



## PENGUNAAN MODEL UTAUT DALAM MENGANALISIS MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL

Herniah<sup>1</sup>, Benget Hutagaol<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pejuang Republik Indonesia

Email : [, erni81syam@gmail.com](mailto:erni81syam@gmail.com) , [bengethutagaol785@gmail.com](mailto:bengethutagaol785@gmail.com)

**ABSTRAK :** Quick Response Code Indonesia (QRIS), merupakan bentuk integrasi dari berbagai jenis QR yang berasal dari macam-macam PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) dengan penerapan QR Code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia berkerjasama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia. Penerapan metode pembayaran ini bertujuan untuk mengintegrasikan seluruh transaksi non tunai di Indonesia. QRIS dapat digunakan pada semua aplikasi pembayaran milik PJSP baik tipe bank maupun non bank. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat *Merchant* dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital berdasarkan faktor-faktor pada model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). UTAUT dapat membantu dalam memahami perilaku pengguna terkait penerimaan dan penggunaan aplikasi *mobile* atau platform *e-commerce*. Penelitian ini menggunakan data primer dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden. Adapun responden dalam penelitian ini adalah *Merchant* QRIS di Makassar. Untuk menganalisis data, penulis menggunakan *Analisis Regresi Linear Berganda*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja ( $X_1$ ), variabel ekspektasi usaha ( $X_2$ ), pengaruh Sosial ( $X_3$ ) dan kondisi yang memfasilitasi ( $X_4$ ) berpengaruh positif terhadap minat *Merchant* menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Adapun variabel yang paling dominan berpengaruh adalah variabel ekspektasi usaha ( $X_2$ )

**Kata Kunci :** Model UTAUT, QRIS, Merchant.

**ABSTRACT :** *Quick Response Code Indonesia (QRIS), is a form of integration of various types of QR originating from various PJSP (Payment System Service Providers) with the application of the QR Code developed by Bank Indonesia in collaboration with the Indonesian Payment System Association. The application of this payment method aims to integrate all non-cash transactions in Indonesia. QRIS can be used in all payment applications owned by PJSP both bank and non-bank types. This study aims to analyze the factors that influence Merchant interest in using QRIS as a digital payment tool based on factors in the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model. UTAUT can help in understanding user behavior related to the acceptance and use of mobile applications or e-commerce platforms. This research uses primary data by distributing questionnaires to 100 respondents. The respondents in this study were QRIS merchants. To analyze the data, the authors used Multiple Linear Regression Analysis. The results of this study indicate that the performance expectation variable ( $X_1$ ), the business expectation variable ( $X_2$ ), social influence ( $X_3$ ) and facilitating conditions ( $X_4$ ) have a positive effect on Merchant interest in using QRIS as a digital payment tool. The variable that has the most dominant effect is the business expectation variable ( $X_2$ ).*

**Keywords :** UTAUT Model, QRIS, Merchant

## PENDAHULUAN

Quick Response Code Indonesia (QRIS), merupakan bentuk integrasi dari berbagai jenis QR yang berasal dari macam-macam PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) dengan penerapan QR Code yang dikembangkan oleh Bank Indonesia berkerjasama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia. Penerapan metode pembayaran ini bertujuan untuk mengintegrasikan seluruh transaksi non tunai di Indonesia. QRIS dapat digunakan pada semua aplikasi pembayaran milik PJSP baik tipe bank maupun non bank. Sebelumnya setiap aplikasi pembayaran hanya dapat melakukan pembayaran pada merchant yang memiliki akun dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang sama karena QR code yang digunakan tidak terstandarisasi. Kemudian pada tanggal 17 Agustus 2019 Bank Indonesia meluncurkan QR Code berstandar Indonesia yakni Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Dilansir dalam databoks.katadata.co.id (29/1/2021), sejak Bank Indonesia secara serentak resmi mengimplementasikan QRIS pada tanggal 1 Januari 2020 hingga per 30 Desember 2020.

Menurut Sulselsatu.com transaksi QRIS di Sulawesi Selatan mengalami pertumbuhan signifikan, mencapai Rp. 10,3 Triliun dengan 78 Juta Transaksi sepanjang Tahun 2024. Pengguna QRIS di Sulawesi Selatan masih di dominasi oleh Kota Makassar, dimana sebanyak 458.488 merchant di kota Makassar menggunakan QRIS sebagai alat untuk bertransaksi dengan konsumen. Meskipun menurut data Bank Indonesia pengguna QRIS meningkat pesat, namun ternyata masih banyak masyarakat pengguna khususnya merchant atau toko yang belum paham dan bahkan tidak mengetahui mengenai QRIS. Dalam penerapannya QRIS dalam penerapannya masih terdapat berbagai kendala salah satunya yaitu tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia khususnya di Makassar yang masih rendah, terutama pemahaman masyarakat mengenai keuangan digital masih kurang dan belum merata.

QRIS di Indonesia merupakan inovasi gagasan produk baru, sebagai produk baru maka dibutuhkan pendapat masyarakat terutama pelaku usaha sebagai user mengenai faktor yang mempengaruhi minat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran dalam transaksi jual beli pada usahanya. Sebagian user berpendapat bahwa menggunakan layanan QRIS akan menambah rumit dan tidak memberi manfaat yang berarti. Sedangkan sebagian user yang mementingkan efisiensi dan efektivitas cenderung berpendapat bahwa penggunaan QRIS akan memberikan kemudahan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital dengan menggunakan model UTAUT

## TINJAUAN TEORI

### Financial Technology

Financial Technology (Fintech) merupakan pengembangan baru industri jasa keuangan berupa konsep yang mengadaptasi perkembangan teknologi yang dipadukan dengan bidang finansial yang di dalamnya terdapat inovasi dengan harapan bisa

menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih efektif, efisien, aman, serta modern (Marginingsih, 2019).

Teknologi keuangan yang bergerak pada layanan keuangan diartikan sebagai entitas yang memadukan teknologi dengan fitur jasa keuangan, sehingga sering dianggap sebagai creative disruption di pasar keuangan yang merubah tatanan yang ada sebelumnya. Fintech menawarkan layanan produk keuangan yang lebih menguntungkan dengan proses yang memudahkan bagi konsumen. Kehadiran fintech menciptakan sebuah industri keuangan dengan biaya yang lebih murah, kualitas layanan keuangan yang lebih baik serta menciptakan lingkungan keuangan yang lebih beragam namun stabil (Rumondang, 2019).

### **Kode QR (Quick Response)**

Kode QR adalah suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi Denso Corporation yang merupakan sebuah perusahaan Jepang dan dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsionalitas utama yaitu dapat dengan mudah dibaca oleh alat pemindai. QR merupakan singkatan dari Quick Response atau

respons cepat, yang sesuai dengan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. Berbeda dengan kode batang, yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode QR mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, oleh karena itu secara otomatis kode QR dapat menampung informasi

yang lebih banyak (Mulyana, 2018). Ketika melakukan transaksi pembayaran, kode QR memuat beberapa data dan informasi pengguna, nominal pembayaran, serta mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu ([www.bi.go.id](http://www.bi.go.id)).

### **QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard)**

QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) ([www.bi.go.id](http://www.bi.go.id)). Sebelum diberlakukannya QRIS, merchant harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya.

Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant. Namun, dengan diberlakukannya QRIS merchant tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di toko dan QR Code dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di smartphone (Sihaloho, 2020).

Bank Indonesia mengusung tema “UNGGUL” dari adanya QRIS ini. Maksud dari “UNGGUL” ini ialah:

- a. Universal. Universal di sini memiliki makna bahwa QRIS bisa digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan di dalam negeri maupun luar negeri.
- b. Gampang. Transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan aman dalam satu genggam.
- c. Untung. QRIS sangat efisien, hanya dengan satu kode QR dapat digunakan untuk semua aplikasi.
- d. Langsung. Sistem pembayaran bisa dilakukan dengan cepat dan seketika.

Saat ini QRIS tersedia untuk bertransaksi baik di dalam negeri maupun di luar negeri QRIS sudah digunakan di beberapa Negara, yaitu Thailand, Malaysia, Singapura, Filipina, Vietnam, Laos, dan Brunei sedangkan Jepang secara resmi akan menggunakan QRIS mulai 17 Agustus 2025. QRIS dapat di digunakan di luar negeri karena adanya kerjasama antara Bank Indonesia dan berbagai Negara lain untuk memperkuat jaringan penggunaan QR Code sebagai metode pembayaran. Dengan berlakunya QRIS di Negara lain tentunya akan mempermudah masyarakat saat bepergian keluar negeri untuk melakukan pembayaran tanpa repot menukarkan uang fisik.

### **Minat**

Minat merupakan sebuah kecenderungan, rasa senang atau tidak senang dan rasa ketertarikan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek tertentu (Rahmawati, 2016). Minat dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan seseorang yang dijadikan dasar pertimbangan sebelum melakukan suatu tindakan atau pengambilan keputusan. Minat yang dimiliki seseorang terhadap suatu objek tertentu dapat diketahui ketika objek itu sesuai dengan keinginan dan kebutuhan seseorang tersebut (Sardiman, 1990). Minat seseorang dalam pengambilan keputusan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat dan risiko, yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Prakosa & Wintaka, 2020). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat dalam diri seseorang, yaitu dorongan yang muncul dari dalam individu, Motif sosial, dan Faktor emosional (Abdurrahman, 2011).

### **Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)**

UTAUT telah digunakan dalam berbagai konteks dan bidang studi, termasuk penerimaan dan penggunaan teknologi ditempat kerja, teknologi kesehatan, *e-commerce* dan banyak lagi. Teori ini memberikan kerangka kerja yang berguna bagi peneliti dan praktisi untuk memahami mengapa orang menerima dan menolak penggunaan teknologi. Pada *e-commerce* dan penggunaan aplikasi mobile, UTAUT dapat membantu dalam memahami perilaku pengguna terkait penerimaan dan penggunaan aplikasi *mobile* atau platform *e-commerce*

Model UTAUT merupakan sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Venkatesh, et al. pada tahun 2003. Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap teknologi informasi (Venkatesh et al., 2003). Faktor-faktor tersebut antara lain:

#### **a. Ekspektasi Kinerja**

Ekspektasi Kinerja merupakan sejauh mana persepsi seseorang terhadap manfaat teknologi yang digunakan (Venkatesh et al., 2003). Seseorang memiliki persepsi bahwa dengan menggunakan teknologi dapat membantu mereka dalam menyelesaikan proses pembayaran dengan cepat, akan menaikkan produktivitas dan akan mengembangkan kinerja (Nugroho, 2017).

## b. Ekspektasi Usaha

Ekspektasi Usaha didefinisikan sebagai tingkatan kemudahan penggunaan sistem yang dapat membantu mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu tersebut dalam menyelesaikan pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). Kemudahan dalam penggunaan dapat menimbulkan perasaan minat dalam diri seseorang bahwa sebuah teknologi mempunyai kegunaan dan menimbulkan rasa nyaman saat menggunakannya (Sa'idah, 2017).

## c. Pengaruh Sosial

Pengaruh Sosial menggambarkan bahwa seseorang menggunakan suatu teknologi karena adanya dorongan dari orang-orang sekitar (Harsono, 2014).

## d. Kondisi yang Memfasilitasi

Kondisi yang Memfasilitasi merujuk pada persepsi seseorang tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2003)

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, penyebaran kuesioner dan wawancara. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan ukuran sampel menurut Sugiyono (2019:143) dimana analisis yang digunakan adalah multivariate dengan korelasi atau regresi berganda maka, jumlah anggota sampel diambil 20 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Variabel dalam penelitian ini ada 5 (independen + dependen), maka jumlah anggota sampel =  $20 \times 5$  variabel = 100. Sumber data yang digunakan adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa jawaban kuesioner yang dibagikan kepada pemilik merchant. Adapun metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

**Keterangan :**

Y	= Minat <i>merchant</i> menggunakan QRIS
Konstanta $b_1, b_2, b_3, b_4$	= Koefisien regresi berganda
$X_1$	= Ekspektasi Kinerja
$X_2$	= Ekspektasi Usaha
$X_3$	= Pengaruh sosial
$X_4$	= Kondisi yang memfasilitasi
e	= Error

Adapun uji hipotesis yang digunakan yaitu uji statistik f-test dan uji statistik t-test :

## a. Uji f (Uji Simultan)

Uji statistik f dalam analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas secara bersama-sama dalam menerangkan variabel terikat. Uji f dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi f pada output uji ANOVA. Jika nilai signifikansi  $f < 0,05$  maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

## b. Uji t (Uji Parsial)

Uji statistik digunakan untuk mengukur seberapa jauh pengaruh variabel bebas secara parsial dalam menerangkan variasi variabel terikat. Jika nilai t-hitung lebih besar

dari nilai t-tabel, maka dapat dinyatakan bahwa variabel bebas secara parsial berpengaruh positif terhadap variabel terikat. Jika nilai signifikansi  $t < 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

##### a. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Ekspektasi Kinerja	X <sub>1.1</sub>	0,731	0,1966	Valid
	X <sub>1.2</sub>	0,802	0,1966	Valid
	X <sub>1.3</sub>	0,760	0,1966	Valid
Ekspektasi Usaha	X <sub>2.1</sub>	0,737	0,1966	Valid
	X <sub>2.2</sub>	0,829	0,1966	Valid
	X <sub>2.3</sub>	0,796	0,1966	Valid
Pengaruh Sosial	X <sub>3.1</sub>	0,702	0,1966	Valid
	X <sub>3.2</sub>	0,744	0,1966	Valid
	X <sub>3.3</sub>	0,794	0,1966	Valid
	X <sub>3.4</sub>	0,559	0,1966	Valid
	X <sub>3.5</sub>	0,747	0,1966	Valid
Kondisi Yang Memfasilitasi	X <sub>4.1</sub>	0,738	0,1966	Valid
	X <sub>4.2</sub>	0,827	0,1966	Valid
	X <sub>4.3</sub>	0,703	0,1966	Valid
Minat Menggunakan QRIS	Y <sub>1.1</sub>	0,679	0,1966	Valid
	Y <sub>1.2</sub>	0,642	0,1966	Valid
	Y <sub>1.3</sub>	0,839	0,1966	Valid
	Y <sub>1.4</sub>	0,659	0,1966	Valid
	Y <sub>1.5</sub>	0,604	0,1966	Valid
	Y <sub>1.6</sub>	0,777	0,1966	Valid

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki corrected item total correlation ( $r$  hitung)  $> r$  tabel yaitu pada taraf signifikan

5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $n = 100$  ( $N = 100-2$ ) sehingga angka yang menjadi acuan adalah 98. Oleh karena itu, diperoleh  $r$  tabel = 0,1966. Hal ini berarti seluruh item pernyataan dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas, seluruh pernyataan yang disajikan dikatakan reliabilitas apabila nilai cronbach's Alpha  $> 0,60$ .

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N Of Items
Ekspektasi Kinerja ( $X_1$ )	0,637	3
Ekspektasi Usaha ( $X_2$ )	0,693	3
Pengaruh sosial ( $X_3$ )	0,801	5
Kondisi yang memfasilitasi ( $X_4$ )	0,612	3
Minat Menggunakan QRIS (Y)	0,792	6

Hasil output SPSS versi 21.0 pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa cronbach's Alpha variabel ekspektasi kinerja ( $X_1$ )  $0,637 > 0,60$ , variabel ekspektasi usaha ( $X_2$ )  $0,693 > 0,60$ , variabel pengaruh sosial ( $X_3$ )  $0,801 > 0,60$ , variabel kondisi yang memfasilitasi ( $X_4$ )  $0,612 > 0,60$ , serta variabel minat menggunakan QRIS (Y)  $0,792 > 0,60$ . Hal ini berarti seluruh pernyataan dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan reliabel karena telah melewati batas koefisien realibilitas (0.60)

## 2. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh secara parsial dan secara simultan variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil analisis regresi berganda dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Uji Regresi Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	,788	1,926		,409
$X_1$	,352	,135	,182	2,599
$X_2$	,496	,166	,258	2,982
$X_3$	,372	,086	,336	4,322
$X_4$	,453	,176	,236	2,568

*Dependent Variable : Y*

Berdasarkan output SPSS versi 29 statistic for windows Tabel 3 di atas, maka persamaan regresi linear berganda dapat di dirumuskan sebagai berikut :

$$Y = 0,788 + 0,352X_1 + 0,496X_2 + 0,372X_3 + 0,453X_4$$

Hasil dari analisis tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

- Nilai konstanta persamaan diatas sebesar 0,788 angka tersebut menunjukkan bahwa jika  $X_1$  (ekspektasi kinerja),  $X_2$  (ekspektasi usaha),  $X_3$  (pengaruh sosial) dan  $X_4$  (kondisi yang memfasilitasi) konstan (tidak berubah), maka minat menggunakan QRIS adalah sebesar 0,788.
- $X_1$  (ekspektasi kinerja) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,352. Hal ini berarti bahwa variabel ekspektasi kinerja mempengaruhi minat menggunakan QRIS sebesar 0,352 artinya, apabila setiap peningkatan variabel ekspektasi kinerja sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,352 dengan asumsi variabel lain tetap.
- $X_2$  (ekspektasi usaha) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,496. Hal ini berarti bahwa variabel ekspektasi usaha mempengaruhi minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,496 artinya, apabila setiap peningkatan sosial sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,496 dengan asumsi variabel lain tetap.
- $X_3$  (pengaruh sosial) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,372. Hal ini berarti bahwa variabel pengaruh sosial mempengaruhi minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,372 artinya, apabila setiap peningkatan variabel pengaruh sosial sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,372 dengan asumsi variabel lain tetap.
- $X_4$  (kondisi yang memfasilitasi) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,453. Hal ini berarti bahwa variabel kondisi yang memfasilitasi mempengaruhi minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,453 artinya, apabila setiap peningkatan variabel kondisi yang memfasilitasi sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan minat *merchant* menggunakan QRIS sebesar 0,453 dengan asumsi variabel lain tetap.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji -F (Uji Simultan)

Untuk mengetahui bahwa variabel ekspektasi kinerja, variabel ekspektasi usaha, variabel pengaruh sosial dan variabel kondisi yang memfasilitasi berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan QRIS, maka dilakukan Uji-F. Adapun hasil Uji-F dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji-F (Simultan)

ANNOVA					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1107,921	4	276,980	40,520	,000 <sup>b</sup>
Residual	649,389	95	6,836		
Total	1757,310	99			

Dari hasil ANOVA atau Uji-F diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 40,520. Nilai ini lebih besar dari  $F_{tabel}$  yaitu sebesar 2.47 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena



nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0.05 maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi minat menggunakan QRIS atau dapat dikatakan bahwa variabel ekspektasi kinerja, variabel ekspektasi usaha, variabel pengaruh sosial dan variabel kondisi yang memfasilitasi bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS.

**b. Uji Statistic t (Uji Parsial)**

Untuk mengetahui bahwa variabel ekspektasi kinerja, variabel ekspektasi usaha, variabel pengaruh sosial dan variabel kondisi yang memfasilitasi berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan QRIS, maka dilakukan uji-t. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf nyata = 0.05. Apabila hasil perhitungan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) atau probabilitas kesalahan lebih kecil dari 5% ( $sig < 0.05$ ) maka dapat dinyatakan bahwa  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$  dan  $X_4$  berpengaruh terhadap  $Y$ . Adapun hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Hasil Uji-t (Parsial)

Model	Coefiesiens				t	Sig
		Unstandardized Coefficients		Standarized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
(Constant)		,788	1,926		,409	,683
Ekspektasi Kinerja		,352	,135	,182	2,599	,011
Ekspektasi Usaha		,496	,166	,258	2,982	,004
Pengaruh Sosial		,372	,086	,336	4,322	,000
Kondisi yang memfasilitasi		,453	,176	,236	2,568	,012

*Dependent Variabel : Y*

Analisis Uji- t pada Tabel 5 untuk variabel ekspektasi kinerja, nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,599 dan nilai  $t_{tabel}$  distribusi 5% sebesar 1,661. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun nilai signifikansinya yaitu  $0,011 < 0,05$  artinya variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS.

Untuk variabel ekspektasi usaha menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,982 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,661 maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun nilai signifikansi yaitu  $0,004 < 0.05$ . Hal ini berarti variabel ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS.

Untuk variabel pengaruh sosial, menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,322 dan nilai pada  $t_{tabel}$  sebesar 1,661 maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0.05$ . Hal ini berarti variabel pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS.

Untuk variabel kondisi yang memfasilitasi menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,568 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,661 maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Adapun nilai signifikansi yaitu  $0,012 < 0,05$ . Hal ini berarti variabel kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS. Hasil uji  $-t$  menunjukkan bahwa nilai variabel  $X_2$  (ekspektasi usaha) memiliki koefisien beta yang paling tinggi yakni sebesar 0,496. Ini menunjukkan bahwa variabel  $X_2$  (ekspektasi usaha) merupakan variabel yang paling dominan berpengaruh

## Pembahasan

### A. Ekspektasi Kinerja berpengaruh terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam penggunaan QRIS. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja maka semakin tinggi pula minat *merchant* dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pangestu & Pasaribu (2022), pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel ekspektasi kinerja terhadap minat menggunakan QRIS. Pemilik *merchant* mengakui bahwa ketertarikannya menggunakan QRIS pada bisnis yang dijalankannya saat ini agar usaha yang dijalani terkesan modern dan meningkatkan kepercayaan konsumen, dan berharap agar usahanya dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

### B. Ekspektasi Usaha berpengaruh terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa variabel ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi ekspektasi usaha maka semakin tinggi pula minat *merchant* dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pangestu & Pasaribu (2022) yang menunjukkan hasil bahwa secara parsial kinerja usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Pemilik *merchant* mengakui bahwa ketertarikannya menggunakan QRIS pada usahanya karena berharap dengan menggunakan aplikasi ini mereka dapat menghemat waktu dan tenaga dalam proses transaksi, mengurangi biaya pengelolaan uang tunai, risiko uang palsu, dan kebutuhan akan uang kembalian.

### C. Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa variabel Pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Hal ini berarti bahwa semakin besar pengaruh sosial maka semakin besar pula minat *merchant* dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pangestu & Pasaribu (2022) yang menunjukkan hasil bahwa secara parsial kinerja usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Pemilik *merchant* mengakui bahwa keputusan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran karena di pengaruhi oleh beberapa rekan pemilik usaha yang telah menggunakan QRIS yang tentunya telah merasakan manfaatnya. Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS.

#### D. Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat merchant menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa variabel kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS. Hal ini berarti bahwa semakin besar kondisi yang memfasilitasi maka semakin besar pula minat merchant dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pangestu & Pasaribu (2022) yang menunjukkan hasil bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Pemilik *merchant* mengakui bahwa keputusan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran karena mereka telah memahami cara dan manfaat yang akan diperoleh jika menggunakan aplikasi QRIS .

### KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *merchant* menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Variabel ekspektasi usaha merupakan variabel yang paling dominan berpengaruh, ini membuktikan bahwa sebagian besar *merchant* memilih menggunakan QRIS agar dapat menghemat waktu dan tenaga dalam proses transaksi, mengurangi biaya pengelolaan uang tunai, risiko uang palsu, dan kebutuhan akan uang kembalian. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat tema yang sama.

### DAFTAR PUSTAKA

- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
- Chaidir, T., Ro'is, I., & Jufri, A. (2021). Penggunaan aplikasi mobile banking pada bank konvensional dan bank syariah di nusa tenggara barat: pembuktian model unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT). *Elastisitas: Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(1), 61-76.
- Damayanti, R. W., et al. (2023) Adopsi Teknologi Dengan Pendekatan Manajemen Proyek. Deepublish Digital
- Fitri, R. (2023). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Dan Kondisi Memfasilitasi Terhadap Perilaku Penggunaan Bank Aladin Syariah Di Jabodetabek (Bachelor's Thesis, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Uin Jakarta).
- <https://inikata.co.id>. (2025). Makassar Dominasi Transaksi Qris di Sulsel Tahun 2024
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2007). Manajemen Pemasaran. PT. Indeks
- Pangestu, M. G., & Pasaribu, J. P. K. (2022). Behavior intention penggunaan digital payment qris berdasarkan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) (Studi pada UMKM sektor industri makanan & minuman di Kota Jambi). *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan (JUMANAGE)*, 1(1).

- Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). QRIS di mata UMKM: eksplorasi persepsi dan intensi UMKM menggunakan QRIS. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(9), 921-946.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Mahyuni, L. P., & Setiawan, I. W. A. (2021, October). Bagaimana QRIS menarik minat UMKM? Sebuah model untuk memahami intensi UMKM menggunakan QRIS. In *Forum Ekonomi: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi* (Vol. 23, No. 4, pp. 735-747).