

## “PENGARUH KEPERCAYAAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PENGETAHUAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK (QRIS) PADA MAHASISWA UIN RADEN FATAH PALEMBANG”

**Riza Nur Hafizah<sup>1</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang  
Email: [rizanurhafizah10@gmail.com](mailto:rizanurhafizah10@gmail.com)

**Marina Aprianti<sup>2</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang  
Email: [marinaaprianti18@gmail.com](mailto:marinaaprianti18@gmail.com)

**Peny Cahaya Azwari<sup>3</sup>**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang  
Email: [penycahayaazwari\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:penycahayaazwari_uin@radenfatah.ac.id)

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to find out how trust, convenience, and knowledge of use influence consumer choices to use QRIS among students at UIN Raden Fatah Palembang. In this study, 48 respondents were used as samples. The sampling method used is called Accidental Sampling. The results showed that the tcount value of trust was  $(0.8140) > t_{table} (0.2845)$  meaning that trust had a significantly positive effect on the decision to use QRIS-based electronic money and  $0.823$  was greater than the value  $\alpha = 0.05$   $H_{a1}$  was accepted. The tcount  $(0.8390) > t_{table} (0.2845)$  means that ease of use has a significant positive effect on the decision to use QRIS-based electronic money with a significance value of  $0.025$  less than the value  $\alpha = 0.05$   $H_{a2}$  is accepted. The value of tcount  $(0.3225) > t_{table} (0.2845)$  means that knowledge has a significant positive effect on the decision to use QRIS-based electronic money with a significance value of  $0.000$  less than the value  $\alpha = 0.05$   $H_{a3}$  is accepted. The results showed that simultaneously the variables Trust, ease and knowledge have a positive and significant influence on the decision to use QRIS in students of UIN Raden Fatah Palembang. This can be seen by the F-count value  $(1.67866)$  which is greater than the F-table value  $(2.653)$  and the Sig.  $0.000 < \alpha = 0.05$ .*

**Keywords:** Trust, Convenience, Knowledge, Decision, QRIS

### ABSTRAK

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kepercayaan, kenyamanan, dan pengetahuan penggunaan mempengaruhi pilihan konsumen untuk menggunakan QRIS pada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Dalam penelitian ini, 48 responden digunakan sebagai sampel. Metode pengambilan sampel yang digunakan disebut Accidental Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung dari kepercayaan sebesar  $(0,8140) > ttabel (0,2845)$  artinya Kepercayaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS dan  $0,823$  lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$   $H_{a1}$  diterima. Nilai thitung  $(0,8390) > ttabel (0,2845)$  artinya kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS dengan nilai signifikansinya sebesar  $0,025$  lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$   $H_{a2}$  diterima. Nilai thitung  $(0,3225) > ttabel (0,2845)$  artinya pengetahuan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis*

*QRIS dengan nilai signifikansinya sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  Ha3 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel Kepercayaan, kemudahan dan pengetahuan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Hal ini dapat dilihat dengan nilai nilai F-hitung (1,67866) lebih besar dari nilai F-tabel (2,653) dan nilai Sig.  $0,000 < \alpha = 0,05$ .*

**Kata Kunci:** Kepercayaan, Kemudahan, Pengetahuan, Keputusan, QRIS

## PENDAHULUAN

Uang elektronik semakin disukai sebagai alat pembayaran yang berguna dan efektif di era digitalisasi yang berkembang saat ini. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan salah satu jenis uang elektronik yang kini semakin banyak diterima masyarakat. Bank Indonesia telah menciptakan kode pembayaran elektronik umum yang dikenal sebagai QRIS.

Jumlah transaksi perbankan digital, termasuk pembayaran digital, meningkat menjadi Rp53.144 triliun pada akhir tahun 2022, naik 30,19% year over year (YoY) dari tahun 2021, menurut data Bank Indonesia (BI). Menurut BI, permintaan transaksi perbankan digital akan meningkat pada 2023 dan 2024 sebagai hasil dari pertumbuhan yang mencapai Rp5.184,1 triliun atau 38,38% hanya pada Oktober 2022.

Jajak pendapat kami, "Sharing Vision e-channel, Fintech, e-commerce & e-lifestyle 2022", yang kami lakukan dengan 6.895 responden pada kuartal terakhir tahun 2022, memberikan gambaran rinci tentang hal ini. Khususnya pada usulan berdasarkan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) untuk pembayaran digital yang dipublikasikan oleh BI per 17 Agustus 2019. 81% responden mengaku pernah menggunakan QR Code untuk menyelesaikan transaksi digital, sedangkan 89 % telah menggunakan QRIS. Jumlah ini lebih tinggi dari tanggapan jajak pendapat kami sebelumnya yang setara, yaitu 79% dan 80% pada tahun 2020. Dalam tanggapan terbuka survei untuk tahun 2022, QRIS menempati urutan pertama, diikuti oleh Kode QR yang dibuat oleh pemain domestik yang diproduksi di Indonesia, termasuk Gopay , OVO, LinkAja, Paytren, dan lainnya (lihat grafik di bawah):



Berdasarkan grafik ini, 89% responden menggunakan QR Codes untuk membayar tagihan di kafe/restoran. Tanggapan ini secara konsisten menempati peringkat pertama dalam jajak pendapat kami sebelumnya pada tahun 2020 dan 2021, masing-masing dengan 62% dan 70%. Insentif penggunaan QR Code untuk membayar kafe/restoran tetap sama seperti dua tahun sebelumnya.

Menurut Gubernur BI Perry Warjiyo, implementasi pembayaran nirsentuh QRIS untuk transaksi pembayaran di berbagai sektor terbukti memberikan banyak manfaat, antara lain meningkatkan efisiensi ekonomi, mempercepat inklusi keuangan, menurunkan risiko penularan Covid-19, bahkan memajukan UMKM. Ke depan, peningkatan pemanfaatan dan dukungan dari semua pihak, termasuk masyarakat, akan membantu percepatan pemulihan ekonomi nasional. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan kerjasama berbagai pihak, khususnya Pemerintah Pusat dan Daerah, Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP), dan elemen masyarakat lainnya. Kemitraan segitiga (triangle collaboration) antara BI, pemerintah, dan industri akan diperkuat di pusat dan daerah.

Santoso Liem, Ketua ASPI, memuji capaian ini sebagai upaya untuk berkontribusi di bisnis sistem pembayaran guna membantu kegiatan masyarakat di tengah pandemi. Untuk meningkatkan inklusi keuangan di Indonesia, industri berdedikasi untuk terus menumbuhkan akseptabilitas QRIS di banyak industri, serta mengajarkan dan mengajak masyarakat untuk memanfaatkannya.

Di Indonesia, fenomena QRIS menjadi sangat signifikan karena penggunaan QRIS semakin meluas. Industri fintech di Indonesia semakin berkembang. Selain itu, QRIS mendukung program pemerintah yang mendorong masyarakat Indonesia untuk lebih sering

menggunakan pembayaran nontunai, yang dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi sistem pembayaran. Oleh karena itu, QRIS ditujukan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan meminimalkan penggunaan uang tunai di Indonesia.

Uang elektronik semakin marak di Indonesia, terutama sejak sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) diadopsi sebagai standar nasional. Mahasiswa diharapkan berperan aktif dalam menumbuhkan adopsi QRIS sebagai calon konsumen. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh kepercayaan, kemudahan, penggunaan, dan pengetahuan terhadap keputusan siswa untuk menggunakan QRIS.

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang terlibat. Mereka aktif memanfaatkan teknologi dan memiliki potensi yang tinggi dalam penerapan uang elektronik, khususnya QRIS. Hasilnya, penelitian di UIN Raden Fatah Palembang tentang pengaruh kepercayaan, kemudahan, penggunaan, dan pengetahuan terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa dapat memberikan informasi berharga bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan dan pemasaran QRIS di kalangan mahasiswa.

Persepsi siswa tentang uang elektronik mungkin terpengaruh oleh manfaat yang diberikannya, meningkatkan jumlah pengguna. Jika suatu produk memberikan manfaat praktis, kemungkinan banyak siswa akan menggunakannya.

Kepercayaan, kemudahan penggunaan, dan pengetahuan adalah semua faktor yang memengaruhi keputusan teknologi konsumen. Kepercayaan yang tinggi terhadap keamanan dan privasi, kemudahan penggunaan, pengalaman pengguna yang luar biasa, dan pemahaman yang tepat tentang teknologi uang elektronik QRIS berpotensi mempengaruhi keputusan siswa untuk menggunakannya sebagai metode pembayaran.

Penelitian tentang unsur-unsur yang memengaruhi keputusan siswa untuk menggunakan QRIS dapat membantu pengembang dan pemasar QRIS meningkatkan penerimaan teknologi ini di kalangan siswa, memungkinkan uang elektronik menjadi lebih umum dan efisien. Selain itu, temuan penelitian dapat membantu pihak terkait menyusun program dan materi pendidikan.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. *Quick Response [QR] Code Indonesian Standard (QRIS)***

QRIS adalah kode QR yang digunakan dalam e-wallet, mobile banking, dan aplikasi e-money berbasis server. Bank Indonesia mengatur topik ini dalam PADG No. 21/18/2019 tentang Penerapan Standar Internasional. Pembayaran Peluncuran melalui QRIS QRIS merupakan salah satu implementasi dari visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 (diumumkan pada Mei 2019).

Gubernur Bank Indonesia saat peresmian mengatakan bahwa QRIS yang mengusung cita-cita EXCELLENCE (Universal, Mudah, Untung, dan Langsung) bertujuan untuk meningkatkan efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, dan memajukan UMKM, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) telah menciptakan sistem QRIS untuk memfasilitasi konektivitas instrumen yang lebih luas.

QRIS kali ini mengangkat topik “SUPERIORITY” bagi Bank Indonesia. Yang dimaksud dengan "SUPERIORITAS" adalah:

- A. Universal. QRIS bersifat universal dalam arti dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat baik di dalam maupun di luar negeri.
- B. Mudah. Transaksi dapat diselesaikan dengan cepat dan aman dengan satu tangan.
- C. Pendapatan. QRIS sangat efisien; dapat digunakan untuk semua aplikasi hanya dengan satu kode QR.
- D. Langsung. Prosedur pembayaran cepat dan mudah digunakan.

Selain itu, QRIS menawarkan kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Beberapa manfaat QRIS antara lain:

- Metode pembayaran yang lebih efektif
- Prediksi kegiatan ilegal
- Peningkatan daya saing bisnis
- QRIS dapat digunakan oleh semua kalangan

Sedangkan QRIS memiliki kekurangan sebagai berikut:

- Pemahaman penggunaan QRIS yang tidak merata
- Di Indonesia, jaringan internet tidak merata dan tidak stabil

Tujuan QRIS adalah untuk menjaga keamanan masyarakat, dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu. Terdapat empat bagian komponen QRIS yang diatur dalam standarisasi yang disediakan oleh Bank Indonesia:

- a) interoperabilitas;
- b) koneksi;
- c) keamanan;

d) inklusi.

## **2. Kepercayaan**

Ketika kita mengikuti sesuatu karena diyakini baik dan pantas dan diterima secara universal sebagai kebenaran dan kebaikan, kita memiliki sikap percaya. Membangun kepercayaan sangat penting karena berfungsi sebagai landasan untuk merek yang tahan lama. Menurut Morgan dan Hunt (1994), kepercayaan merupakan aspek kunci dalam mengembangkan keinginan jangka panjang untuk mempertahankan hubungan.

Membuat kepercayaan itu menantang tergantung pada apakah suatu perusahaan ketat dibandingkan dengan perusahaan lain. Hal ini membuat pembeli perusahaan khawatir bahwa barang yang diperoleh mungkin tidak sesuai harapan. Menurut Leninkumar (2017), kepercayaan adalah konsep, perasaan, emosi, atau perilaku yang terjadi ketika klien percaya bahwa mereka dapat mengandalkan pemasok untuk bertindak. Adalah kepentingan terbaik mereka untuk menyerahkan otoritas secara langsung.

Menurut Darwin dan Konto (2014:3) ada lima aspek yang mempengaruhi kepercayaan konsumen, antara lain: Kebajikan, intinya itikad baik dan keyakinan bahwa suatu pihak akan dijaga dan tidak akan dijual oleh pihak yang dipercaya, maka Reliability adalah kapasitas untuk diandalkan untuk mendapatkan sesuatu yang dibutuhkan oleh seseorang atau organisasi ketika mereka membutuhkannya.

Selanjutnya kompetensi atau kemampuan yang dimiliki oleh suatu pihak dalam hal keahlian dan pengetahuan yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, kejujuran atau sejauh mana pernyataan atau ungkapan dapat dipenuhi, dan terakhir keterbukaan atau ruang lingkup untuk mengungkapkan atau memberikan informasi yang dibutuhkan kepada pelanggan. Penanda kepercayaan pada peneliti ini:

1. Pertimbangkan Reputasi Anda
2. rasa aman; Dan
3. penyediaan layanan.

## **3. Kemudahan penggunaan**

Dalam Risma, Jogiyanto mendefinisikan kemudahan penggunaan sebagai keyakinan seseorang bahwa suatu teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu orang lain dan bebas dari tanggung jawab. bahkan tanpa berusaha. Selain itu, Davis berargumen di Silvia bahwa pengertian seseorang tentang betapa sederhananya penggunaan teknologi membuat segala sesuatu menjadi mudah digunakan. Akibatnya, ini membutuhkan sedikit usaha dari pihak pengguna. Se jauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi informasi itu mudah dan tidak membutuhkan banyak usaha atas nama mereka disebut sebagai kemudahan

penggunaan.

Kenyamanan, seperti dijelaskan oleh Mathieson dalam Ersaningtyas, A.P., dan Susanti, E.D. (2019), adalah persepsi pribadi seseorang bahwa menggunakan sistem tertentu akan menjadi sederhana. Ketika seseorang merasa mudah untuk memanfaatkan teknologi, mereka akan memanfaatkannya.

Menurut Fusiler dan Durlabhji, persepsi dipengaruhi oleh berbagai faktor. Gunakan teknologi untuk melakukan tugas yang diinginkan dengan lebih nyaman, dan berkomunikasi dengan teknologi seluler untuk transaksi yang tidak terlalu padat karya. Davis mengklaim dalam buku Prof. Menurut Jugiyanto HM., MBA., Ph.D, ada enam penanda kegunaan yang dirasakan:

- a) Mudah dipelajari (ease of learning) Sangat mudah untuk belajar bagaimana menggunakan teknologi. Premis dari penelitian ini adalah belajar bagaimana memanfaatkan uang elektronik itu sederhana.
- b) Simple to learn / master (mudah dipelajari / dikuasai) Karena teknologi mudah digunakan, ini dapat membantu seseorang menjadi mahir dalam memanfaatkannya dan menghindari kebingungan. Hal itu tersirat dari fakta bahwa penggunaan uang elektronik mudah dipahami, dan masyarakat tidak bingung dengan penggunaannya.
- c) Dapat dimengerti dan jelas (understandable and clear) Cara memanfaatkan suatu teknologi, dalam hal ini uang elektronik, sangatlah mudah dan sederhana. Fungsi-fungsi yang disediakan sederhana dan mudah.
- d) Simple to use (mudah digunakan) Sebuah teknologi, dalam hal ini uang elektronik, mempermudah transaksi pembayaran.
- e) Dapat disesuaikan (dapat disesuaikan) Uang elektronik merupakan teknologi yang mudah digunakan. Ini menyiratkan bahwa itu dapat digunakan kapan saja dan dari lokasi mana saja.
- f) Berisi (containable) Penggunaan teknologi dapat dikelola, dan kesalahan dalam penerapannya jarang terjadi.

#### **4. Pengetahuan**

Informasi yang diketahui atau diketahui seseorang disebut pengetahuan. Deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip, dan praktik yang Probabilitas Bayesian benar atau berguna

termasuk dalam pengetahuan, tetapi itu bukan satu-satunya. Manusia memperoleh pengetahuan sebagai hasil usahanya untuk memecahkan suatu masalah atau menemukan suatu kebenaran.

Pengejaran manusia akan pengetahuan atau pemecahan masalah pada hakekatnya merupakan bagian dari fitrahnya, atau yang lebih sering disebut sebagai keinginannya. Manusia akan terinspirasi untuk mencapai tujuan mereka dengan keinginan yang mereka miliki untuk mereka. Upaya yang dilakukan orang untuk mencapai tujuannya itulah yang membedakan mereka satu sama lain.

Produk persepsi manusia adalah pengetahuan (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Intensitas perhatian dan persepsi objek saja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap waktu penginderaan untuk menghasilkan pengetahuan (Timotius, 2017). Dalam aplikasi QRIS, pengetahuan konsumen mengacu pada pengetahuan yang dimiliki konsumen tentang berbagai barang dan jasa, serta pengetahuan lain tentang barang dan jasa tersebut dan informasi tentang peran mereka sebagai pelanggan.

Berikut indikator pengetahuan dalam penelitian ini:

1. *Recognition* (pemahaman)
2. *Implementasi* (penerapan)
3. Analisis (evaluasi).

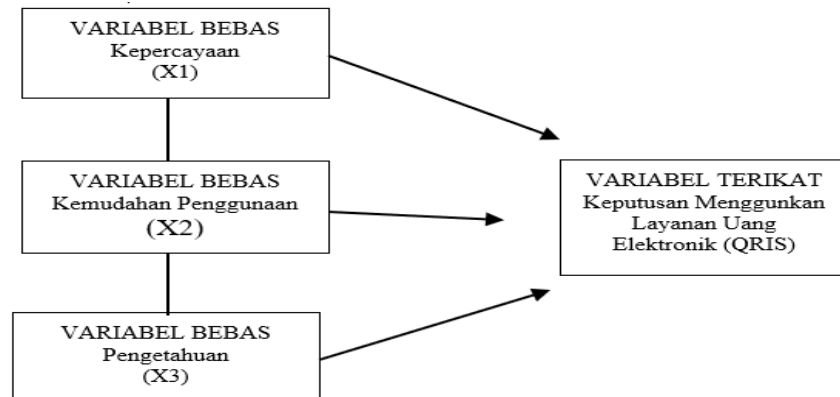
## **5. Keputusan Menggunakan Uang Elektronik**

Menurut Pratiwi H (et al, 2020), keputusan adalah ketika seseorang berhenti memikirkan suatu subjek atau masalah untuk memutuskan tindakan apa yang harus diambil untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Pengambilan keputusan konsumen, menurut Setyadi, N.J. (2003), adalah proses yang menggabungkan integrasi pengetahuan dengan evaluasi dua atau lebih perilaku dan pemilihan salah satu perilaku yang salah.

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



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

## Hipotesis

- Hipotesis 1: Terdapat pengaruh positif kepercayaan (X1) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.
- Hipotesis 2: Terdapat pengaruh positif kemudahan penggunaan (X2) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.
- Hipotesis 3: Terdapat pengaruh positif pengetahuan (X3) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.
- Hipotesis 4: Terdapat pengaruh positif kepercayaan (X1), kemudahan penggunaan (X2), dan pengetahuan (X3) terhadap keputusan menggunakan layanan

Uang Elektronik berbasis Qris (Y) dikalangan mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Untuk menunjukkan bahwa suatu variabel bebas mempengaruhi atau menyebabkan variabel terikat, maka penelitian ini menurut Fadhli dan Fachruddin (2016) bersifat kuantitatif dan menggunakan teknik penelitian studi kasus.

### **1. Populasi**

Populasi penelitian adalah seluruh topik penelitian (Arikunto, 2006: 130). Menurut perspektif yang berbeda, “populasi adalah keseluruhan subjek atau item yang menjadi tujuan penyelidikan” (Sudjarwo dan Basrowi, 2009: 225). Berkaitan dengan hal tersebut, menurut saya adalah mungkin untuk menganggap populasi sebagai keseluruhan dari apa yang harus dieksplorasi, apakah itu berbentuk benda, orang, peristiwa, atau fenomena yang akan muncul. 48 mahasiswa dari UIN Raden Fatah Palembang menanggapi survei tersebut.

### **2. Sampel**

Mahanani, Sari, dan Diehl (2017) menyatakan bahwa ukuran sampel untuk tujuan korelasional membutuhkan setidaknya 30 peserta penelitian. Oleh karena itu, maksimal 48 responden dapat dimasukkan dalam ukuran sampel. Pengambilan sampel yang tidak disengaja, sering dikenal sebagai non-probabilitas, adalah strategi pengambilan sampel yang digunakan. Setiap orang yang tidak sengaja ditemukan oleh peneliti dapat digunakan sebagai sampel, dan jika mereka terpapar dan melihatnya dapat digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2009).

### **3. Teknik Pengambilan Data .**

Metode pengumpulan data di UIN Raden Fatah Palembang meliputi observasi, wawancara, dan penyampaian kuesioner (dengan skala likert) kepada responden mahasiswa. Kuesioner berisi beberapa pernyataan dan pertanyaan dengan pilihan jawaban terkait dengan empat faktor yang diteliti, yaitu Kepercayaan (X1), Kemudahan Penggunaan (X2), Pengetahuan (X3), dan Keputusan Penggunaan (Y).

1) SS (Sangat Setuju)

2) S (Setuju)

3) N (Netral)

4) TS (Tidak Setuju)

5) STS (Sangat Tidak Setuju)

#### 4. Teknik Analisis Data

Pemeriksaan kualitas data (Validitas, Reliabilitas), pemeriksaan asumsi tradisional (Normalitas, Multikolinearitas dan Heteroskedastisitas), analisis korelasi dan determinasi, regresi linier berganda, pengujian hipotesis (uji-t (parsial), dan uji-F (simultan), semuanya termasuk dalam analisis data kuantitatif Untuk memahami hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, data yang dikumpulkan dari alat ukur akan dianalisis dengan SPSS.

##### *Uji validitas*

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau validitas instrumen (Yusi, 2009:88). Instrumen yang valid atau valid memiliki validitas yang tinggi dan sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Suatu instrumen dikatakan valid jika alat ukur tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang hendak diukur. Metode berganda sering digunakan untuk menguji validitas suatu skala, yaitu dengan melihat validitas masa lalu, meminta pendapat ahli, atau kriteria independen lainnya yang memiliki pengaruh majemuk pada skala tersebut (Wibowati, 2021)

##### *Uji Reliabilitas*

Pengukuran dianggap reliabel jika memberi jalan hasil yang konsisten. Instrumen yang handal adalah instrumen yang kuat (robust), bekerja dengan baik dalam waktu dan kondisi yang berbeda (Yusi, 2017:90).

##### *Uji T(persial)*

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikatnya. Dimana  $t > t$ , H diterima, dan jika  $t < t$  maka H diterima begitupun jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05), maka H (0,05), H diterima H ditolak jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) maka H ditolak H diterima.

##### *Uji F(Simultan)*

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bersama-sama variabel bebas

terhadap variabel terikat. Dimana  $F > F$ , maka  $H_0$  diterima atau secara bersama-sama variabel bebas dapat menerangkan variabel terikatnya secara serentak. Sebaliknya apabila  $F < F$ , maka  $H_0$  diterima atau secara bersama-sama variabel bebas tidak memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui signifikan atau tidak pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan probability sebesar 5% ( $\alpha=0,05$ ). Jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak. Jika  $\text{sig} < \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak.

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

$\alpha$  : Konstanta

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

$X_1$  : Variabel Kepercayaan QRIS

$X_2$  : Variabel Kemudahan QRIS

$X_3$  : Variabel Pengetahuan QRIS

e : Error Term/ Distu

## PEMBAHASAN

### Gambaran Objek Penelitian

Objek penelitian dan yang menjadi responden penelitian ini adalah mahasiswa/i pada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Berdasarkan hasil survei dengan menggunakan kuesioner, karakteristik responden dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu menurut jenis kelamin, usia, fakultas. Berikut rincian gambaran umum responden:

### Analisis Regresi Berganda

Pada Tabel ini, berdasarkan hasil perhitungan nilai koefisien beta (Unstandardized Coefficients B) maka dapat disusun persamaan regresi linear berganda :  $y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13.413	1.186		11.308	.000

X1_Kepercayaan	1.039	.048	.130	.8140	.420
X2_Kemudahan_Pengguna	1.056	.067	.130	.8390	.406
X3_Pengetahuan	1.014	.064	-.035	.3225	.823

a. Dependent Variable: Y\_Keputusan

Berdasarkan pada tabel ditunjukkan sebagai berikut:

$$Y = 13,413 + 0,039X_1 + 0,056X_2 + (-0,014)X_3$$

1. Konstanta (a) sebesar 13,413 persen, dapat dijelaskan bila kepercayaan, kemudahan dan pengetahuan atau  $X_1, X_2, X_3 = 0$  dianggap konstan, maka nilai keputusan sebesar 13,413 persen.
2. Nilai variabel percaya sebesar 1,039 persen, artinya jika variabel pengetahuan meningkat 1 persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,039 persen dengan asumsi kemudahan dan risiko tetap.
3. Nilai variabel kemudahan sebesar 1,056 persen, artinya jika variabel kemudahan meningkat 1 persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,056 persen dengan asumsi pengetahuan dan risiko tetap.
4. Nilai variabel pengetahuan sebesar 1,014 persen, artinya jika variabel pengetahuan meningkat 1 persen maka nilai keputusan akan meningkat sebesar 0,014 persen dengan asumsi pengetahuan dan kemudahan tetap.

### Uji t (Uji Parsial)

Hasil uji t yang dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas signifikansi pada Tabel 1 dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ), dapat dijelaskan sebagai berikut :

1)  $H_{a1}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,823 lebih besar dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan thitung (0,8140) > ttabel (0,2845) artinya Kepercayaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

2)  $H_{a2}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,025 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan thitung (0,8390) > ttabel (0,2845) artinya kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS

3)  $H_{a3}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan thitung (0,3225) > ttabel (0,2845) artinya pengetahuan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.413	1.186		11.308	.000
	X1_Kepercayaan	1.039	.048	.130	.8140	.420
	X2_Kemudahan_Pengguna	1.056	.067	.130	.8390	.406
	X3_Pengetahuan	1.014	.064	-.035	.3225	.823

### Uji F (Uji Simultan)

Hasil uji ANOVA pada Tabel 11 menunjukkan nilai F-hitung (2,653) lebih besar dari nilai F-tabel (1,67866) dan nilai Sig.  $0,000 < \alpha = 0,05$ , disimpulkan  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, artinya secara bersama-sama (simultan) Kepercayaan (X1), kemudahan penggunaan (X2) dan Pengetahuan (X3) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS (Y).

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.674	3	.225	2.653	.585 <sup>b</sup>
	Residual	15.138	44	.344		
	Total	15.813	47			

a. Dependent Variable: Y\_Keputusan

b. Predictors: (Constant), X3\_Pengetahuan, X2\_Kemudahan\_Pengguna, X1\_Kepercayaan

### Uji Reabilitas

Uji reliabilitas di bawah menunjukkan data instrumen variabel penelitian adalah reliabel karena nilai koefisien korelasi r Alpha Cronbach dari keempat variabel lebih besar dari nilai standard reliabilitas 0,60.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items

.622	10
------	----

### Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan yang mewakili keempat variabel adalah valid, karena nilai r hitung, koefisien korelasi Product Moment Carl Pearson  $df = 48 - 2 = 46$  dan  $\alpha = 5\%$ . r-tabel : 0,284

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	36.4375	6.549	.456	.419
X2	36.4167	6.674	.434	.428
X3	36.2292	6.521	.448	.420
X4	36.4792	7.234	.288	.479
X5	36.4792	8.638	.287	.595
X6	36.2292	7.670	.288	.500
X7	36.2500	6.404	.492	.405
X8	36.5208	8.255	.290	.565
X9	36.8542	8.383	.296	.577
X10	36.4167	8.078	.291	.502

X1:  $0,456 > 0,284$  (Normal)

X2:  $0,434 > 0,284$  (Normal)

X3:  $0,448 > 0,284$  (Normal)

X4:  $0,288 > 0,284$  (Normal)

X5:  $0,287 > 0,284$  (Normal)

X6:  $0,288 > 0,284$  (Normal)

X7:  $0,492 > 0,284$  (Normal)

X8:  $0,290 > 0,284$  (Normal)

X9:  $0,296 > 0,284$  (Normal)

X10:  $0,291 > 0,284$  (Normal)

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian secara statistik, variabel Kepercayaan, kemudahan penggunaan dan pengetahuan baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. Agar penggunaan uang elektronik makin dirasakan manfaatnya maka penerbit hendaknya :

- 1) memperluas jaringan yang memungkinkan uang elektronik berbasis QRIS ini dapat digunakan dimana saja, tidak hanya dikota-kota besar tapi di daerah kecil sekalipun;
- 2) mengedukasi kepada masyarakat agar masyarakat dapat memahami secara komprehensif;
- 3) menjalin kerjasama dengan berbagai pihak;
- 4) meminimalisir eror system sehingga terciptanya rasa aman dalam penggunaan uang elektronik berbasis QRIS di masyarakat, khususnya di kalangan mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, Lalu, et al. Pengaruh Promosi, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Mediasi Pada Pengguna E-Wallet Di Kota Banjarmasin. *kindai*, 2021, 17.3: 401-422.
- Agustin, nina. "analisis pengaruh pengetahuan terhadap minat menggunakan teknologi qris dengan persepsi manfaat dan persepsi risiko kemandirian sebagai variabel intervening (*Studi Kasus pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas*)."
- Azzahroo, Risma Arum, and Sri Dwi Estiningrum. "Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran." *Jurnal Manajemen Motivasi* 17.1 (2021): 10-17.
- Bangsa, Jaya Ramadaey, and Luk Lu'ul Khumaeroh. "Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS ShopeePay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo." *Jibaku: Jurnal Ilmiah Bisnis, Manajemen dan Akuntansi* 3.1 (2023): 61-67.
- Bank Indonesia, *Sistem Pembayaran Dan Pengelolaan Uang Rupiah : Sekilas Sistem Pembayaran Di Indonesia*. [https://www.bi.go.id/id/fungsiutama/sistem\\_pembayaran/default.aspx](https://www.bi.go.id/id/fungsiutama/sistem_pembayaran/default.aspx).
- Chairunnisa, Silvira. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat Masyarakat dalam Bertransaksi Menggunakan Layanan Pembayaran Digital Qris (*Studi Kasus pada Genbi Komisariat Universitas Medan Area*)."
- Hutami A. Ningsih<sup>1</sup>, 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 Strategik*, Jakarta : PT. Grasindo.
- Jogiyanto. 2017. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kasmir dan Jakfar. 2013. *Studi Kelayakan Bisnis*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Kris H. Timotius. 2017. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Paramitha, Dya.
- Kotler, P & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management* 14th. New Jersey: Pearson Prentice Hall, Inc.
- Leninkumar, V. 2017. The relation- ship between customer satis- faction and customer trust on customer loyalty, dalam *Inter- national Journal of Academic Research in Business and Social Sciences Vol. 7, No.4*.
- Maurin, alvi. Pengaruh persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran e-money dana di bandar lampung. Diss. Institut Informatika & Bisnis Darmajaya, 2021.
- Ningsih, Hutami A., Endang M Sasmita, and Bida Sari. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi

- Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa." *Ikraith-ekonomika* 4.1 (2021): 1-9.
- Saputri, Oktoviana Banda. "Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital." *Kinerja 17.2* (2020): 237-247.
- venny, lisyia sembiring. Pengaruh persepsi kemanfaatan, kemudahan, dan promosi terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis server di kalangan mahasiswa dalam perspektif ekonomi (*Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung*). Diss. Uin raden intan lampung, 2022.
- Yasar, Ichsan Nur, Tati Handayani, and Lili Puspitasari. "Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta." *Syiar Iqtishadi: Journal of Islamic Economics, Finance and Banking* 6.1 (2022): 1-20.
- Zikri, Zikriatul Ulya, and Miftahul Jannah. "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS)." *J-Reb: Journal Research of Economic and Bussiness* 2.01 (2023).