

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT, DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNA E-PAYMENT QRIS PADA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO

THE INFLUENCE OF EASE OF USE, PERCEIVED BENEFITS, AND RISKS ON INTEREST IN QRIS E-PAYMENT USERS IN STUDENTS OF THE FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS, SAM RATULANGI UNIVERSITY MANADO

Oleh:

Wicky T. J Laloan¹
Rudy S. Wenas²
Sjendry S. R Loindong³

Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Sam Ratulangi Manado

Email:

je_lovenal.laloan@gmail.com

rudywenas@unsrat.ac.id

loindong18s@unsrat.ac.id

Abstrak: Kemudahan Penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko merupakan faktor penting yang berpengaruh terhadap minat pengguna karena faktor tersebut dapat menimbulkan rasa nyaman maupun tidak nyaman bagi pelanggan. Konsumen cenderung merasa puas ketika dapat dilayani dengan baik, melakukan transaksi dengan mudah, dan aman saat melakukan proses transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko terhadap minat pengguna e-payment qris pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado baik secara parsial maupun simultan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Sampel dalam penelitian ini adalah 100 responden dengan menggunakan purposive sampling. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda, uji t dan F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Resiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna. Kemudahan penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Resiko secara simultan berpengaruh terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Kata Kunci: Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Resiko, Minat Pengguna

Abstract: Ease of use, perceived benefits, and risks are important factors that affect user interest because these factors can cause a feeling of comfort or discomfort for customers. Consumers tend to feel satisfied when they can be served well, make transactions easily, and are safe when carrying out transaction processes. This study aims to determine the effect of ease of use, perceived benefits, and risks on the interest of qris e-payment users among students of the Faculty of Economics and Business, Sam Ratulangi University, Manado, either partially or simultaneously. The type of research conducted in this research is quantitative. The population in this study were students of the Faculty of Economics and Business, Sam Ratulangi University, Manado. The sample in this study was 100 respondents using purposive sampling. The data analysis method used is multiple linear regression analysis, t and F tests, and the coefficient of determination. The results of this study found that Ease of Use has no effect on User Interest, Perceived Benefits have a positive and significant effect on User Interest, Risk has a positive and significant effect on User Interest. Ease of use, Perceived Benefits, and Risks simultaneously affect User Interest in QRIS E-Payment among Students of the Faculty of Economics and Business, University of Sam Ratulangi, Manado.

Keywords: The influence of Ease of Use, Perceived Benefits, Risks, Interest

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Uang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai alat tukar atau alat pembayaran yang sah atas pembelian barang dan jasa. Di era digital ini pesatnya kemajuan teknologi dan informasi alat pembayaran telah mengalami beberapa transformasi yang berawal dari sistem barter hingga ditemukannya uang sebagai alat transaksi pembayaran. Transformasi dari teknologi informasi, perdagangan dan sistem pembayaran telah membawa suatu perubahan terhadap munculnya inovasi baru dalam penggunaan uang sebagai alat pembayaran. Salah satu inovasi tersebut adalah munculnya alat pembayaran uang elektronik dengan menggunakan perkembangan teknologi. Sistem pembayaran non tunai atau bisa disebut uang elektronik berkembang dengan teknologi sistem yang semakin maju membuat pengguna dan penyedia jasa sistem pembayaran uang elektronik terus meningkatkan sistem pembayaran agar lebih mudah digunakan oleh konsumen.

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah penduduk yang besar serta meningkatnya literasi keuangan inklusif masyarakat mendorong tumbuhnya transaksi uang elektronik di tanah air. Hal ini menunjukkan terdapat minat yang besar dalam masyarakat untuk menggunakan uang elektronik. Sehingga pengguna uang elektronik di Indonesia pun mengalami peningkatan yang pesat dari tahun ketahun. Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama, uang digital elektronik berpotensi menjadi alat pengganti uang tunai sebagai alat pembayaran. Beberapa perusahaan yang terlibat mulai dari; bank, perusahaan telekomunikasi, payment gateway sampai dengan perusahaan transportasi memperkenalkan produknya kepada market, seperti; OVO, Dana, Go-Pay, T-Money, T-Cash, Money Pro, Rekening Ponsel, Jenius, Sakuku, Doku, dan lain-lain. Teknologi kode QR dianggap sebagai cara yang inovatif dan dapat memberi kemudahan dalam berbagai kegiatan sistem yang ada karena memberikan kecepatan pendataan. Keunggulan yang dimiliki kode QR diantaranya adalah penyimpanan dan pemanfaatan data yang akurat serta keunggulan fisik yang dapat bertahan lama (Akbar et al., 2019). Berkaitan dengan hal tersebut pemerintah pun dengan penuh mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik.

Bank Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020 resmi merilis standar untuk penggunaan kode QR Indonesia dengan nama Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking, yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020.

Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang. Saat ini, dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. Merchant hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari Bank Indonesia.

Transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan dan/atau instrumen pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan/atau uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan server based. Penggunaan sumber dana dan/atau instrumen pembayaran diterapkan berdasarkan usulan dari Lembaga Standar yang disetujui Bank Indonesia. Nominal Transaksi QRIS dibatasi paling banyak sebesar Rp10.000.000,00 (Sepuluh Juta Rupiah) per transaksi. Penerbit dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas Transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap Pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko Penerbit.

Bank Indonesia (BI) mencatat nilai transaksi Quick Response Indonesia Standard (QRIS) mengalami pertumbuhan pesat pada awal 2022. Menurut data BI, nilai transaksi QRIS tumbuh 305,49% (year-on-year/yoy) ke Rp.4,52 Triliun pada Februari 2022, setelah dibulan sebelumnya sempat tumbuh 330,93% (yoy) seperti terlihat pada grafik. Sementara itu, volume transaksi QRIS juga tumbuh 268,64% (yoy) ke 54,91 juta pada bulan Februari 2022. Pertumbuhan ini sejalan dengan tren adopsi pembayaran non-tunai yang terus menguat di kalangan pedagang (merchants). Per bulan Februari 2022, Jumlah pedagang yang menyediakan layanan pembayaran menggunakan QRIS telah mencapai 15,67 juta. Angka ini ditargetkan terus berkembang hingga mencapai 26 juta pada akhir tahun 2022. Situasi pandemi Covid-19 juga turut mempercepat adopsi teknologi pembayaran digital. Menurut laporan Google, Temasek, dan Bain & Company, Setidaknya 95% Perdagangan

yang disurvei pada tahun 2021 berencana untuk mempertahankan atau menambah penggunaan layanan pembayaran digital.

Target penggunaan QRIS yang ingin di capai oleh Bank Indonesia yaitu termasuk Mahasiswa. Kenapa Mahasiswa, karena pentingnya edukasi literasi keuangan pada pelajar sejak dini alasannya pertama, (Monkey see, Monkey doo) usia dini merupakan masa pembentukan perilaku dan kebiasaan anak dengan mengobservasi tindakan orang disekitarnya. Perilaku dan kebiasaan yang terbentuk sejak kecil ini biasanya akan tumbuh bersama anak tersebut hingga dewasa dan mempengaruhi cara pandang dan penyelesaian atas masalah di masa depan. Kedua, (Shaping Brain Architecture, Improving Child Outcomes) Kemampuan anak untuk menduplikasi apa yang dikatakan dan dilakukan orang di sekitarnya disebabkan oleh kemampuan otak anak yang mudah menangkap dan menyerap pesan atau nilai yang ingin disampaikan oleh orang tua, guru, maupun teman sebaya. Ketiga (Investing Early, Returning Highly) Pembangunan kualitas SDM yang baik dapat dimulai dari intervensi pemerintah terhadap tahap pengembangan manusia.

Selanjutnya karena mahasiswa belum memiliki pendapatan tetapi alokasi biaya pendidikan yang cukup besar dari keluarga terhadap biaya pendidikan mahasiswa cukup besar hal ini ditunjukkan dengan trend peningkatan biaya study atau UKT/BOP yang terus meningkat.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menjadikan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado sebagai objek penelitian dengan dasar pemikiran karena selain jumlah mahasiswanya yang banyak juga mempresentasikan persepsi mahasiswa Universitas Sam Ratulangi Manado pada umumnya, juga topic yang diangkat pada penelitian ini relevan dengan bidang ilmu yang dipelajari Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado”

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Pengguna
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Pengguna
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Risiko terhadap Minat Pengguna
4. Untuk Mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko terhadap Minat Pengguna

TINJAUAN PUSTAKA

Manajemen Pemasaran

Menurut Daryanto (Sumarsid & Paryanti, 2022) manajemen pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan dan bertukar sesuatu yang bernilai satu sama lain.

Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (2019:30) Kemudahan Penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Menurut penelitian Andrean Septa Yogananda dan I Made Bayu Dirgantara (2017:4) kemudahan penggunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu: Mudah untuk dipelajari, Mudah untuk didapatkan, Mudah untuk dioperasikan.

Persepsi Manfaat

Menurut Jogiyanto (2007), persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Manfaat yang diperoleh pengguna sistem teknologi atau produk adalah kinerjanya semakin meningkat artinya semakin produktif dan efektif serta efisien dalam bekerja.

Risiko

Pride dan Ferrel (2015:68) menyatakan bahwa persepsi risiko merupakan bagian dari faktor psikologis yang mempengaruhi keputusan pembelian. Persepsi Risiko (*Perceived Risk*), dalam kepustakaan pemasaran dan perilaku konsumen sering disebut dengan istilah *Risk Perception* atau *Perception of Risk*

Minat Pengguna

Menurut Jogiyanto (2007) Minat Penggunaan adalah suatu keinginan seseorang atau alasan untuk melakukan perilaku tertentu jika mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukannya

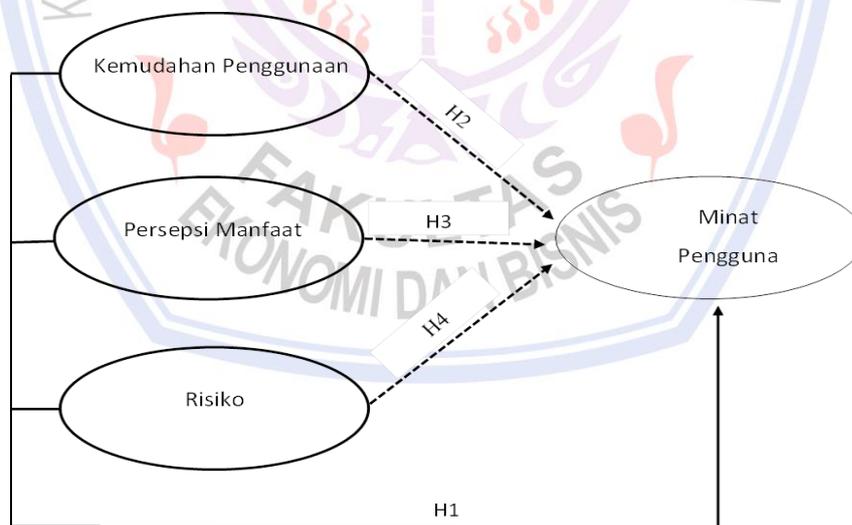
Penelitian Terdahulu

Penelitian Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari (2021) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Penelitian ini menggunakan studi kausal dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian secara statistik, variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

Penelitian Nabilah Aulia, I Ketut Suryanawa (2019) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan pada minat mahasiswa Akuntansi FEB Universitas Udayana dalam menggunakan QR Code dalam transaksi keuangan. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh langsung antara persepsi kemudahan penggunaan pada persepsi kegunaan dan juga terdapat pengaruh langsung antara persepsi kemudahan penggunaan pada minat penggunaan.

Penelitian Heny Kurnianingsih, Trisna Maharani (2020) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh manfaat percivied, kemudahan penggunaan percivied, fitur layanan dan kepercayaan terhadap minat menggunakan e-money. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh kegunaan percivied, kemudahan penggunaan persivied, fitur layanan dan kepercayaan memiliki positif pada minat dalam menggunakan e-money dengan memperoleh persamaan regresi $Y = 2,081 + 0,093 X1 + 0,170 X2 + 0,135 X3 + 0,506 X4$

Model Penelitian



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Sumber: Kajian Teori, (2022)

Hipotesis

Berdasarkan penelitian diatas dirumuskan Hipotesis sebagai berikut:

H1: Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna

H2: Persepsi Mnfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna

H3: Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna

H4: Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat



Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado yang berjumlah 5.687 Mahasiswa. Jumlah sampel yang didapat berdasarkan perhingan rumus slovin adalah 100 orang. Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Purposive Sampling, dimana peneliti menggunakan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu :

1. Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado
2. Mahasiswa yang menggunakan E-Payment QRIS

Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung yang bersumber dari responden dengan menggunakan kuisisioner. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari hasil pengisian kuisisioner yang diberikan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado yang menjadi sampel sebagai subjek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang berperan sebagai responden agar dapat menjawab pertanyaan dari peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembagian kuesioner secara online melalui Google Form. Kuesioner yang dibagikan ke responden menggunakan skala likert. Pada masing-masing pernyataan diberi skor 1 s/d 6 dengan pilihan jawaban sebagai berikut: untuk jawaban sangat tidak setuju diberi nilai = 1, tidak setuju diberi nilai = 2, kurang setuju diberi nilai = 3, cukup setuju diberi nilai = 4, setuju diberi nilai = 5, sangat setuju diberi nilai = 6
2. Interview (wawancara). Teknik wawancara ini dilakukan secara tatap muka melalui tanya jawab antara peneliti atau pengumpulan data dengan responden atau narasumber atau sumber data. Teknik pengumpulan data dengan wawancara biasanya dilakukan sebagai studi pendahuluan, karena teknik ini tidak mungkin dilakukan jika respondennya dalam jumlah besar. Pada teknik ini peneliti melakukan tanya jawab secara langsung dengan responden yang berada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Teknik Analisis Data

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu item pernyataan dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan *valid* jika pernyataan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang diukur (Sugiyono, 2016). Dengan standar nilai signifikan 5% dalam *table r statistic* yaitu 0,202 dimana jika :

- Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$
- Item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak valid apabila $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Alat untuk mengukur reliabilitas adalah Crombach Alpha:

- hasil $\alpha > 0.6 =$ reliabel atau konsisten

- hasil $\alpha < 0.6$ = tidak reliabel atau tidak konsisten

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal (Ghozali, 2013:160)

Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Metode yang dapat digunakan untuk menguji terjadinya multikolinearitas dapat dilihat dari matrik korelasi variabel-variabel bebas (Ghozali, 2013:105)

Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain (Ghozali, 2013:139)

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan independen. Analisis regresi linier berganda adalah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan, antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negative (Ghozali 2013:96).

Uji F (Simultan)

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Ghozali, 2013:98). Uji F menunjukkan apakah semua variabel bebas dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel terikat pada tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$. Hasil uji F dapat ditemui pada tabel ANOVA (Analysis of Variance) dari output SPSS untuk menjawab hipotesis yaitu :

1. H_a diterima bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai sig. $\leq 0,05$
2. H_o diterima bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai sig. $\geq 0,05$

Uji t (Parsial)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2013:98). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen pada tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$. Kriteria pengambilan keputusannya adalah :

1. H_a diterima bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. $\leq 0,05$
2. H_o diterima bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sig. $\geq 0,05$

Koefisien Korelasi (R)

Analisis korelasi merupakan istilah dalam ilmu statistik yang biasa digunakan untuk mempelajari hubungan antara dua variabel. Dimana tujuan daripada teknik analisis ini ialah untuk mendapatkan pola dan keeratan atau kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih yang dinyatakan dengan koefisien korelasi. Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa besar hubungan linier variabel bebas yang diteliti terhadap variabel terikat. Koefisien korelasi (R) memiliki nilai antara -1.00 hingga +1.00. Semakin R mendekati angka 1.00 maka dapat diartikan hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat semakin kuat dan bersifat negatif dan juga sebaliknya.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui presentasi variabel independen secara bersama sama dapat menjelaskan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Apabila angka koefisien determinasi variabel hamper sama dengan 1 berarti kapabilitas variabel bebas dalam

menghasilkan keberadaan variabel terikat semakin kuat. Sedangkan jika nilai koefisien determinasi yang hamper sama dengan angka 0 berarti kapabilitas model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

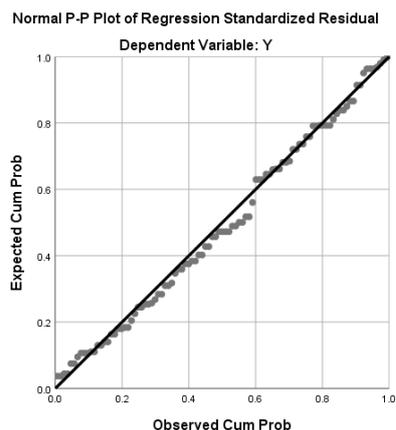
Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Pernyataan	Pearson Cor.	Sig.	Kriteria	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	X1.1	0.747	0.000	Valid	0,641	Reliabel
	X1.2	0.799	0.000	Valid		
	X1.3	0.743	0.000	Valid		
Persepsi Manfaat	X2.1	0.746	0.000	Valid	0,761	Reliabel
	X2.2	0.743	0.000	Valid		
	X2.3	0.759	0.000	Valid		
	X2.4	0.804	0.000	Valid		
Risiko	X3.1	0.686	0.000	Valid	0,844	Reliabel
	X3.2	0.859	0.000	Valid		
	X3.3	0.809	0.000	Valid		
	X3.4	0.792	0.000	Valid		
	X3.5	0.771	0.000	Valid		
Minat Pengguna	Y.1	0.817	0.000	Valid	0,773	Reliabel
	Y.2	0.831	0.000	Valid		
	Y.3	0.839	0.000	Valid		

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil uji validitas terhadap 100 responden yang dapat diambil kesimpulan bahwa semua item pernyataan tersebut memiliki nilai r hitung $>$ r tabel dan nilai signifikansi p -value lebih kecil dari 0,05, sehingga semua item pernyataan tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini (Valid). Nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0.60, hal ini berarti semua item pernyataan dapat dipercaya (Reliabel).

Uji Normalitas



Gambar 2. Grafik Normal P-Plot

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan gambar diatas terlihat bahwa data yang diwakili oleh titik-titik menyebar di dekat garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji normalitas adalah normal.

Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Multikorelitas

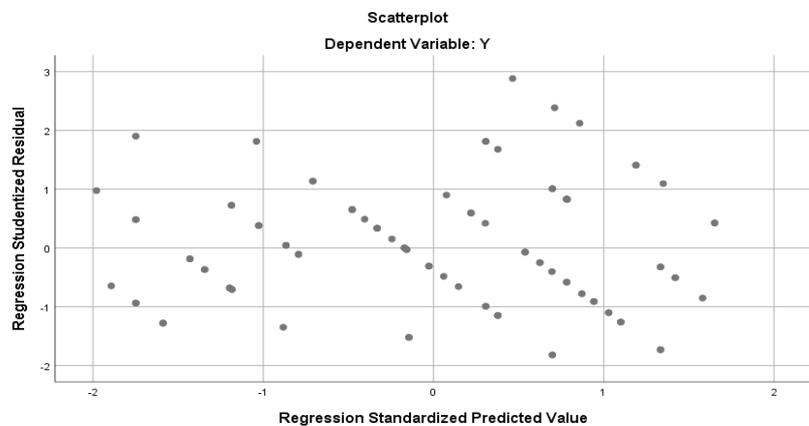
Tabel 2. Hasil Uji Multikorelitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Kemudahan Penggunaan	.379	2.636
Persepsi Manfaat	.254	3.938
Risiko	.287	3.479

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan bahwa nilai toleransi kemudahan penggunaan (X1) adalah 2.636, persepsi manfaat (X2) adalah 3.938, dan resiko (X3) adalah 3.479 yang artinya nilai toleransi > 0.1. Nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) yang berarti nilainya < 10. Jadi berdasarkan hasil penelitian ini bebas dari multikolinearitas karena nilai tolerance diatas 0.1 dan VIF (*Variance Inflation Factor*) kurang dari 10.

Uji Heterokedastisitas



Gambar 3. Grafik Scatterplot

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan gambar diatas memperlihatkan bahwa pola titik-titik menyebar di atas dan di bawah 0 padasumbu Y. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada regresi ini.

Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 3. Hasil Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	.217	.665			.327	.745
Kemudahan Penggunaan	-.129	.079	-.118		-1.638	.105
Persepsi Manfaat	.237	.076	.273		3.107	.002
Risiko	.471	.052	.751		9.088	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan melalui model regresi sebagai berikut:

$$Y = 0.217 + -0.129X_1 + 0.237X_2 + 0.471X_3 + e$$

Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F) dan Secara Parsial (Uji t)**Tabel 4. Hasil Uji F (Uji Simultan)**

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	215.369	3	71.790	138.287	.000 ^b
	Residual	49.318	95	.519		
	Total	264.687	98			

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Fhitung sebesar 138.287 dan nilai Sig. 0.000. Maka nilai Fhitung 138.287 > Ftabel sebesar 2.47 dan nilai Sig. 0.000 < 0.05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan variabel kemudahan penggunaan (X1), persepsi manfaat (X2), dan risiko (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel minat pengguna (Y).

Tabel 5. Hasil Uji t (Uji Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.217	.665		.327	.745
	Kemudahan Penggunaan	-.129	.079	-.118	-1.638	.105
	Persepsi Manfaat	.237	.076	.273	3.107	.002
	Risiko	.471	.052	.751	9.088	.000

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan tabel di atas hasil pengujian secara parsial adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh variabel kemudahan penggunaan (X1) terhadap minat pengguna (Y). Nilai thitung untuk variabel kemudahan penggunaan sebesar -1.638 sedangkan nilai ttabel sebesar 1.66. Maka dapat diketahui thitung -1.638 < ttabel 1.984 dan nilai signifikan 0.105 > 0.05 maka Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti variabel kemudahan penggunaan(X1) secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel minat pengguna (Y).
2. Pengaruh variabel persepsi manfaat (X2) terhadap minat pengguna (Y). Nilai thitung untuk variabel persepsi manfaat sebesar 3.107 sedangkan nilai ttabel sebesar 1.66. Maka dapat diketahui thitung 3.107 > ttabel 1.66 dan nilai signifikan 0,002 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti variabel persepsi manfaat (X2) secara parsial berpengaruh terhadap variabel minat pengguna (Y).
3. Pengaruh variabel resiko (X3) terhadap minat pengguna (Y). Nilai thitung untuk variabel resiko (X3) sebesar 9.088 > ttabel 1.66 dan nilai signifikan 0.000 < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti variabel resiko (X3) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat pengguna (Y).

Hasil Koefisien Korelasi (R) dan Koefisien Determinasi (R²)**Tabel 6. Model Summary**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.902 ^a	.814	.808	.721

Sumber: Data Diolah Dengan SPSS 26, 2022

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R) adalah sebesar 0.902. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara variabel kemudahan penggunaan(X1), persepsi manfaat (X2), dan resiko (X3) terhadap variabel minat pengguna (Y). Nilai R2 atau koefisien determinasi sebesar 0.814 atau 81,4%. Ini berarti semua variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan (X1), persepsi manfaat (X2), dan resiko (X3) berpengaruh terhadap minat pengguna (Y) sebesar 81,4% sedangkan sisanya 18,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan**Pengaruh Kemudahan Penggunaan (X1), Persepsi Manfaat (X2), dan Resiko (X3) Terhadap Minat Pengguna (Y)**

Dari uji hipotesis yang dilakukan ditemukan bahwa kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko berpengaruh terhadap minat pengguna. Berdasarkan uji signifikansi dan simultan (uji-F) yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independent secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Hasil pengujian yang telah dilakukan diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikansi lebih rendah dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa pada uji F H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hipotesis 1 kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko berpengaruh secara simultan terhadap minat pengguna sesuai dengan teori pada hipotesis 1 yaitu kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko secara simultan berpengaruh positif terhadap minat pengguna. Hasil Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmati, Bida Sari (2021) bahwa kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan (X1) Terhadap Minat Pengguna (Y)

Dari uji hipotesis yang dilakukan ditemukan bahwa kemudahan penggunaan (X1) tidak berpengaruh terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Yang ditandai dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikan $> 0,05$. Dengan demikian, hipotesis 2 kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. berarti teori pada hipotesis 2 yaitu kemudahan penggunaan QRIS secara parsial berpengaruh positif terhadap minat pengguna ditolak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nopy Ernawati, Lina Noersanti bahwa (2020) Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan pada aplikasi OVO di Jakarta Utara tidak berpengaruh signifikan artinya bahwa kesadaran responden terhadap kemudahan penggunaan dalam menggunakan aplikasi OVO tersebut kecil sehingga tidak menumbuhkan minat dalam menggunakan aplikasi OVO.

Pengaruh Persepsi Manfaat (X2) Terhadap Minat Pengguna (Y)

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa persepsi manfaat (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna (Y). Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat pengguna, yang ditandai dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikan $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis 3 persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado diterima atau terbukti sesuai dengan teori pada hipotesis 3 yaitu persepsi manfaat secara parsial berpengaruh positif terhadap minat pengguna. Hal ini berarti persepsi manfaat merupakan faktor yang mempengaruhi minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lalu Agustino, Ujianto, Imawati Yousida bahwa Hasil penelitian yang diperoleh dalam pengaruh persepsi manfaat terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada masyarakat di Kota Banjarmasin menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan. Hasil pengujian hipotesis berdasarkan uji t seperti table dengan $t_{hitung} (2,072) > t_{table} (1,96)$ dan koefisien jalur bernilai positif (0,154) membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan.

Pengaruh Resiko (X3) Terhadap Minat Pengguna (Y)

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa risiko (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna (Y). Terdapat hubungan yang erat antara variabel risiko dengan minat pengguna untuk menggunakan e-payment. Ditandai dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat $< 0,05$. Dengan demikian, hipotesis 4 risiko berpengaruh secara parsial terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado diterima atau terbukti sesuai dengan teori hipotesis 4 yaitu risiko secara parsial berpengaruh positif terhadap minat pengguna. Hal ini berarti risiko merupakan faktor yang mempengaruhi minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Hasil Penelitian ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Asri Saras Sati dan M. Ramaditya, BBA., M.Sc bahwa Hasil Penelitian yang diperoleh Persepsi risiko berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-Money pada konsumen pengguna Metland

Card. Perolehan nilai p values $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat diketahui bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-Money, maka hipotesis diterima.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah :

1. Kemudahan penggunaan, perseps manfaat, dan resiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.
2. Kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.
3. Persepsi manfaat secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.
4. Resiko secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Saran

Saran dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi pihak Bank Indonesia untuk terus memaksimalkan kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko sistem e-payment QRIS agar minat pengguna dapat terus meningkat.
2. Bagi pihak Bank Indonesia untuk tetap memberikan kemudahan penggunaan bagi pengguna seperti terus memberikan update sistem dan fitur baru agar dapat mempertahankan masyarakat untuk terus menggunakan e-payment QRIS hingga dapat terus meningkat.
3. Bagi pihak Bank Indonesia agar dapat lebih memperkenalkan e-payment QRIS sehingga bisa memperluas daerah jangkauan pada masyarakat yang daerahnya belum mengutamakan sistem pembayaran e-payment QRIS sebagai alat pembayaran utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code Dalam Transaksi Keuangan. *E-Ja: E Jurnal Akuntansi Vol 28 No 3 September 2019 Hlmn. 1749-1766*.
- Agustino, L. Pengaruh Promosi, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Mediasi Pada Pengguna E-Wallet Di Kota Banjarmasin. *402 Kindai, Vol 17, Nomor 3, Halaman 401-422*.
- Bank Indonesia. (n.d.). Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik.
- Bangkara, Rajendra Prasada dan Ni Putu Sri Harta Mimba. 2016. Pengaruh Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Pada Minat Penggunaan Internet Banking Dengan Attitude Toward Using Sebagai Variabel Intervening. Vol. 16 No. 3
- Davis. (2019:30). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-339. doi: 10.2307/249008.
- Faizani, S. N. 2021. Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Behavioral Intention Dari Quick Response Indonesian Standard (Qris) Untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi E-Wallet Go-Pay, Dana,Ovo,. *Jeisbi: Volume 02 Number 02, 2021* , 85-93.
- Gu, J. C., Lee, S. C., & Suh, Y. H. (2009). Determinants of Behavioral Intention to Mobile Banking. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2009.03.024>Ernawati, N. Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jl. Kayu Jati Raya No. 11a, Rawamangun – Jakarta 13220, Indonesia*, 1-15.

Kotler, P. & Keller, K.L. (2012), Manajemen Pemasaran Jilid I Edisi Ke 12. Jakarta: Erlangga.

- Kurnianingsih, H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah. *Akuntoteknologi : Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Teknologi - Vol. 12. No. 1 (2020)*, 1-13.
- Ningsih, H. A. (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik(Qris) Pada Mahasiswa. *Jurnal Ikra-Ith Ekonomika Vol 4 No 1 Bulan Maret 2021*, 1-9.
- Pangestu, M. G. (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 Manajemen (Jumanage) Vol. 1 No.1 Januari 2022*, 29-37.
- Prasetya, H. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Pada Minat Penggunaan E-Money Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis, 17 (02) Oktober 2020*, 151-158.
- Pringga, S. A. Pengaruh Kepercayaan, Perceived Security, Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan E-Payment Pospay (Studi Kasus Pengguna Pospay Kantor Pos Pati). *Seiko : Journal Of Management & Business, 5(1), 2022*, 574-584.
- Purba, M. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Dan Niat Menggunakan Kembali Aplikasi Ovo Pada Mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis, 2020*, 151-170.
- Seniati, N. K. 2022. Pengaruh Persepsi Resiko, Habit, Dan Facilitating Condition Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris). *Undergraduate Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Yogananda, A. S. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Diponegoro Journal Of Management Volume 6, Nomor 4, Tahun 2017, Halaman 1-7*.