



SNESTIK

Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi,
dan Teknik Informatika

<https://ejurnal.itats.ac.id/snestik> dan <https://snestik.itats.ac.id>



Informasi Pelaksanaan :

SNESTIK III - Surabaya, 11 Maret 2023

Ruang Seminar Gedung A, Kampus Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Informasi Artikel:

DOI : 10.31284/p.snestik.2023.4085

Prosiding ISSN 2775-5126

Fakultas Teknik Elektro dan Teknologi Informasi-Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya
Gedung A-ITATS, Jl. Arief Rachman Hakim 100 Surabaya 60117 Telp. (031) 5945043
Email : snestik@itats.ac.id

Analisis *Intention of Use* dalam Implementasi Pembayaran Qris pada Pelaku Usaha di Pasar Seni Sukawati

I Dewa Ayu Rai Utari, Nengah Widya Utami, I Gusti Agung Pramesti Dwi Putri
Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Primakara
Email: tariayuu20@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out what can influence the intention of use in the implementation of Quick Response Indonesia Standard (QRIS) digital payments to business actors at the Sukawati Art Market using the modified Technology Acceptance Model (TAM) method using 2 main variables and 2 additional variables. . The number of samples in this study were 161 respondents who were taken using simple random sampling techniques. Instrument validity and reliability tests were carried out to ensure that the questionnaire was valid and reliable. The data that has been obtained was analyzed using the Multiple Linear Regression Analysis method using SPSS version 25 software. The test results indicated that only one hypothesis was accepted, namely the variable perceived trust on intention of use, while the other three hypotheses, namely perceived usefulness on intention of use, perceived ease of use on intention of use, and perceived enjoyment of intention of use is rejected.

Keywords : QRIS, Technology Acceptance Model (TAM), SPSS, Multiple Linear Regression Analysis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dapat mempengaruhi *intention of use* dalam implementasi pembayaran digital *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) pada pelaku usaha di Pasar Seni Sukawati dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dimodifikasi menggunakan 2 variabel utama dan 2 variabel tambahan. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 161 responden yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Uji validitas dan uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner telah valid dan reliabel. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan metode Analisis Regresi Linier Berganda menggunakan software SPSS versi 25. Hasil pengujian mengindikasikan bahwa hipotesis yang diterima hanya satu yaitu variabel *perceived trust* terhadap *intention of use*, sedangkan tiga hipotesis lainnya, yaitu *perceived usefulness* terhadap *intention of use*, *perceived ease of use* terhadap *intention of use*, dan *perceived enjoyment* terhadap *intention of use* ditolak.

Kata Kunci : QRIS, *Technology Acceptance Model (TAM)*, SPSS, Regresi Linier Berganda

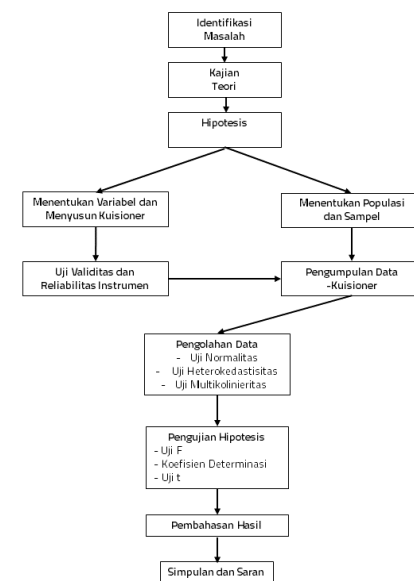
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi diikuti dengan adanya perubahan sistem pembayaran yang berevolusi dari era tunai menuju *non-tunai* salah satunya melalui implementasi kode QR (*Quick Response*). Melalui Bank Indonesia (BI) pemerintah telah mengeluarkan kebijakan baru dalam merespons perubahan tersebut dengan mengeluarkan standarisasi pembayaran QRIS (*Quick Response code Indonesia Standard*)[1]. QRIS merupakan alat pembayaran yang dimana untuk mendukung urgensi faktor *contactless, cleanliness, health, safety and environmental sustainability* (CCHSE) yang sesuai dengan rekomendasi WHO (*World Health Organization*) di masa pandemic [2]. PT. Bank Pembangunan Daerah (BPD) Bali merupakan salah satu Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang memfasilitasi layanan QRIS untuk mendorong digitalisasi pasar tradisional dengan penyediaan layanan e-retribusi dan akselerasi implementasi QRIS di Bali [3]. Dari masing-masing kantor cabang BPD Bali saat ini telah melakukan pemetaan potensi digitalisasi ke pasar tradisional, salah satunya yaitu pada Pasar Seni Tradisional Sukawati, Gianyar.

Para pelaku usaha di Pasar Seni Sukawati didukung untuk terus melakukan penerimaan perubahan ke arah yang lebih digital yaitu dengan menerapkan pembayaran berbasis *QR Code* dengan implementasi QRIS. Menurut, Kepala Kantor Pengelolaan Pasar Seni Sukawati tercatat sebanyak 269 (dua ratus enam puluh sembilan) pelaku usaha di pasar Seni Sukawati telah mengimplementasikan sistem pembayaran digital atau *non-tunai* menggunakan QRIS. Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Mahyuni, et al (2021) tentang “Bagaimana QRIS menarik minat UMKM” membuktikan secara empiris bahwa pemahaman akan QRIS, persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS, pengaruh pihak eksternal yang dipandang penting, berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi UMKM menggunakan QRIS [4]. Dari uraian diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis *Intention Of Use* Dalam Implementasi Pembayaran Digital *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) Pada Pelaku Usaha Di Pasar Seni Sukawati”.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* yang digunakan sebagai dasar model untuk menjelaskan penerimaan individu dalam penggunaan sistem teknologi [5]. Tahapan metode dalam penelitian ini secara skematis dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

Tahap pertama penelitian dimulai dengan identifikasi masalah, kajian teori dan melakukan penentuan hipotesis. Selanjutnya dilakukan penyusunan variabel dan penyusunan instrumen kuesioner yang dimana kuisisioner yang digunakan berupa *hardcopy* dengan skala likert 1 sampai 5. Sebelum kuesioner disebar akan dilakukan pengujian terlebih dahulu terhadap 30 sampel untuk melihat apakah variabel yang terdapat dalam kuesioner tersebut layak atau tidak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Uji validitas dengan metode yang digunakan adalah *Corrected Item-Total Correlation* dengan bantuan SPSS dan uji reliabilitas dilakukan dengan koefisien *Cronbach Alpha* dan dikatakan *reliabel* jika nilainya harus $>0,6$. Selain itu juga dilakukan penentuan populasi dan sampel dimana rumus penentuan sampel yang digunakan adalah rumus Slovin dengan hasil yang didapat yaitu sebanyak 161 responden.

Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data kuesioner yang telah diisi oleh pelaku usaha. Setelah pengumpulan data selesai, dilakukan pengolahan data. Pada pengolahan data ini sebelumnya dilakukan pengujian asumsi klasik, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis Regresi Linier Berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner dari masing-masing variabel yang digunakan. Pengujian dapat diketahui dengan melakukan perbandingan antara r hitung dengan r tabel. Sehingga diketahui r tabel = 0.3061, nilai tersebut dilihat dari tingkat uji signifikansi untuk satu arah dengan nilai 0.05 untuk mendapatkan tingkat kepercayaan 95%. Sehingga apabila r hitung $>$ r tabel maka item kuesioner tersebut dapat dinyatakan valid, begitupun sebaliknya. Hasil dari perhitungan diatas menyatakan bahwa 20 item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai r hitung $>$ r tabel sehingga semua butir pernyataan atau kuesioner tersebut dinyatakan 'valid'.

Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	N of Item
1	Perceived usefulness	0,785	4
2	Perceived ease of use	0,905	6
3	Perceived enjoyment	0,703	3
4	Trust	0,833	4

Hasil tabel output diatas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk seluruh instrumen lebih dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item kuesioner dinyatakan 'reliabel' atau dapat dikatakan andal. *Cronbach's alpha* mengukur batas bawah nilai *reliabilitas* suatu konstruk dan dikatakan *reliabel* jika nilainya harus $>0,6$.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 2. Hasil Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	0,741	0,553		1,340
	Perceived Usefulness	-	0,036	-0,012	0,182
	Perceived Ease of Use	0,011	0,040	0,165	0,764
	Perceived Enjoyment	0,092	0,040	0,165	0,024
	Trust	0,058	0,040	0,065	0,145
		0,534	0,053	0,731	10,100

a. Dependent Variable: Intention of Use

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh hasil analisis persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,741 + (-0,011) X_1 + 0,092X_2 + 0,058X_3 + 0,534X_4 + e$$

Persamaan regresi diatas memperlihatkan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen secara parsial [6], dari persamaan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Nilai konstanta (α) adalah 0,741, artinya jika tidak terjadi perubahan variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived enjoyment* and *trust* (nilai X_1 , X_2 , X_3 , X_4 adalah 0) maka *intention of use* implementasi pembayaran QRIS pada pelaku usaha di pasar Seni Sukawati ada sebesar 7, 41%.
2. Nilai koefisien regresi *perceived usefulness* adalah -0,011 dengan tanda negatif, artinya jika variabel *perceived usefulness* (X_1) meningkat sebesar 1%, maka *intention of use* akan meningkat sebesar - 0,011 satuan dengan asumsi bahwa variabel independen lain dalam kondisi konstan.
3. Nilai koefisien regresi *perceived ease of use* adalah 0,092 dengan tanda positif, artinya jika variabel *perceived ease of use* (X_2) meningkat sebesar 1%, maka *intention of use* akan meningkat sebesar 0,092 satuan dengan asumsi bahwa variabel independen lain dalam kondisi konstan.
4. Nilai koefisien regresi *perceived enjoyment* adalah 0,058 dengan tanda positif, artinya jika variabel *perceived enjoyment* (X_3) meningkat sebesar 1%, maka *intention of use* akan meningkat sebesar 0,058 satuan dengan asumsi bahwa variabel independen lain dalam kondisi konstan.
5. Nilai koefisien regresi *trust* adalah 0,534 dengan tanda positif, artinya jika variabel *perceived enjoyment* (X_4) meningkat sebesar 1%, maka *trust* akan meningkat sebesar 0,534 satuan dengan asumsi bahwa variabel independen lain dalam kondisi konstan.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hasil	Keterangan
H1 <i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention of use</i>	Nilai koefisien (β) -0,011 (-) dan Sig 0,764 > 0,05 (tidak signifikan)	Tidak didukung
H2 <i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention of use</i>	Nilai koefisien (β) 0,092 (+) dan Sig 0,024 > 0,05 (tidak signifikan)	Tidak didukung

Hipotesis		Hasil	Keterangan
H3	<i>Perceived enjoyment</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention of use</i>	Nilai koefisien (β) 0,058 (+) dan Sig 0,145 > 0,05 (tidak signifikan)	Tidak didukung
H4	<i>Trust</i> berpengaruh positif terhadap <i>intention of use</i>	Nilai koefisien (β) 0,534 (+) dan Sig 0,000 < 0,05 (signifikan)	Didukung

Pengaruh *perceived usefulness* terhadap *intention of use*

Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai *Unstandardized Coefficient* sebesar -0,011 dan nilai signifikansi sebesar 0,764. Pelaku usaha di pasar seni Sukawati sebagai pengguna pembayaran digital kurang merasakan adanya kegunaan yang dirasakan dari alat pembayaran digital QRIS. Sehingga QRIS merupakan alat pembayaran digital yang kurang memiliki kegunaan, yang dirasakan oleh pelaku usaha di Pasar Seni Sukawati.

Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *intention of use*

Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai *Unstandardized Coefficient* sebesar 0,092 dan nilai signifikansi sebesar 0,024. Dapat disimpulkan bahwa *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention of use* dalam implementasi pembayaran digital QRIS. Bahwa responden sebagian besar merasa kurang merasakan kemudahan dalam melakukan kontrol terhadap penggunaan alat pembayaran digital. Sehingga QRIS merupakan alat pembayaran digital yang digunakan kurang memiliki kemudahan yang dapat dirasakan oleh pelaku usaha di Pasar Seni Sukawati.

Pengaruh *perceived enjoyment* terhadap *intention of use*

Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa nilai *Unstandardized Coefficient* sebesar 0,058 dan nilai signifikansi sebesar 0,145. Disimpulkan bahwa *perceived usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention of use* dalam implementasi pembayaran digital QRIS. Pelaku usaha di pasar seni Sukawati sebagai pengguna pembayaran digital kurang merasakan adanya kenyamanan yang diberikan dari alat pembayaran digital QRIS.

Pengaruh *trust* terhadap *intention of use*

Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa nilai *Unstandardized Coefficient* sebesar 0,534 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dari hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa *trust* berpengaruh positif terhadap *intention of use* dalam implementasi pembayaran digital QRIS. Kepercayaan responden berpengaruh secara positif dalam penilaian responden terhadap penggunaan alat pembayaran non tunai. Empat indikator dari *trust* yakni: fitur yang disediakan, keamanan, kelancarannya, dan tanggung jawab menilai bahwa kepercayaan responden terhadap teknologi akan berpengaruh dalam menentukan penilaian mereka mengenai nilai yang mereka terima secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Hasil analisis *intention of use* pelaku usaha dalam implementasi pembayaran digital *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) di Pasar Seni Sukawati menunjukkan niat pelaku usaha dari sisi kegunaan (*usefulness*), kemudahan (*ease of use*), serta kenyamanan (*enjoyment*) dalam implementasi pembayaran digital ditolak, sedangkan dari sisi *trust* atau kepercayaan terhadap pembayaran digital dapat diterima. Hasil pengujian *perceived usefulness* terhadap *intention of use* menunjukkan *perceived usefulness* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention of use*. Pengujian variabel *perceived ease of use* terhadap *intention of use* menunjukkan *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention of use*. Pengujian variabel *enjoyment* terhadap *intention of use*

menunjukkan *perceived enjoyment* tidak berpengaruh signifikan terhadap *intention of use*. Pengujian variabel *trust* terhadap *intention of use* menunjukkan *trust* berpengaruh positif dan secara signifikan terhadap *intention of use*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. L. Kumala, "Perkembangan Ekonomi Berbasis Digital Di Indonesia," *J. Econ. Reg. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 109–117, 2022, doi: 10.52421/jurnal-esensi.v1i2.190.
- [2] N. L. Rhismawati, "Pengguna QRIS di Bali melonjak 123 persen, capai 408.268 merchant," *antaranews.com*, 2022.
- [3] N. P. E. Wiratmini, "BPD Bali Digitalisasi Pasar Banyuasri, Belanja Bisa Pakai QRIS," *bali.bisnis.com*, 2021. .
- [4] L.P. Mahyuni and I.Setiawan, "Bagaimana QRIS Menarik Minat UMKM,"*Forum Ekonomi*, vol.23, no.4, pp. 735-747,2021.
- [5] A. Jogiyanto, "Metode penelitian Sistem Informasi," in *Metode penelitian Sistem Informasi*, Andi, Ed. Yogyakarta, 2008.
- [6] D. R. Amor Waning, N. M. Estiyanti, and I. G. A. P. D. Putri, "Interest Analysis Of Using Fintech Ovo With Tam Model On Msmes In Denpasar City," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. 18, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.33480/pilar.v18i1.2757.
- [7] L. L. Hafifah, N. W. Utami, and I. G. A. P. Dwi Putri, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Behavioral Intention Dan User Behavior Pada Fintech Shopeepay Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (Utaut)," *J. Akunt. Bisnis*, vol. 15, no. 2, pp. 102–117, 2022, doi: 10.30813/jab.v15i2.3574.