



J-Reb : Journal- Research of Economic dan Bussiness

journal homepage: <https://journal.aira.or.id/index.php/j-reb>



Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS)

Zikriatul Ulya¹, Safwandi², Miftahul Jannah³

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Langsa

zikriatululya@gmail.com, safwandi@iainlangsa.ac.id, miftahuljannah200002@gmail.com

Correspondence: zikriatululya@iainlangsa.ac.id <https://journal.aira.or.id/j-reb>

Submission Received : 18-09-2022; Revised : 07-12-2022; Accepted : 08-01-2023;

Published : 11-01-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan penggunaan, kemudahan dan risiko terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, keuntungan dan risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS di swalayan Kota Langsa. Populasi penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kota Langsa yang berbelanja dan melakukan pembayaran menggunakan QRIS dan tidak diketahui berapa jumlahnya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Accidental Sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel dengan menggunakan rumus Wibisono, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 96 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dari pengetahuan sebesar $3.341 >$ dari t_{tabel} sebesar $1,661$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,002 <$ alpha $0,05$. Nilai t_{hitung} dari kemudahan sebesar $2.462 >$ dari t_{tabel} sebesar $1,661$, dengan nilai signifikansi $0,018 <$ $0,05$ maka H_{a2} diterima. Nilai t_{hitung} dari risiko sebesar $4.922 >$ dari t_{tabel} sebesar $1,661$, dengan nilai signifikansi $0,000 <$ $0,05$ maka H_{a3} diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai $F_{hitung} = 20.695 >$ dari $F_{tabel} 2,47$ dengan nilai signifikansi = 0.000 .

Kata kunci : Pengetahuan, Kemudahan, Risiko, Keputusan, QRIS

Abstract

This study aims to determine the effect of knowledge of use, convenience and risk on the decision to use QRIS in Langsa City Supermarkets. This study uses quantitative research to determine the effect of knowledge, benefits and risks on the decision to use QRIS at the Langsa City supermarket. The population of this research is all people of Langsa City who shop and make payments using QRIS and it is not known how many. The sampling technique in this study used Accidental Sampling which is a sampling technique based on chance, that is, anyone who coincidentally meets the researcher can be used as a sample using the Wibisono formula, the number of samples in this study was 96 respondents. The results showed that the tcount of knowledge was 3.341 > from ttable of 1.661, with a significance value of 0.002 < alpha 0.05. The t-count value of the convenience is 2.462 > from the t-table of 1.661, with a significance value of 0.018 <0.05, then Ha2 is accepted. The tcount value of risk is 4.922 > from ttable of 1.661, with a significance value of 0.000 <0.05, then Ha3 is accepted. The results showed that simultaneously the variables of knowledge, convenience and risk had a positive and significant influence on the decision to use QRIS at the Langsa City Supermarket. This can be seen by the value of Fcount = 20,695 > from Ftable 2.47 with a significance value of 0.000.

Keywords: Knowledge, Ease, Risk, Decision, QRIS

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan teknologi yang dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan atau menyebarkan suatu informasi. Teknologi informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada kehidupan manusia. Pengaruh adanya teknologi informasi dapat memberikan banyak manfaat di setiap bidang seperti dengan adanya teknologi dapat lebih efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang lebih dikenal oleh masyarakat adalah sistem *barcode*. *Barcode* adalah sebuah kode yang dapat mengumpulkan data dalam jumlah besar yang dapat dibaca oleh mesin (Jogiyanto, 2017).

Saat ini Bank Indonesia mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (*Quick Response [QR] Code Indonesian Standard*) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS (*Quick Response [QR] Code Indonesian Standard*) merupakan standar QR Code untuk pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital, dan *mobile banking*. Sehingga terdapat beberapa aplikasi yang terhubung pada QRIS yaitu Link Aja, OVO, GO PAY, DANA, dan sebagainya (Paramitha, 2020).

QRIS (*QR Code Indonesian Standard*) merupakan sistem pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* yang digunakan untuk menstandarisasi transaksi pembayaran yang menggunakan QR Code. Sistem tersebut diperintiskan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar ini digunakan untuk mendukung interkoneksi dan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, antar negara sehingga dapat bersifat terbuka (Bank Indonesia, sistem pembayaran dan pengelolaan uang rupiah).

Sejak diresmikan tanggal 1 Januari 2020 Hingga 3 Juli 2020, Bank Indonesia sudah mencatat penggunaan QRIS pada merchant besar mencapai 190.706 alias naik 47% dari 22 Maret lalu, sedang merchant mencapai 333.992 alias naik 26%, usaha kecil menengah (UKM) mencapai 685.328 atau naik 125%, usaha mikro kecil menengah (UMKM) mencapai

2.603.516 atau naik 9%, dan merchant donasi mencapai 9.288 atau naik 132%. Peresmian QRIS di Kota Langsa baru dilakukan pada bulan Oktober 2021, QRIS merupakan aplikasi baru di Kota Langsa sehingga penggunaannya masih asing karena tingkat pengetahuan yang kurang terhadap Aplikasi QRIS (Paramitha, 2020).

Faktor selanjutnya adalah risiko, risiko dapat diartikan sebagai persepsi atau pandangan subyektif seorang akan ketidakpastian dan konsekuensi negatif dalam melakukan suatu kegiatan. Berdasarkan hasil wawancara kepada 3 orang masyarakat yang tidak menggunakan QRIS mereka menyatakan bahwa “ menggunakan QRIS takut salah-salah tekan terus terblokir akun bank saya, jadi lebih milih banyar tunai saja” (Hasil wawancara kepada 3 masyarakat kota Langsa).

Pengetahuan, kemudahan dan risiko menjadi tiga faktor penting dalam menentukan keputusan masyarakat menggunakan QRIS. Keputusan merupakan pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah atau problema untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif. Mayoritas masyarakat Kota Langsa belum memutuskan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran karena beberapa faktor seperti pengetahuan yang kurang memadai mengenai adanya aplikasi QRIS ini, kemudian masyarakat Kota Langsa terbiasa melakukan pembayaran secara tunai, masyarakat juga beranggapan bahwa membayar belanjaan secara online masih sulit karena terkadang jaringan tidak stabil sehingga gagal dalam membayar secara online (Hasil Rekapitulasi Observasi peneliti, 2022). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengangkat judul penelitian “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (Qris)* Di Swalayan Kota Langsa”

2. TINJAUAN LITERATUR

Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dengan sendirinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek tersebut (Kris H Timotius, 2017). Pengetahuan konsumen dalam aplikasi QRIS merupakan suatu informasi yang dimiliki oleh konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai nasabah. Indikator pengetahuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahu (*know*)
2. Memahami (*comprehension*)
3. Aplikasi (*application*)
4. Evaluasi (*evaluation*).

Kemudahan

Kemudahan dapat diartikan sebagai kepercayaan seseorang akan manfaat yang timbul akibat menggunakan suatu teknologi (Winardi, 2015). Suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan menjadi suatu ukuran seorang percaya bahwa teknologi tadi gampang dipahami dan gampang dalam penggunaannya. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, maka

semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi tersebut. Adapun indikator-indikator dari kemudahan penggunaan, yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari (*easy of learn*)
2. Mudah digunakan (*easy to use*)
3. Mudah menjadi mahir/trampil (*easy to become skillfull*)
4. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)
5. Fleksible (*Flexible*)
6. Dapat dikontrol (*controllable*)

Risiko

Risiko dapat diartikan sebagai persepsi atau pandangan subyektif seorang akan ketidakpastian dan kosekuensi negatif dalam melakukan suatu kegiatan (Herman Darmawi, 2017). Risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Persepsi risiko sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan. Semakin kecil persepsi risiko dari suatu individu maka semakin besar tingkat kepercayaannya, begitupun sebaliknya. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur risiko sebagai berikut:

1. *Financial Risk*
2. *Social Risk*
3. *Performance Risk*
4. *Time and Convenience Risk*
5. *Physical Risk*

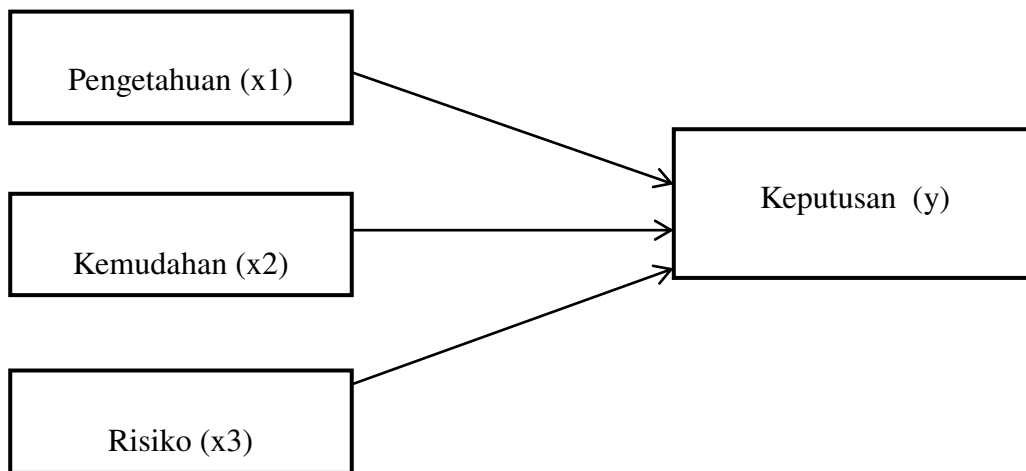
Keputusan Pengguna

Keputusan adalah akhir dari proses berpikir, perihal problem guna menjawab pertanyaan yang harus diperbuat guna mengatasi masalah, dengan menjatuhkan pilihan terhadap suatu alternatif (Salusu, 2011). Keputusan sebagai sesuatu pemilihan tindakan dari dua atau lebih pilihan alternatif. Untuk melakukan suatu keputusan orang akan melalui suatu proses tertentu. Indikator keputusan dalam penelitian ini:

1. Pengenalan terhadap kebutuhan
2. Pencarian informasi
3. Evaluasi alternatif

Kerangka Pemikiran

Kerangka teoritis yang akan dibentuk dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{01} : Pengetahuan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{a1} : Pengetahuan berpengaruh dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{02} : Kemudahan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{a2} : Kemudahan berpengaruh dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{03} : Risiko tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{a3} : Risiko berpengaruh dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{04} : Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

H_{a4} : Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko berpengaruh dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di swalayan Kota Langsa.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menuntut adanya angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, disertai dengan gambar, tabel, grafik ataupun tampilan lainnya (Sugiono, 2016).

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kota Langsa yang berbelanja dan melakukan pembayaran menggunakan QRIS dan tidak diketahui berapa jumlahnya. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan adalah teknik *Accidental Sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Dalam menentukan jumlah sampel yang akan diteliti peneliti menggunakan rumus Wibisono (Sugiyono, 2016).

$$n = \left\{ \frac{(Z_{\frac{\alpha}{2}}) \cdot \partial}{e} \right\}^2$$
$$n = \left\{ \frac{(1,96 \cdot 0,25)}{0,05} \right\}^2$$
$$n = 96$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

Z_{α} = nilai dari tabel distribusi normal atas tingkat keyakinan 95% = 1,96.

∂ = standar deviasi 25%

e = *error* (batas kesalahan = 5%)

Sampel yang diambil untuk mengisi kuesioner sejumlah 96 responden.

Metode Analisis Regresi Berganda

Analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda. Analisis regresi linear berganda merupakan sebuah teknik yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dari satu/dua variabel bebas dan variabel terikat sertabagaimana variabel dependen dapat diprediksi melalui variabel independen, baik secara simultan maupun parsial. Model persamaan regresi linear berganda yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan :

y : Keputusan Penggunaan QRIS

α : Konstanta

b_1, b_2, b_3 : Koefisien regresi pada variabel X_1 , X_2 dan X_3

X_1 : Variabel Pengetahuan QRIS

X_2 : Variabel Kemudahan QRIS

X_3 : Variabel Risiko QRIS

e : *Error Term / Disturbance*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Regresi Berganda

Hasil analisis regresi berganda sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Regresi Berganda**Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.531	5.299		.289	.773
	Pengetahuan	.304	.061	.360	4.990	.000
	Kemudahan	.115	.037	.214	3.096	.003
	Risiko	.533	.078	.499	6.814	.000

a. Dependent Variable: Keputusan

Sumber : Hasil penelitian, 2022 (Data Diolah)

Berdasarkan pada tabel ditunjukkan sebagai berikut:

$$Y = 1,531 + 0,304 X_1 + 0,115 X_2 + 0,533 X_3$$

1. Konstanta (a) sebesar 1,531 persen, dapat dijelaskan bila pengetahuan, kemudahan dan risiko atau $X_1, X_2, X_3 = 0$ dianggap konstan, maka nilai keputusan sebesar 1,531 persen.
2. Nilai variabel pengetahuan sebesar 0,304 persen, artinya jika variabel pengetahuan meningkat 1persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,304 persen dengan asumsi kemudahan dan risiko tetap.
3. Nilai variabel kemudahan sebesar 0,115 persen, artinya jika variabel kemudahan meningkat 1 persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,115 persen dengan asumsi pengetahuan dan risiko tetap.
4. Nilai variabel risiko sebesar 0,533 persen, artinya jika variabel risiko meningkat 1 persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,533 persen dengan asumsi pengetahuan dan kemudahan tetap.

Uji t (Uji Parsial)

Pengujian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh secara parsial fasilitas dan pelayanan terhadap minat dapat dilihat dari hasil uji t. Kriteria pengujiannya apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan atau jika ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka model regresi signifikan secara statistik dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji t**Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.531	5.299		.289	.773
	Pengetahuan	.304	.061	.360	4.990	.000
	Kemudahan	.115	.037	.214	3.096	.003
	Risiko	.533	.078	.499	6.814	.000

a. Dependent Variable: Keputusan

Sumber : Hasil penelitian, 2022 (Data Diolah)

1. Pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa
Berdasarkan Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dari pengetahuan sebesar 4,990 $>$ dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq \alpha 0,05$ maka H_{01} ditolak. Artinya pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan

penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa dengan demikian hipotesis H_{a1} diterima.

2. Kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa
 Nilai t_{hitung} dari kemudahan sebesar 3,096 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi $0,003 \leq \alpha 0,05$ maka H_{o2} ditolak. Artinya pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa dengan demikian hipotesis H_{a2} diterima.
3. Risiko berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa
 Nilai t_{hitung} dari risiko sebesar 6.814 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi $0,000 \leq \alpha 0,05$ maka H_{o2} ditolak. Artinya kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa dengan demikian hipotesis H_{a3} diterima.

Uji F (Uji Simultan)

Untuk menganalisis hipotesis diterima atau ditolak, maka dapat dilihat nilai F yakni nilai probabilitasnya, berpengaruh signifikan jika nilai probabilitas yang dihitung < 0,05 (signifikansi yang ditetapkan).

Tabel 3. Hasil Analisis Uji F ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1963.153	3	654.384	41.606	.000 ^b
Residual	1447.003	92	15.728		
Total	3410.156	95			

a. Dependent Variable: Keputusan

b. Predictors: (Constant), Risiko, Kemudahan, Pengetahuan

Sumber : Hasil penelitian, 2022 (Data Diolah)

Berdasarkan Tabel di atas pengujian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh secara simultan (keseluruhan) pengetahuan, kemudahan dan risiko dapat dilihat dari hasil uji F, dengan nilai $F_{hitung} = 41.606 >$ dari $F_{tabel} 2,47$ dengan nilai signifikansi = 0.000. Dengan demikian nilai signifikansi ($0.000 < 0.05$), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan (X_1), kemudahan (X_2) dan risiko (X_3) terhadap keputusan (Y).

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi merupakan suatu alat untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Besarnya koefisien determinasi berkisar antara angka 0 sampai dengan 1, besar koefisien determinasi mendekati angka 1, maka semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.759 ^a	.576	.562	3.966

a. Predictors: (Constant), Risiko, Kemudahan, Pengetahuan

b. Dependent Variable: Keputusan

Sumber : Hasil penelitian, 2022 (Data Diolah)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai R Square yang diperoleh sebesar 0,562 atau 56,2%, yang menunjukkan keterangan pengetahuan (X_1), kemudahan (X_2) dan risiko (X_3) dalam menyelesaikan variasi yang terjadi pada keputusan (Y) sebesar 56,2%, sedangkan sisanya 43,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa

Hasil penelitian menunjukkan secara parsial pengetahuan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} dari pengetahuan sebesar 4,990 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq \alpha 0,05$ maka H_{01} ditolak. Dengan nilai koefisien regresi yang didapatkan adalah $y = 1,531$ (Constan) + $0,304 X_1$ (Pengetahuan) + $0,115 X_2$ (Kemudahan) + $0,553 X_3$ (Risiko).

Hal tersebut menandakan bahwa nilai variabel pengetahuan sebesar 0,304 skala, artinya jika variabel pengetahuan meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,304 skala dengan asumsi kemudahan dan risiko tetap. Artinya pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa semakin baik pengetahuan masyarakat mengenai fungsi dan kegunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan.

Pengetahuan adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadimelalui panca indra manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia yang diperoleh dari pengalaman hidupnya, yang menjadi acuan dalam pembentukan sikap seseorang (Sumarwan, 2012). Hasil penelitian sejalan yang dilakukan Maulida Yulianti menunjukkan bahwa pengetahuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS dengan nilai signifikansi 0,002 (Maulida Yulianti, 2021). Penelitian sejalan juga dilakukan oleh Yuriana yang menunjukkan bahwa pengetahuan penggunaan QRIS memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan dengan nilai signifikansi 0,006 (Yuriana, 2020).

Semakin baik dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan. Pengetahuan merupakan hal terpenting dalam menentukan sebuah keputusan, masyarakat akan membandingkan cara pembayaran dengan menggunakan QRIS dan pembayaran secara langsung menggunakan uang tunai serta seluruh manfaat yang akan didapat saat masyarakat menggunakan QRIS saat melakukan pembayaran.

2. Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa

Hasil penelitian menunjukkan kemudahan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini

dibuktikan dengan nilai t_{hitung} dari kemudahan sebesar $3.096 >$ dari t_{tabel} sebesar $1,661$, dengan nilai signifikansi $0,003 \leq \alpha 0,05$ maka H_{o2} ditolak. Dengan nilai koefisien regresi yang didapatkan adalah $y = 1,531_{(Constan)} + 0,304 X_1_{(Pengetahuan)} + 0,115 X_2_{(Kemudahan)} + 0,553 X_3_{(Risiko)}$.

Hal tersebut menandakan bahwa nilai variabel kemudahan sebesar $0,115$ skala, artinya jika variabel kemudahan meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar $0,115$ skala dengan asumsi pengetahuan dan risiko tetap. Peneliti menyimpulkan bahwa semakin banyak kemudahan yang diberikan oleh QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan.

Berbagai kemudahan dan kelebihan yang ditawarkan oleh uang digital, secara teoritis, dapat membuat masyarakat bermigrasi dari alat transaksi konvensional (uang kertas) ke uang digital. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah derajat dimana seseorang meyakini bahwa melalui penerapan teknologi maka akan membebaskan orang dari beberapa usaha. Semakin tinggi kemudahan seseorang untuk mengaplikasikan sistem atau teknologi maka semakin tinggi tingkat kemudahaahan maka akan semakin meningkatkan keputusan dalam menggunakan aplikasi pembayaran QRIS.

Penelitian yang dilakukan oleh anastasya anggi menunjukkan hasil bahwa kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS dengan nilai signifikansi $0,001$ (Anggi, 2021). Hasil penelitian sejalan yang dilakukan Maulida Yulianti menunjukkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS dengan nilai signifikansi $0,000$. Penelitian yang dilakukan oleh Hutami menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS (Hutami, 2021).

Kemudahan merupakan sebuah kepercayaan dari individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. Apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya secara terus menerus. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemudahan penggunaan seperti teknologi QRIS mudah dipahami, mudah digunakan, membantu mempercepat dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan teknologi QRIS dapat digunakan menggunakan *smartphone*.

3. Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa

Hasil penelitian menunjukkan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dibuktikan dengan Nilai t_{hitung} dari risiko sebesar $6.814 >$ dari t_{tabel} sebesar $1,661$, dengan nilai signifikansi $0,000 \leq \alpha 0,05$ maka H_{o2} ditolak. Dengan nilai koefisien regresi yang didapatkan adalah $y = 1,531_{(Constan)} + 0,304 X_1_{(Pengetahuan)} + 0,115 X_2_{(Kemudahan)} + 0,553 X_3_{(Risiko)}$.

Hal tersebut menandakan bahwa nilai variabel risiko sebesar $0,553$ skala, artinya jika variabel risiko meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar $0,553$ skala dengan asumsi pengetahuan dan kemudahan tetap. Artinya risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan dengan demikian hipotesis H_{a3} diterima. Peneliti

menyimpulkan bahwa semakin besar risiko yang dapat dihindarkan dari penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hutami menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS dengan nilai signifikansi 0,025. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hasnah menunjukkan bahwa risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan dengan nilai signifikansi 0,000 (Siti Hasnah, 2022).

Risiko dapat diartikan sebagai peluang akan terjadinya hasil yang tidak diinginkan sebagai sebuah efek samping hanya terkait dengan situasi yang memungkinkan munculnya hasil negatif serta berkaitan dengan kemampuan memperkirakan hasil negatif. Jadi perlunya pemahaman yang mendalam mengenai risiko yang dapat dihindarkan dari penggunaan QRIS kepada seluruh masyarakat seperti terhindar dari kerugian salah transfer, terhindar dari perampokan karena membawa uang tunai saat berbelanja terhindar dari lamanya mengantri di kasir dan masih banyak yang lainnya. Oleh karena itu dengan meningkatnya pemahaman mengenai seluruh risiko yang dapat dihindarkan dari penggunaan QRIS maka masyarakat akan selalu menggunakan QRIS dalam setiap pembayaran

4. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. hal tersebut dapat diketahui dari nilai $F_{hitung} = 41.606 >$ dari $F_{tabel} 2,47$ dengan nilai signifikansi = 0.000. Dengan demikian nilai signifikansi ($0.000 < 0.05$), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan (X_1), kemudahan (X_2) dan risiko (X_3) terhadap keputusan (Y). Peneliti menyimpulkan bahwa semakin besar pengetahuan masyarakat, semakin mudah penggunaan QRIS dan semakin kecil risiko yang ditimbulkan dalam menggunakan QRIS maka secara keseluruhan akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS di Kota Langsa.

Hasil pengujian regresi ganda menunjukkan bahwa koefisien determinasi R Square yang R Square yang diperoleh sebesar 0,562 atau 56,2%, yang menunjukkan keterangan pengetahuan (X_1), kemudahan (X_2) dan risiko (X_3) dalam menyelesaikan variasi yang terjadi pada keputusan (Y) sebesar 56,2%, sedangkan sisanya 43,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

5. PENUTUP **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dari pengetahuan sebesar 4,990 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ maka H_{a1} diterima dengan nilai regresi dari pengetahuan sebesar 0,304 skala, artinya jika

variabel pengetahuan meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,304 skala dengan asumsi kemudahan dan risiko tetap.

2. Nilai t_{hitung} dari kemudahan sebesar 3,096 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ maka H_{a2} diterima. Dengan nilai regresi dari variabel kemudahan sebesar 0,115 skala, artinya jika variabel kemudahan meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,115 skala dengan asumsi pengetahuan dan risiko tetap.
3. Nilai t_{hitung} dari risiko sebesar 6,814 > dari t_{tabel} sebesar 1,661, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_{a3} diterima. Dengan nilai regresi dari variabel risiko sebesar 0,533 skala, artinya jika variabel risiko meningkat 1 skala maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,533 skala dengan asumsi pengetahuan dan kemudahan tetap.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai $F_{hitung} = 41.606 >$ dari $F_{tabel} 2,47$ dengan nilai signifikansi = 0.000.

DAFTAR PUSTAKA

Bank Indonesia, Sistem Pembayaran Dan Pengelolaan Uang Rupiah : Sekilas Sistem Pembayaran Di Indonesia. https://www.bi.go.id/id/fungsitutama/sistem_pembayaran/default.aspx

Hasil Observasi Awal Peneliti

Herman Darmawi. 2017. *Manajemen Risiko Edisi 2*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hutami A. Ningsih¹ , Endang M. Sasmita , Bida Sari. 2021. “*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa*”. Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Volume 4. No 1.

J. Salusu. 2011. *Pengambilan Keputusan Stratejik*, Jakarta : PT. Grasindo.

Jogiyanto. 2017. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.

Kasmir dan Jakfar. 2013. *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Kris H. Timotius. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Andi.

Paramitha, Dyah Ayu dan Kusumaningtyas, Dian. 2020. QRIS. Kediri: Universitas Nusantara PGRI

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, Cet.28. Bandung: Alfabeta.

Sumarwan, Ujang. 2012. *Perilaku Konsumen (Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran)* Bogor: Ghalia Indonesia.

Winardi. 2015. *Manajemen Perubahan (The Manajement Of Change) edisi pertama*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.