat yang sudah melek teknologi sebagai penyebab pemerataan uang elektronik di Indonesia masih sangat kurang.

Adiatama & Lestari (2020) dan Aulia & Suryanawa (2019) menyatakan dalam penelitiannya bahwa alasan seseorang tidak menggunakan pembayaran non tunai (*mobile payment*) didasari oleh kekhawatiran keamanan data pribadi (*privasi*), kegagalan transaksi dan penipuan. Ar Rasyid et al (2020) menyatakan bahwa minat menggunakan teknologi merupakan hal penting yang perlu dimiliki masyarakat, karena keinginan dalam mencoba teknologi baru dapat menjadi bahan pertimbangan seseorang terhadap penggunaan teknologi. Sesuai dengan perspektif *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mendasarkan pada *Teory of Reasoned Action* (TRA) dikemukakan oleh Ajzen dan (Fishbein, 1980) menjelaskan bahwa persepsi pengguna suatu teknologi informasi dapat mempengaruhi sikap penerimaan teknologi.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah model yang digunakan untuk menganalisis, menjelaskan serta memperkirakan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan sistem informasi oleh pengguna (Davis, 1993). Teori TAM yang dibuat Davis (1993) dalam menganalisis minat pengguna terhadap penerimaan sistem informasi menggunakan empat

konstruk, yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using* dan *actual system use*. Oleh sebab itu, TAM dapat digunakan dalam menentukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS di era new normal dengan pertimbangan bahwa TAM dapat menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan manfaat, kemudahan penggunaan, perilaku, dan penggunaan *actual* dari suatu teknologi (Tira et al., 2016).

Minat penggunaan QRIS dapat mempengaruhi penggunaan sesungguhnya sistem QRIS. Penggunaan sesungguhnya (*actual system use*) merupakan respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata (Davis, 1989). *Actual system use* dapat diketahui melalui kondisi informasi, frekuensi penggunaan sistem informasi, maupun penggunaan sistem informasi yang berulang-ulang (Irawati & Suhartono, 2020). Apabila seseorang mempunyai minat atau keinginan yang tinggi untuk menggunakan QRIS secara berkala, hal tersebut dapat mempengaruhi penggunaan sesungguhnya (*actual system use*). Sebaliknya jika pengguna tidak memiliki minat atau ketertarikan dalam menggunakan QRIS maka penggunaan sesungguhnya (*actual system use*) suatu sistem QRIS tidak akan terbentuk. Hasil penelitian yang serupa dari Tasmil (2015) menemukan bahwa minat pengguna berpengaruh positif terhadap *actual system use*. Berbeda dengan penelitian Suyanto & Kurniawan (2019) yang menyatakan bahwa minat perilaku tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap penggunaan senyatanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan masih terdapat perdebatan dari hasil penelitian sebelumnya, dengan demikian penulis tertarik meneliti *Quice Response Code Indonesian Standard* (QRIS) untuk dapat mengetahui faktor-faktor penerimaan QRIS sebagai alat transaksi digital di era new normal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Aulia & Suryanawa (2019) penulis menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dibuat oleh Davis (1993) dengan menggunakan salah satu konstruk TAM yaitu penggunaan sesungguhnya (*actual system use*).

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa seluruh fakultas di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah teknik *snowball sampling* dengan menitipkan kuesioner kepada orang lain untuk disebarakan kepada responden lainnya secara *online*. Waktu pengambilan data kurang lebih selama satu bulan.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini diantaranya. Minat penggunaan (X) merupakan kecenderungan atau ketertarikan pada sesuatu secara relatif tetap dan dilakukan terus-menerus dengan rasa senang untuk mencapai kepuasan terhadap penggunaan suatu teknologi (Aulia & Suryanawa, 2019). Kecenderungan adalah kencondongan perilaku seseorang untuk menggunakan sistem QRIS sebagai alat pembayaran digital secara berulang-ulang sehingga mencapai kepuasan dalam dirinya. Penggunaan sesungguhnya (Y) adalah Penggunaan sesungguhnya merupakan respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata (Davis, 1989). Penggunaan sesungguhnya suatu sistem informasi berkaitan dengan minat perilaku seseorang, apabila orang memiliki keinginan yang tinggi untuk menggunakan QRIS tentu berpengaruh terhadap penggunaan sistem tersebut.

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *software SmartPLS* versi 3.0. *Partial Least Square* (PLS) merupakan analisis persamaan struktural (SEM) yang dapat melakukan pengujian model struktural sekaligus model pengukuran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Statistik deskriptif

	N Statistik	Min Statistik	Max Statistik	Mean Statistik	Std. Deviation Statistik
Minat Penggunaan (X)	100	18	36	30,53	4.624
Penggunaan Sesungguhnya (Y)	100	10	24	19,66	3.319

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diatas, menunjukkan bahwa minat penggunaan dengan responden 100 memiliki nilai paling kecil sebesar 18 dan nilai terbesar 36, rata-rata jawaban setuju sebanyak 30,53 dengan standar deviasi 4,624. Variabel penggunaan sesungguhnya dengan responden 100 memiliki nilai paling kecil sebesar 10 dan nilai terbesar 24, rata-rata jawaban setuju sebanyak 19,66 dengan standar deviasi 3,319.

Tabel 2. Nilai R-Square

Variabel	R-Square
Y	0,651

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat nilai R-Square penggunaan sesungguhnya (Y) memiliki nilai 0,651 yang berarti bahwa termasuk dalam kategori kuat, nilai tersebut mengartikan bahwa pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen sebesar 65% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Tabel 3 Nilai *Path Coefficient*

	Original Sample	Sample Mean	Standart Error (STERR)	T Statistic (O/Sterr)	P-Values
X=>Y	0.807	0.811	0.039	20.669	0.000

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa pengaruh X dengan Y adalah signifikan dengan ditandai nilai T-statistik sebesar 20,669 (>1,69). Nilai *original sample estimate* yakni 0,807 yang membuktikan bahwa hubungan X dan Y yaitu positif. Oleh sebab itu hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa minat penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS didukung. Artinya, minat penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 100 responden yaitu mahasiswa Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa minat penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiatama, M. H., & Lestari, D. T. (2020). Persepsi Milenial Terhadap Layanan Mobile Payment Di Indonesia Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Millennial ' s Perception Of Mobile Payment Services In Indonesia With Technology Acceptance Model (TAM) Approach. *E-Proceeding of Management*, 7(2), 4190–4205.
- APJII. (2016). Penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia 2016. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. *Asosiasi Penyedia Jaringan Internet Indonesia*, 51. www.apjii.or.id
- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Ar Rasyid, R., Sunarya, E., & M Ramdan, A. (2020). Analisis Minat Menggunakan Mobile Payment Dengan Pendekatan Technology Accpetance Model Pada Pengguna Link Aja Sukabumi. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 116–125. <https://doi.org/10.30606/hirarki.v2i2.387>
- Aulia, N., & Suryanawa, I. K. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan

- Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan. *E-Jurnal Akuntansi*, 28(3), 1749. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v28.i03.p08>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D. (1993). User Acceptance of Information Technology: system characteristics, user perceptions and behavioral impacts. *Int. J. Man-Machine Studies*, 38, 475–487.
- Dwi Hadya Jayani. (2021). *UMKM Pengguna QRIS Meningkatkan 316% Selama Pandemi Covid-19*. Databoks. Katadata. Co. Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/umkm-pengguna-qrismeningkat-316-selama-pandemi-covid-19>
- Esthiningrum, A., & Permata Sari, S. (2019). *Seminar Nasional dan Call For Paper PENDEKATAN THEORY RASONED ACTION (TRA) DAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DALAM MINAT TRANSAKSI MENGGUNAKAN E-MONEY Seminar Nasional dan Call For Paper Paradigma Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era 4 . 0*. 163–172.
- Fishbein. (1980). A New Model for Predicting Behavioral Intentions: An Alternative to Fishbein. *Journal of Marketing Research*, XVII, 153–172.
- Irawati, A. E., & Suhartono, E. (2020). Analisis Technology Acceptance Model Aplikasi Linkaja. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(3), 164. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i3.2861>
- Johan, D. R. M. I. R. S. (2020). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAN UANG ELEKTRONIK TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI. *Journal of Applied Business and Economics (JABE)*, 7(2), 209–224.
- kumparanTECH. (2020). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2020 Capai 196,7 Juta, Naik karena WFH*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kumparantech/jumlah-pengguna-internet-indonesia-tahun-2020-capai-196-7-juta-naik-karena-wfh-1uYnJ729dTTL/4>
- Latifah, F. N., Maika, M. R., & Lutvi Azizah, N. (2020). Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Melakukan Pembayaran Transaksi Non Tunai Berbasis Web. *Malia (Terakreditasi)*, 12(1), 29–38. <https://doi.org/10.35891/ml.v12i1.2005>

- Muhammad Naufal Aly, N. T. (2020). Pengaruh Kualitas Layanan Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Kepuasan Konsumen. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2355–9357), 395–400.
- Putu, N., Karniawati, A., Sri Darma, G., Mahyuni, L. P., Sanica, G., Darma, G. S., Luh, P., Mahyuni, I., & Gede, S. (2021). *Community Perception of Using Qr Code Payment in Era New Normal Pjaee*, 18 (1) (2021) *Community Perception of Using Qr Code Payment in Era New Normal*. 18(1), 3986–3999.
- Suyanto, S., & Kurniawan, T. A. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 16(1). <https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i1.166>
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Tasmil, T. (2015). Penerapan Model TAM untuk Menilai Tingkat Penerimaan Nelayan terhadap Penggunaan GPS. *Pekommas*, 18(3), 161–170. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2015.1180302>
- Tazkiyyaturrohmah, R. (2018). Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern. *Muslim Heritage*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v3i1.1240>
- Tira, A. C. D. H., Wardana, I. M., & Setiawan, P. Y. (2016). Aplikasi Model TAM Pada Penggunaan E-Newspaper di kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 6, 1485–1512.
- Widayanti, Y. T. (2017). *Aplikasi Teknologi QR (Quice Response) Code Implementasi yang Universal*. 3(8.5.2017), 66–82.