p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952

Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

Equilibrium
JURNAL EKONOMI-MANAJEMEN-AKUNTANSI

Penggunaan Keputusan Pembayaran QRIS Sebagai Dompet Digital

Arya Putra Dwi Kusuma [a,1,*]

[a] Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia
[1] khrismarp@gmail.com*
* corresponding author

INFO ARTIKEL

Kemajuan Artikel
Masuk
23 September 2024
Diperbaiki
2 Oktober 2024
Diterima
24 Oktober 2024

Keywords
Buying Decision
Digital Wallet
Consumer Behavior
Technology Acceptance Model

Kata Kunci
Keputusan Pembelian
Dompet Digital
Perilaku Konsumen
Model Penerimaan Teknologi

ABSTRAK

This research aims to examine whether *usefullness* and convenience influence QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard) payment decisions as a *digital* wallet for students of the Faculty of Economics and Business at Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, either partially or simultaneously. This research method uses a descriptive quantitative approach and questionnaires distributed to 100 students as primary data. Researchers use the purposive sampling technique, and the analytical method is multiple linear analysis. This research uses two independent variables and one dependent variable. Independent variables use Usefullness (X_1) and Ease of Use (X_2) and use payment decisions (Y) as the dependent variable, and data processing uses SPSS 23. Results obtained that the Ease of Use variable has the most dominant influence on QRIS payment decisions as a *digital* wallet with a value of 35.4%. The utility variable shows a value of 26.9%, which means that this variable affects the payment decision variable, which means that all independent variables have a significant effect on QRIS payment decisions as *digital* wallets for students of the Faculty of Economics and Business, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk meneliti apakah kebermanfaatan dan kemudahan mempunyai pengaruh terhadap keputusan pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) sebagai dompet *digital* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya baik secara parsial maupun simultan. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif dengan pendekatan kuantitatif serta kuesioner disebar sebanyak 100 mahasiswa sebagai data primer. Teknik purposive sampling digunakan oleh peneliti sebagai teknik pengambilan sampel serta metode analisis yang digunakan adalah analisis linear berganda. Peneitian ini menggunakan dua variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen menggunakan kebermanfaatan (X_1) dan kemudahan penggunaan (X_2) serta menggunakan keputusan pembayaran (Y) sebagai variabel dependen, serta olah data menggunakan SPSS 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh paling dominan terhadap keputusan pembayaran QRIS sebagai dompet digital dengan nilai sebesar 35,4%, lalu variabel kebermanfaat menunjukkan nilai sebesar 26,9% yang berarti variabel tersebut berpengaruh terhadap variabel keputusan pembayaran. Dari uraian hasil tersebut menunjukkan semua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran QRIS sebagai dompet *digital* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

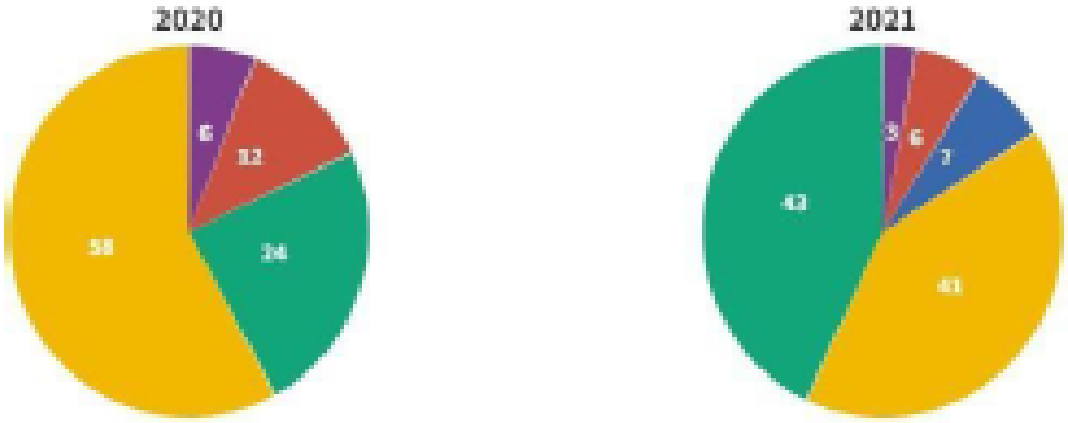
This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

1. Pendahuluan

E-wallet atau dompet digital adalah alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berbasis server. Pembayaran dompet elektronik memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai macam transaksi dan bekerja mirip dengan dompet fisik. Awalnya dianggap sebagai cara untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, dompet elektronik menjadi populer karena memberikan pengguna Internet cara yang nyaman untuk menyimpan dan menggunakan informasi belanja online. Kebermanfaatan menurut Davis dkk. Dalam Priambodo (2016) mendefinisikan manfaat yang dirasakan sebagai keyakinan akan kegunaan, yaitu sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi/sistem akan meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja, dalam hal ini keyakinan akan kebermanfaatan penggunaan teknologi. yang dimaksud adalah QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) yang sebagaimana penggunaanya sebagai dompet elektronik akan dinilai oleh konsumen seberapa bermanfaatnya teknologi QRIS tersebut akan waktu yang dihemat ketika memakai QRIS atau efisiensi waktu.

Davis (1989) berpendapat bahwa kemudahan penggunaan adalah tingkat di mana orang percaya bahwa suatu sistem akan digunakan karena mudah dimengerti, mudah digunakan, dan tidak memerlukan usaha (*require no effort*), perihal QRIS sebagai objek dalam kemudahan penggunaan tersebut adalah ketika seseorang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, yang dirasakan oleh pengguna/ responden dalam penggunaan adalah apakah QRIS tersebut mudah dan bisa dioperasikan oleh semua kalangan atau tidak dan dalam proses pembayarannya apakah membutuhkan langkah langkah yang rumit untuk dioperasikan, serta apakah waktu yang dibutuhkan dalam pengoperasian tersebut lebih sedikit daripada pembayaran tunai.



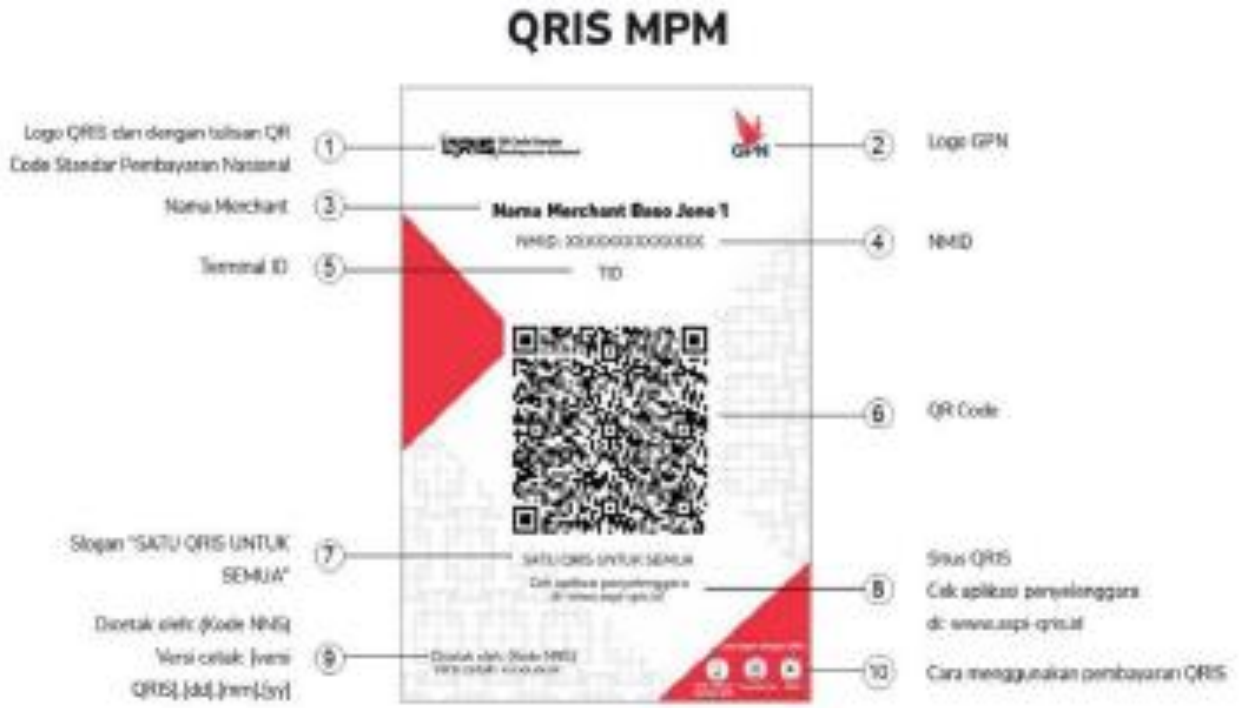
Gambar 1. Tren Penggunaan Alat Bayar Digital Di Indonesia
Sumber: Perusahaan Fintech Xendit, 2020

Berdasarkan Gambar 1, Dompet *digital* (*e-wallet*) menjadi platform pembayaran *digital* paling populer pada tahun 2020 sampai dengan 2021, berdasarkan data dari perusahaan teknologi keuangan (*fintech*) Xendit. Dari 150 juta transaksi *digital* lainnya yang diproses oleh Xendit, 43% transaksi finansial menggunakan *e-wallet*. Jumlah itu naik dari 24% pada tahun 2020. Platform pembayaran *QR Code* atau QRIS menempati peringkat ketiga walaupun sebagai pendatang baru, QRIS menjadi platform pembayaran *digital* terpopuler pada tahun 2021. Peningkatan ini secara inheren terkait dengan peraturan pemerintah yang mewajibkan QRIS, sehingga memudahkan semua pembayaran *digital* dilakukan dengan *barcode* yang sama (Tempo.co, 2022). Pembayaran cashless modern yang berkembang sangat pesat membuat Bank Indonesia berinovasi dalam menyempurnakan sistem pembayaran cashless. Salah satu pembayaran *digital* yang kini sering digunakan adalah QRIS. Kehadiran QRIS disambut baik oleh berbagai kalangan, Bank Indonesia mencatat, nominal transaksi QRIS naik empat kali lipat dalam Februari 2022 atau mencapai Rp 4,5 triliun. Hal ini didukung menggunakan 15,7 juta merchant yang sudah mempunyai kode QR menjadi satu metode pembayaran (Keuangan.kontan.co.id, 2022)

QRIS diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ekonomi *digital* Indonesia. QRIS adalah standar kode QR untuk pembayaran *digital* melalui aplikasi *e-money*, *e-wallet*, atau mobile banking berbasis server. Tujuan QRIS ini adalah untuk menyederhanakan pembayaran *digital* bagi masyarakat umum dan terstandarisasi sehingga dapat diawasi oleh regulator dari satu sumber. Saat ini, dengan QRIS, semua pelaku usaha baik bank maupun non bank dapat mengakses semua layanan yang digunakan masyarakat di

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

seluruh toko, merchant, stand, tempat parkir, tiket wisata, donasi (pedagang) berlogo QRIS. aplikasi pembayaran dapat digunakan, bahkan ketika membedakan antara aplikasi penyedia yang digunakan khalayak ramai dan pedagang penyedia QRIS (Bank Indonesia, 2020).



Gambar 2. Contoh QRIS MPM Pada UMKM
Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia, 2021

Pembayaran dompet *digital* sangat populer dan diterima secara luas sebagai metode pembayaran yang sedang berkembang baik di negara maju maupun negara berkembang. Dompet *digital* terus berkembang dan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti peningkatan distribusi, penetrasi seluler, inklusi keuangan, lebih nyaman, lebih cepat, dan lebih ekonomis. Pembayaran *digital* seperti ini memiliki fitur penting regulasi, lembaga keuangan, manufaktur alat, Dari pengecer atau penjual hingga konsumen itu (Karsen et al, 2019). Keterkaitan dengan pemilihan QRIS sebagai objek penelitian adalah dikarenakan fenomena tren penggunaan *e-wallet* di Indonesia merupakan salah satu metode pembayaran yang diminati karena seperti yang tertera pada Gambar 1, QRIS menjadi peringkat ketiga di tahun 2021 sebagai alat pembayaran *digital* yang diminati disamping *e-wallet* dan virtual account terutama pada *merchant* umkm yang menjadikan *QRIS* sebagai preferensi alat pembayaran, QRIS merupakan langkah awal transformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) dan diyakini dapat membantu percepatan pembangunan ekonomi dan keuangan digital Indonesia. Bank Indonesia mengembangkan QRIS dengan tujuan untuk mempermudah pembayaran non tunai bagi masyarakat umum.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu menyebutkan bahwa manfaat dan kemudahan secara simultan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Genady (2018), dan Ningsih et al (2021), juga penelitian yang dilaksanakan oleh Iqbal (2020) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan platform *crowdfunding* berbasis *QR Code* tetapi tidak dengan kebermanfaatan yang menghasilkan tidak ada pengaruh terhadap minat menggunakan platform crowdfunding berbasis *QR Code*. Sehubungan dengan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka diambil judul penelitian Pengaruh Kebermanfaatan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembayaran QRIS Sebagai Dompet *Digital* (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi & Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya). Selain itu, terdapat empat tujuan dalam penelitian ini, diantara lain untuk mengetahui apakah kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran. Kedua, untuk mengetahui apakah kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran. Ketiga, untuk mengetahui apakah kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran.

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

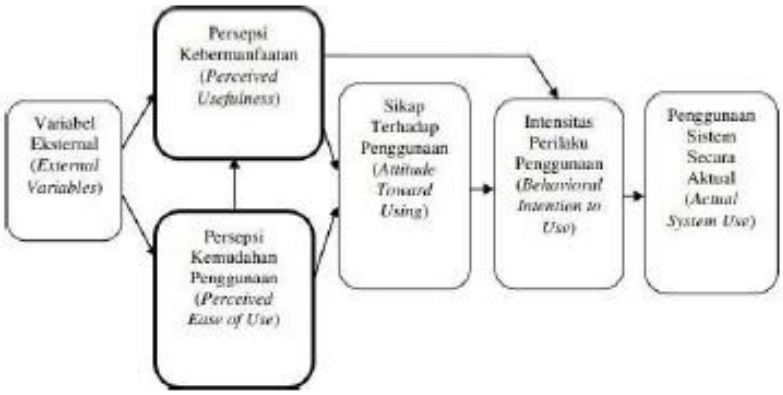
2. Tinjauan Pustaka

Pemasaran berhubungan dengan mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan manusia dan masyarakat, keberhasilan keuangan perusahaan sering tergantung pada kemampuan pemasaran. Operasi keuangan, akunting, dan fungsi bisnis lainnya sesungguhnya tidak berarti kalau tidak ada permintaan terhadap produk dan jasa sehingga perusahaan dapat menghasilkan laba (Kotler dan Keller, 2008. Berdasarkan Asosiasi Pemasaran Amerika (2008) dalam Kotler dan Ketler (2008) mengartikan pemasaran sebagai salah satu fungsi organisasi dan seperangkat proses untuk menciptakan, mengomunikasikan, dan menyerahkan nilai kepada pelanggan dan mengelola hubungan pelanggan dengan cara yang menguntungkan organisasi dan para pemilik sahamnya. Penjelasan manajemen pemasaran, kata manajemen sering di definisikan sebagai sebuah proses rangkaian kegiatan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan controling (pengawasan) yang di lakukan untuk mencapai target atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dan definisi pemasaran yaitu suatu kegiatan dalam prekonomian yang dapat membantu menciptakan nilai ekonomi, nilai tersebut menentukan harga produk atau jasa, Faktor terpenting dalam menciptakan nilai tersebut adalah produksi, pemasaran dan konsumsi.

Berdasarkan Kotler dan Keller (2009) konsep pemasaran menegaskan bahwa kunci untuk mencapai tujuan organisasi yang diterapkan adalah perusahaan tersebut harus menjadi lebih efektif dibandingkan para pesaing dalam menciptakan, menyerahkan, dan mengomunikasikan nilai pelanggan kepada pasar sasaran yang terpilih. Theodore Levitt (1960) dalam Kotler dan Keller (2009) dari Harvard menggambarkan perbedaan pemikiran yang kontras antara konsep penjualan dan pemasaran: Penjualan berfokus pada kebutuhan penjual, sementara pemasaran berfokus pada kebutuhan pembeli. Perhatian pada kebutuhan untuk mengubah produknya menjadi uang tunai, sementara pemasaran mempunyai gagasan untuk memuaskan kebutuhan pelanggan lewat sarana-sarana produk dan keseluruhan kelompok barang yang dihubungkan dengan hal menciptakan, menyerahkan dan akhirnya mengkonsumsinya. Berdasarkan Schiffman dan Kanuk (2008) mendefinisikan konsep pemasaran sebagai kebutuhan dan keinginan para konsumen menjadi fokus 16. Perusahaan yang utama. Asumsi pokok yang mendasari konsep pemasaran adalah bahwa untuk sukses. perusahaan harus menentukan kebutuhan dan keinginan berbagai target pasar tertentu dan memberikan kepuasan yang diinginkan lebih baik daripada pesaing. *Konsep penjualan* berfokus kepada kebutuhan penjual; *konsep pemasaran* berfokus kepada kebutuhan pembeli.

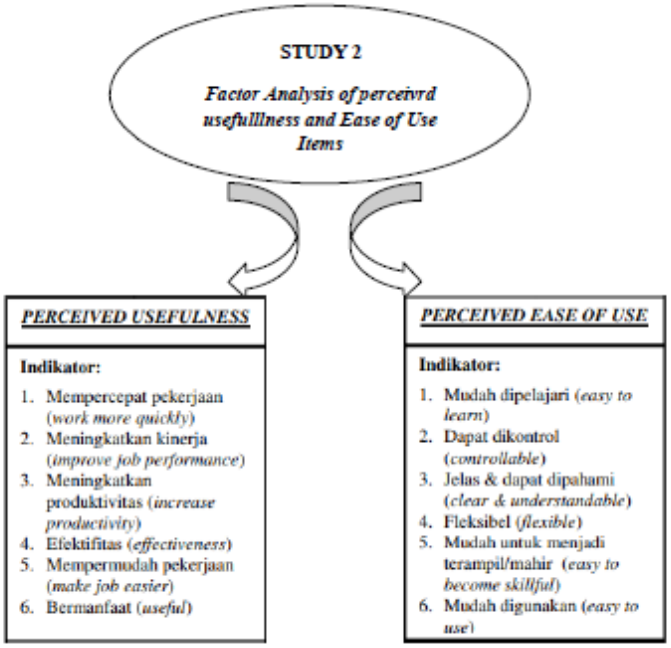
TAM merupakan sebuah model yang digunakan untuk mengetahui sikap penerimaan pengguna terhadap hadirnya teknologi. Sebelum teori TAM muncul, terlebih dahulu muncul teori yang dikembangkan oleh Fishbein dan Azjen (1975 dan 1980) yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA). Berasal dari penelitian sebelumnya yang dimulai daru teori sikap dan perilaku, dari penelitian sebelumnya yang dimulai dari teori sikap dan perilaku, maka penekanan TRA waktu itu ada pada sikap yang ditinjau dari sudut pandang psikologi, yang mempunyai prinsip: menentukan bagaimana mengukur komponen sikap perilaku yang relevan, membedakan antara keyakinan ataupun sikap, dan menentukan rangsangan eksternal. Sehingga dengan model TRA menyebabkan reaksi dan persepsi pengguna terhadap QRIS akan menentukan sikap dan perilaku pengguna tersebut. Selanjutnya pada tahun 1986 Davis melakukan penelitian disertasi dengan didasari TRA tersebut. Lalu pada tahun 1989 Davis mempublikasikan hasil penelitian disertasinya pada jurnal *MIS Quarterly*, sehingga memunculkan teori TAM dengan penekanan pada kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan yang memiliki hubungan untuk memprediksi sikap dalam menggunakan sistem informasi. Jadi dalam penerapannya maka model TAM jelas jauh lebih luas daripada model TRA. TAM merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Pemilihan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai dasar teori untuk penelitian ini sangat relevan dan memiliki justifikasi kuat, terutama untuk konteks adopsi teknologi QRIS sebagai dompet digital. Pemakaian TAM sebagai teori dasar sudah sesuai dengan konteks pengguna milenial dan *digital native*, Pengguna QRIS dalam penelitian ini adalah mahasiswa, yang termasuk dalam kategori digital natives. TAM sangat cocok untuk menjelaskan adopsi teknologi oleh kelompok ini karena fokusnya pada persepsi pengguna terhadap teknologi baru. Selanjutnya kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan akan berpengaruh terhadap keputusan pembayaran QRIS dan kemudian berpengaruh pada intensitas penggunaan. Setelah itu maka akan mempengaruhi penggunaan sistem secara aktual. Lebih jelasnya seperti pada Gambar 2.1 berikut:

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226



Gambar 3. *Technology Acceptance Model*
Sumber: Fatmawati, 2015

Setelah diperkenalkan oleh Davis tahun 1986, model TAM banyak digunakan dan dikembangkan oleh para peneliti lainnya. Oleh karena itu, dalam perkembangannya telah mengalami modifikasi, misalnya penelitian yang pernah dilakukan oleh Venkatesh dan Davis (1996). Hal ini seperti apa yang dikutip oleh Chuttur (2009) modifikasi model TAM yaitu dengan mengeliminasi variabel sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using).* Mengenai indikator dari kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan seperti gambar berikut:



Gambar 4. Analisis Faktor TAM
Sumber: Davis, 1989

Faktor penerimaan suatu teknologi bisa berasal dari pengguna maupun sistem itu sendiri. Dari pengguna bisa berupa aspek kognitif, karakter individu, kepribadian, kekhawatiran individu akan dampak teknologi. Sementara itu, dari sistem bisa berupa jaringan komputer dan keadaan komputernya. Menurut Davis, et. al. (1989), tujuan dasar dari TAM adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor apa saja yang menentukan penerimaan teknologi yang mampu menjelaskan perilaku penggunanya. Model TAM mengkonsepkan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi baru. Asalnya dari pendekatan teori psikologis untuk menjelaskan pengguna yang mengacu pada kepercayaan, sikap, minat, dan hubungan perilaku pengguna. Ciri khas dari Model TAM adalah sederhana namun bisa memprediksi penerimaan maupun penggunaan teknologi. Dompet elektronik menjadi uang yang transaksi pembayarannya dilakukan melalui telepon genggam serta lewat terhubung jaringan internet. berdasarkan Malhotra (2019), dompet elektronik setara menggunakan dompet fisik dan menyediakan penggunanya buat menyimpan uang seperti

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

pada akun bank yaitu pengguna wajib membentuk akun dengan penyedia dompet elektronik, uang dapat dimasukan dalam akun dompet elektronik memakai kartu debet, kartu kredit, akun bank, serta sebagainya. Dikutip dari Kuganathan & Wikramanayake (2014) *e-wallet* atau yang tak jarang disebut dengan *mobile wallet* adalah layanan pembayaran yang dioperasikan dibawah regulasi keuangan dan dilakukan melalui perangkat *mobile*.

Berdasarkan Bank Indonesia (2021), pengertian QRIS adalah standar *QR Code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Hal ini diatur Bank Indonesia dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019. Dalam peluncuran tersebut, Gubernur Bank Indonesia, menyampaikan bahwa QRIS yang mengusung semangat UNGGUL (*Universal*, Gampang, Untung dan Langsung), bertujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, memajukan UMKM, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, untuk Indonesia maju (Bank Indonesia, 2020). QRIS disusun oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), dengan menggunakan standar internasional EMV Co.1 untuk mendukung interkoneksi instrumen sistem pembayaran yang lebih luas dan mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, termasuk antar negara. QRIS bertujuan tak lain agar pembayaran *digital* jadi lebih mudah bagi masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator dari satu pintu. Ada empat aspek komponen QRIS yang diatur dalam standarisasi yang diterbitkan oleh Bank Indonesia adalah a) Interoperabilitas; b) Interkonektivitas; c) *Security*; dan d) Inklusi.

Perceived usefullness atau kebermanfaatan adalah pandangan subjektif dari kemampuan individu untuk meningkatkan kinerja aplikasi, sistem, atau teknologi tertentu dan memengaruhi penyelesaian tugas atau pekerjaan di masa mendatang. Ini berarti bahwa kecenderungan individu untuk menggunakan atau tidak menggunakan sistem berbanding lurus dengan sejauh mana sistem tersebut membantu mereka melakukan pekerjaannya dengan lebih baik. Davis (1989) dalam penelitian Iqbal (2020) mendefinisikan kegunaan/kemanfaatan (*usefullness*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya/yakin bahwa penggunaan suatu subjek tertentu akan dapat meningkatkan kinerja/prestasi orang tersebut. Rahmatsyah (2015) mengartikan kebermanfaatan sebagai probabilitas subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut. Artinya sesuai indikator *perceived usefullness* dibawah bahwa adanya manfaat dari fasilitas platform QRIS akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang meggunakan fasillitas tersebut.

Indikator yang mempengaruhi keputusan pembelian tersebut menurut Sweeney dan Soutar (2011) dalam Urita et al (2016) yaitu nilai emosional, nilai sosial, nilai kualitas dan nilai fungsional.

a. Nilai emosional
   Nilai guna yang berasal dari perasaan atau afektif atau emosi positif yang ditimbulkan dari mengkonsumsi produk. Kalau konsumen mengalami perasaan positif (positive feeling) pada saat membeli atau menggunakan suatu merek, maka merek tersebut memberikan nilai emosional.
b. Nilai sosial
   Nilai sosial merupakan nilai yang dianut oleh suatu konsumen, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh konsumen. Atribut-atribut dari nilai sosial tersebut meliputi kemampuan sebuah produk untuk menimbulkan rasa bangga kepada konsumen dan kemampuan sebuah produk untuk menimbulkan kesan yang baik kepada konsumen.
c. Nilai kualitas
   Nilai kualitas merupakan nilai yang diperoleh dari persepsi pelanggan terhadap kualitas dan kinerja yang diharapkan atas produk atau jasa. Atribut-atribut dari nilai kualitas meliputi manfaat yang diperoleh konsumen setelah mengkonsumsi produk tersebut dan konsistensi pelayanan oleh karyawan perusahaan. Kemudahan penggunaan yang didapat dari produk karena reduksi biaya jangka pendek dan biaya jangka panjang.
d. Nilai fungsional
   Adalah nilai yang diperoleh dari atribut produk yang memberikan kegunaan (utility) fungsional kepada konsumen nilai ini berkaitan langsung dengan fungsi yang diberikan oleh produk atau layanan kepada konsumen.

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis itu. Dalam pengujian hipotesis, keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian, artinya keputusan bisa benar atau salah, sehingga menimbulkan risiko. Besar kecilnya risiko dinyatakan dalam bentuk probabilitas. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis regresi (Ghozali, 2016). Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. H_1 = Kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembayaran
b. H_2 = Kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembayaran
c. H_3 = Kebermanfaatan serta Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Pembayaran

3. Metodologi Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat yang saling berhubungan satu sama lain (Martono, 2015) dalam (Sudaryono, 2017). Penelitian deskriptif menurut Sudaryono (2017) yaitu penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta saat ini dari suatu populasi yang meliputi kegiatan penelitian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan, ataupun prosedur yang ditujkan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Dalam hal ini digunakan untuk menguji hipotesis yang yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kebermanfaatan, dan kemudahan penggunaan QRIS sebagai dompet *digital* terhadap keputusan pembayaran di FEB Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Pada penelitian ini memfokuskan topik penelitian kebermanfaatan (X_1), kemudahan penggunaan (X_2), sebagai variabel bebas/ independen dan keputusan pembayaran (Y) sebagai variabel terikat/ dependen pada dompet *digital* QRIS dan subjek penelitian ialah mahasiswa FEB Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang memakai QRIS sebagai alat pembayaran di kesehariannya.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Populasi: Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Sampel adalah bagian dari populasi yang mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Sampel penelitian mencerminkan dan menentukan sejauh mana sampel berguna untuk membuat kesimpulan penelitian. Dengan mengambil sampel, peneliti ingin menarik kesimpulan yang digeneralisasikan untuk populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sudaryono, 2017). Berdasarkan Jogiyanto (2004) dalam menentukan kriteria jumlah sampel yang representatif adalah (1) sampel yang baik minimal lebih dari 30 responden, (2) sampel 100 responden sudah bisa representatf terhadap populasi yang diteliti, (3) berdasarkan pada pertimbangan waktu yang relatif lebih cepat dan biaya relatif lebih murah. Dengan dasar pertimbangan tersebut maka peneliti mengambil sampel sejumlah 100 responden dan dari 108 kuesioner yang disebar lewat google form didapatkan 100 kuesioner terisi dengan baik dan benar oleh responden tetapi 8 kuisiener dengan kondisi rusak, oleh sebab itu semua kuesioner sebesar 100 digunakan sebagai data primer. Teknik yang diambil untuk penelitian ini adalah teknik *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam non probability sampling ini menggunakan *purposive sampling* yaitu peneliti memilih sampel berdasarkan penilaian terhadap beberapa karakteristik anggota sampel yang disesuaikan dengan maksud penelitian atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah merupakan data primer, dimana data tersebut diperoleh dengan penyebaran kuesioner kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang menggunakan QRIS dan juga dilengkapi dengan data sekunder yang merupakan penelitian yang bersumber dari studi pustaka atau internet. Data utama yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa Universitas Wijaya Kusuma di Surabaya. Pada penyusunan kuesioner ini penulis menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk menunjukkan sejauh mana tingkat respon dari responden. Biasanya menanyakan apakah mereka setuju atau tidak setuju

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

dengan suatu pernyataan. (Mufraini, 2013). Dalam kuesioner tersebut, jenis data yang digunakan penulis adalah data *interval*, yang dinyatakan dalam angka-angka mulai dari skala terkecil sampai dengan yang terbesar dan mempunyai jarak yang sama antara angka yang satu dengan yang lainnya. (Sugiyono, 2015:168). Kuesioner yang disebarkan penulis menggunakan google form sebagai media kuesioner dan disebarkan melalui media sosial.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai karakteristik responden yakni jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Keterangan	Jumlah	Presentase
Pria	30	30%
Wanita	70	70%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa responden dengan jenis kelamin pria berjumlah 30 responden atau sebanyak 30% sedangkan jumlah responden dengan jenis kelamin wanita berjumlah 70 responden atau sebanyak 70%.

Tabel 2. Program Studi Responden

Keterangan	Jumlah	Presentase
Manajemen	44	44%
Akuntansi	42	42%
Ekonomi Pembangunan	14	14%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa responden yang mendaftar di prodi manajemen berjumlah 44 responden atau 44%, yang mendaftar pada prodi akuntansi berjumlah 42 responden atau 42%, dan yang mendaftar pada prodi ekonomi pembangunan sejumlah 14 responden atau 14%.

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa responden yang memiliki angkatan pendaftaran di tahun 2019 berjumlah 33 responden atau 33%, yang memiliki angkatan pendaftaran di tahun 2020 berjumlah 35, yang memiliki angkatan pendaftarun di tahun 2021 sejumlah 29 responden atau 29% dan sisanya sebesar 3 responden atau 3% merupakan pernyataan yang tidak terjawab.

Tabel 3. Angkatan Pendaftaran

Keterangan	Jumlah	Presentase
Tahun 2019	36	36%
Tahun 2020	35	35%
Tahun 2021	29	29%
Total	100	100%

Pengujian ini digunakan dengan menggunakan Correlated Item Total Correlation, kriteria yang digunakan dalam menentukan valid tidaknya pertanyaan/pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tingkat kepercayaan 95% (α = 5%).
b. Jumlah sampel sebanyak 100 responden.
c. r hitung (*correlated item total correlation table)* > r tabel (*product moment table*) atau bernilai positif maka data dikatakan valid

Untuk mengukur taraf validasi setiap butir (*item*) dalam kuisioner kemudian hasilnya dibandingkan dengan rtabel product moment pada taraf signifikansi 5% dan jumlah responden 100 orang diperoleh rtabel sebesar 0,195. Berikut adalah tabel hasil uji validitas menggunakan aplikasi SPSS:

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
Kebermanfaatan (X_1)			
K1	0,736	0,195	Valid
K2	0,705	0,195	Valid
K3	0,734	0,195	Valid
K4	0,708	0,195	Valid
K5	0,756	0,195	Valid
K6	0,734	0,195	Valid
Kemudahan Penggunaan (X_2)			
KP1	0,814	0,195	Valid
KP2	0,794	0,195	Valid
KP3	0,741	0,195	Valid
KP4	0,801	0,195	Valid
KP5	0,825	0,195	Valid
KP6	0,794	0,195	Valid
Keputusan Pembayaran (Y)			
KP1	0,839	0,195	Valid
KP2	0,772	0,195	Valid
KP3	0,840	0,195	Valid
KP4	0,816	0,195	Valid

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2016). SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach's Alpha (Ghozali, 2016). Perhitungan koefisien Cronbach's Alpha dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

Pengujian hipotesis secara parsial dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Hasil hipotesis dalam pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach's Alpha*	Keterangan
Kebermanfaatan (X_1)	0,821	Reliabel
Kemudahan Penggunaan (X_2)	0,884	Reliabel
Keputusan Pembayaran (Y)	0,832	Reliabel

Hasil uji t hitung untuk variabel Kebermanfaatan (X_1) sebesar 3,972 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel Kebermanfaatan (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Kepuasan Pembayaran (Y). Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui t hitung untuk variabel Kebermanfaatan (X_1) sebesar 6,051 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel Kemudahan Penggunaan (X_1) berpengaruh signifikan terhadap variabel Kepuasan Pembayaran (Y).

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Parsial

Model	Sig
Kebermanfaatan	0,000
Kemudahan Penggunaan	0,000

Nilai koefisien beta variabel Kebermanfaatan (X_1) adalah sebesar 0,353 dengan t hitung sebesar 3,972 dan Variable Kemudahan Penggunaan (X_2) sebesar 0,538 dengan t hitung sebesar 6,051. Berdasarkan pada hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Variable Kemudahan Penggunaan (X_2) merupakan variabel yang berpengaruh secara dominan terhadap variabel Kepuasan pembayaran (Y).

Nilai hasil uji F Hitung adalah sebesar 138.220 dengan tingkat signifikan sebasar 0,000 atau lebih rendah dari 0,05 (5%), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukan bahwa variabel Kebermanfaatan

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

(X_1) dan Variable Kemudahan Penggunaan (X_2) secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel Keputusan Pembayaran (Y).

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	B
Kebermanfaatan (X_1)	1,432
Kemudahan Penggunaan (X_2)	0,269
Keputusan Pembayaran (Y)	0,354

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda dalam Tabel 8, maka dapat diketahui hasil persamaan regresi adalah: $Y = \mathbf{1,432 + 0,269}X_1 \mathbf{+ 0,354}X_2 + e$

Dimana:

Y = Kepuasan Pembayaran

X_1 = Kebermanfaatan

X_2 = Kemudahan Penggunaan

e = Standar error

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai kofisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai yang mendekati satu berarti adalah variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Ghozali, 2016). Koefisien korelasi (R) sebesar 0,851 yang lebih besar dari 0,5. Hal ini menunjukan bahwa variabel X_1 dan variabel X_2 mempunyai hubungan yang kuat terhadap variabel Y. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,725 sehingga 72,5% Variable Keputusan Pembayaran (Y) dipengaruhi oleh variabel Kebermanfaatan (X_1) dan Variable Kemudahan Penggunaan (X_2) sedangkan sisanya sebesar 27,5% dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya yang tidak diteliti.

Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran pada mahasiswa FEB UWKS itu terbukti benar sesuai dengan tabel uji koefisien statsistik dimana nilai thitung sebesar 3,972 dimana > dibandingkan ttabel sebesar 0.195 dan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa H0 ditolak sedangkan Ha diterima, sehingga disimpulkan bahwa variabel kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap variabel keputusan pembayaran QRIS sebagai dompet digital terhadap Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UWKS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Genady (2018) yang meneliti Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus Di Provinsi Dki Jakarta) dan Ningsih, Sasmita, dan Sari (2021) yang meneliti Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. Hasil ini menunjukan kebermanfaatan QRIS mempengaruhi secara signifikan pada keputusan pembayaran di mahasiswa FEB UWKS. Yang dapat diartikan, semakin banyak kebermanfaatan yang dirasakan oleh pengguna uang elektronik seperti mempercepat transaksi, meningkatkan produktifitas dengan cara menyelesaikan transaksi lebih banyak daripada sebelumnya, dan efisiensi yang diberikan dalam proses pembayaran membuat mahasiswa memutuskan menggunakan QRIS.

Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembayaran pada mahasiswa FEB UWKS itu terbukti benar sesuai dengan tabel uji koefisien statsistik dimana nilai thitung sebesar 6,051 dimana > dibandingkan ttabel sebesar 0.195 dan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 hal ini menunjukkan bahwa H0 ditolak sedangkan Ha diterima, sehingga disimpulkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap variabel keputusan pembayaran QRIS sebagai dompet digital terhadap Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UWKS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Iqbal (2020) yang meneliti Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Platform Crowdfunding Berbasis *QR Code* (Studi Kasus Pada Generasi Millenial Di Solo Raya) dan Selvira, Nur, Semule, Fitri, dan Partamo (2020) yang meneliti Pengaruh Kemanfaatan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Blanja.Com. Hasil ini menunjukan kemudahan penggunaan QRIS mempengaruhi secara signifikan pada keputusan pembayaran pada mahasiswa FEB UWKS. Yang dapat

diartikan, semakin banyak fitur kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna QRIS seperti tampilan interface sistem QRIS mudah untuk dimengerti, penggunaan QRIS tidak memerlukan banyak tenaga untuk dioperasikan, dan sistem dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa ada upaya yang berarti membuat mahasiswa memutuskan menggunakan QRIS.

Berdasarkan hasil uji F, nilai yang diperoleh 138.220 sedangkan nilai Ftabel 3,09 maka dapat diketahui nilai Fhitung 138.220 > Ftabel 3,09 dengan tingkat signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan QRIS sebagai dompet *digital* secara simultan atau bersama-sama memiliki pengaruh yang siginifikan terhadap keputusan pembayaran QRIS pada mahasiswa FEB UWKS.

5. Penutup

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan, dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan pembayaran QRIS sebagai dompet *digital* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Untuk mengetahui pengaruh terbesar dari kedua variabel independen tersebut.

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu kebermanfaatan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembayaran QRIS pada mahasiswa FEB UWKS. Kemudahan pemggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembayaran QRIS pada mahasiswa FEB UWKS. Dan kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembayaran QRIS pada mahasiswa FEB UWKS.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu

a. Aspek-aspek yang mempengaruhi keputusan pembayaran dalam penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel, yaitu Kebermanfaatan dan Kemudahan Penggunaan, sedangkan masih banyak faktor lain yang mempengaruhi keputusan pembayaran seperti gaya hidup ataupun dampaknya terhadap ekonomi lokal dengan pendekatan ketertarikan membeli pada generasi muda. Lebih lanjut, apakah dengan memakai QRIS menjadikan mereka lebih boros dalam membelanjakan uangnya karena tidak adanya wujud fisik sehingga tidak terasa waktu dibelanjakan, juga munculnya QRIS di kalangan pasar tradisional apakah akan memunculkan semangat baru pembeli untuk berbelanja di pasar tradisional khususnya generasi muda karena para pedagang sudah memperbarui metode pembayarannya.
b. Adanya keterbatasan penelitian dengan menggunakan kuesioner yaitu jawaban yang diberikan oleh responden terkadang tidak menunjukkan keadaan yang sebenarnya.
c. Adanya keterbatasan subjek yang terlalu kecil daya lingkupnya. Untuk peneliti selanjutnya, bisa ditambah ruang lingkupnya dengan menambahkan umur yang mempengaruhi apakah semakin muda atau semakin tua seseorang mampu mengoperasikan sebuah teknologi baru akankah mempersulit bagi yang tua dan berakhir ridak mau memakai, ataupun sebaliknya.
d. Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama diharapkan lebih baik dari sebelumnya

Daftar Pustaka

Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standart (QRIS)*. 1–22.

Davis, Fred D. (1989). Perceived Usefullness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, 1989, pp. 319–40. *JSTOR*, https://doi.org/10.2307/249008. Accessed 11 Jan. 2023.

Fatmawati, E. (2015). *Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan*. 09(01), 1–13.

p-ISSN 1693-1378
e-ISSN 2598-9952
Equilibrium: Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akuntansi
Vol. 20, No. 2, Oktober 2024, pp. 215-226

Genady, D. Ilham. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Issue 11140850000042).

e-wallet Jadi Alat Pembayaran Digital Terpopuler di 2021. https://data.tempo.co/data/1316/e-wallet-jadi-alat-pembayaran-digital-terpopuler- di-2021

Karsen, M., Chandra, Y. U., & Juwitasary, H. (2019). Technological Factors of Mobile Payment: A Systematic Literature Review. *Procedia Computer Science*, *157*, 489–498. https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2019.09.004

Kotler, Philip dan Keller, Kevin Lane, 2009. *Manajemen Pemasaran.* Edisi Kedua Belas. Jakarta: Indeks.

Kuganathan, K. V. & Wikramanayake, G. N. (2014). *Next Generation Smart Transaction Touch Points*. International Conference on Advances in ICT for Emerging Regions (ICTer). 96-102.

Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). *Pengaruh Persepsi Manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. 4(1), 1–9.*

Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, *5*(2), 127-135. https://doi.org/10.14710/jiab.2016.11294

Schiffman, Leon dan Kanuk, Leslie Lazar, (2008). *Perilaku Konsumen*, Edisi Ketujuh. Jakarta: Indeks

Selvira, A. P., Nur, A., Semule, H., Fitri, R. F., & Partamo, V. S. (2020). *Pengaruh Kemanfaatan Dan Kemudahan Penggunaan*. *02*(03), 26–33.