

# **Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa**

**Hutami A. Ningsih<sup>1</sup>, Endang M. Sasmita<sup>2</sup>, Bida Sari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Persada Indonesia YAI  
Jalan Diponegoro No. 74 Jakarta Pusat 10340

Email: [Hutamyan35@gmail.com](mailto:Hutamyan35@gmail.com)<sup>1</sup>, [endang.msasmita59@gmail.com](mailto:endang.msasmita59@gmail.com)<sup>2</sup>,

[saribida73@gmail.com](mailto:saribida73@gmail.com)<sup>3</sup>

## **Abstrak**

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. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan teknik *accidental sampling* sebanyak 65 responden. Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko memiliki kontribusi sebesar 72,9 % terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta, sisanya 27,1% dijelaskan oleh variabel lainnya di luar model penelitian. Hasil dari uji t disimpulkan bahwa ketiga variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Berdasarkan uji ANOVA, F-hitung diperoleh sebesar 54.836 lebih besar dari F-tabel (2.76), disimpulkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

**Kata kunci: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Keputusan Penggunaan, Uang elektronik QRIS.**

## **Abstrak**

*This study aims to determine the effect of perceived benefits, perceived ease of use, and risk perceptions on decisions to use QRIS-based electronic money among UPI Y.A.I Jakarta students. This study uses a causal study quantitative method which is a quantitative method. Collecting data using a questionnaire with accidental sampling technique of 65 respondents. Perceptions of benefits, perceived ease of use, and perceptions of risk contributed 72.9% to the decision to use QRIS-based electronic money among UPI Y.A.I. students. Jakarta, the remaining 27.1% is explained by other variables outside the research model. The results of the t test, all of independent variables have a significance value of less than 0.05, so the perception of benefits, perceptions of ease of use, and perceptions of risk influence partially on decisions to use QRIS-based electronic money. The calculated F-value from the ANOVA test was 54,836. It is greater than the F-table value (2,78). It can be concluded that perceptions of benefits, perceptions of ease of use, and perceptions of risk simultaneously influence the decision to use QRIS-based electronic money among UPI Y.A.I Jakarta students.*

**Keywords : Perceptions of Benefits, Perceptions of Ease of Use, Perceptions of Risk, Decision on Use, QRIS Electronic Money.**

## 1. PENDAHULUAN

Uang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai alat tukar-menukar atau alat pembayaran yang sah atas pembelian barang dan jasa. 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.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berlangsung menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia yang sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis (Parastiti, D.E., dkk., 2015).

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, berkaitan dengan hal tersebut pemerintah pun dengan penuh mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik. Bank Indonesia menerbitkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesian Standard) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesian Standard) 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. Peluncuran QRIS digadang-gadang menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh aplikasi pembayaran QR di Indonesia. (Bank Indonesia, 2019).

Sejak diresmikan tanggal 1 Januari 2020 Hingga 3 Juli 2020, Bank Indonesia sudah mencatat penggunaan QRIS pada merchant besar mencapai 190.706 alias naik 47% dari 22 Maret lalu, merchant sedang mencapai 333.992 alias naik 26%, usaha kecil menengah (UKM) mencapai 685.328 alias naik 125%, usaha mikro kecil menengah (UMKM) mencapai 2.603.516 alias naik 9%, dan merchant donasi mencapai 9.288 alias naik 132% (*data.boks.katadata.co.id*, 2020).

Persepsi mudah digunakan dan persepsi manfaat menjadi faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan dan keputusan dalam menggunakan Uang elektronik (Ramadhan, dkk, 2016). Wibowo dkk (2015). menjabarkan bahwa persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat akan berpengaruh terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan uang elektronik.

Manfaat yang ditawarkan uang elektronik dapat mempengaruhi persepsi masyarakat sehingga dapat meningkatkan

penggunanya. Ketika sebuah produk memiliki manfaat untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan produk tersebut akan digunakan oleh masyarakat luas.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

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

QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking*. 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. 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.

### Persepsi Manfaat

Manfaat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan sendiri memiliki arti bermanfaat atau kegunaan. Menurut Davis et al dalam Singgih Priambodo (2016) mendefinisikan persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja.

### Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Mathieson dalam Ersaningtyas, A.P. & Susanti, E.D. (2019) Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya.

Menurut Fusiler dan Durlabhji dalam yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi guna melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan teknologi mobile commerce tidak memerlukan usaha yang besar.

### Persepsi Risiko

Menurut Pavlou (2003) risiko adalah suatu keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seseorang untuk memutuskan iya atau tidak melakukan transaksi secara online. Menurut Featherman, M. dan Pavlou, P. (2003) persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Persepsi risiko sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan. Semakin kecil persepsi risiko dari suatu individu maka semakin besar tingkat kepercayaannya, begitupun sebaliknya.

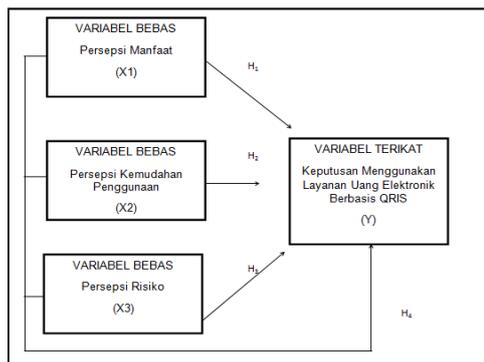
Hoyer dan MacInnis (2010) menjelaskan tentang dimensi dari *perceived risk* atau persepsi risiko yaitu: 1) Risiko kinerja; 2) Risiko keuangan; 3) Fisik atau keamanan; 4) Risiko sosial; 5) Psikologikal; dan 6) Risiko waktu.

### Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Menurut Pratiwi H (Purwadi dkk, 2020) mengatakan bahwa keputusan ialah pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah atau problema untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif. Menurut Setiadi, N.J. (2003), pengambilan keputusan konsumen adalah suatu proses pengintegrasian yang mengkombinasikan pengetahuan untuk mengevaluasi dua perilaku atau lebih dan memilih salah satu diantaranya.

Proses pengambilan keputusan menurut Kotler dan Keller (2012) meliputi tahapan : 1) *Problem Recognition* (Pengenalan Masalah); 2) *Information Search* (Pencarian Informasi) ; 3) *Evaluation of Alternative* (Evaluasi Alternatif); dan 4) *Purchase Decision* (Keputusan Pembelian).

### Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Sumber: Hasil olahan penulis (2020)

### Hipotesis

**H<sub>a1</sub>**: Terdapat pengaruh persepsi manfaat (X1) terhadap keputusan menggunakan

layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UPI Y.A.I.

**H<sub>a2</sub>**: Terdapat pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (X2) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UPI Y.A.I.

**H<sub>a3</sub>**: Terdapat pengaruh persepsi risiko (X3) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis QRIS (Y) dikalangan mahasiswa UPI Y.A.I.

**H<sub>a4</sub>**: Terdapat pengaruh persepsi manfaat (X1), kemudahan penggunaan (X2), dan risiko (X3) terhadap keputusan menggunakan layanan Uang Elektronik berbasis Qris (Y) dikalangan mahasiswa UPI Y.A.I.

### 3. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian studi kausal (*Causal Study*), yaitu studi yang dilakukan untuk menyatakan bahwa variabel independen menyebabkan atau mempengaruhi variabel dependen (Muhammad Fadhli dan Rudy Fachruddin, 2016).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan dan penyebaran kuesioner (dengan skala Likert) kepada responden Mahasiswa/i Universitas Persada Indonesia Y.A.I., berlokasi di kota DKI Jakarta. Data kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang mewakili empat variabel yang diteliti yaitu variabel Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan, (X2), Persepsi Risiko (X3) dan Keputusan Menggunakan (Y) dengan skala jawaban 1, 2, 3, dan 4 untuk setiap item pernyataan yang diajukan.

Jumlah anggota sampel (*sample size*) sebanyak 65 responden dengan pertimbangan teori Gay dan Diehl (1992) dalam Mahanani, & Sari (2017) bahwa ukuran sampel untuk kepentingan korelasional dibutuhkan minimal

sebanyak 30 subyek penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability*, dilakukan dengan cara *accidental sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan ditemui oleh peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2009).

Analisis data kuantitatif mencakup uji kualitas data (Validitas, Reliabilitas), uji asumsi klasik (Normalitas, Multikolinearitas dan Heterokedastisitas), analisis korelasi dan determinasi dan regresi linear berganda serta uji hipotesis uji-t (parsial) dan uji-F (simultan) dengan  $\alpha = 5\%$ .

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Gambaran Objek Penelitian

Objek penelitian dan yang menjadi responden penelitian ini adalah mahasiswa/i pada Universitas Persada Indonesia Y.A.I Jakarta Pusat.

Berdasarkan hasil survei dengan menggunakan kuesioner, karakteristik responden dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu menurut jenis kelamin, usia, fakultas, dan pengeluaran perbulan dalam menggunakan uang elektronik. Berikut rincian gambaran umum responden:

**Tabel 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	17	26,2 %
Wanita	48	73,8 %
Jumlah	65	100,0 %

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Berdasarkan jenis kelamin responden mayoritas adalah wanita (73,8%).

**Tabel 2. Responden Berdasarkan Usia**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
<20 Tahun	7	10,8 %
>20 Tahun	58	89,2 %
Jumlah	65	100,0 %

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Berdasarkan usia responden sebagian besar berada di atas 20 tahun (89,2%).

**Tabel 3. Responden Berdasarkan Fakultas**

Fakultas	Jumlah	Persentase (%)
1. Ekonomi dan Bisnis	46	70,8%
2. Psikologi	9	13,8%
3. Ilmu Komunikasi	9	13,8%
4. Teknik	1	1,5%
Jumlah	65	100,0%

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Berdasarkan fakultas yang menjadi responden paling banyak berasal dari Fakultas Ekonomi dan bisnis (70,8%).

**Tabel 4. Responden Berdasarkan Pengeluaran Perbulan Menggunakan Uang Elektronik**

Pengeluaran (Rp/bulan)	Jumlah	Persentase (%)
<Rp 500.000,-	38	58,5%
Rp 500.000-Rp 1000.00	18	27,7%
Rp 1000.001-Rp1.500.000	6	9,2%
Rp 1.500.001-2000.00	2	3,1%
Rp > 2000.000,-	1	1,5%
Jumlah	65	100,0%

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Responden dengan pengeluaran perbulan dalam menggunakan uang elektronik terbanyak sebesar Rp 500.000, yaitu sebanyak 38 mahasiswa.

##### Uji Kualitas Data (Uji Instrumen)

Uji kualitas data meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen dari keempat variabel yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, dan keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

Uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan yang mewakili keempat variabel adalah valid, karena nilai  $r$  hitung, koefisien korelasi *Product Moment Carl Pearson* (rentang 0.399 – 0.844) lebih besar dari  $r$  tabel (0.244) dengan  $df = 65 - 2 = 63$  dan  $\alpha = 5\%$ .

Uji reliabilitas pada Tabel 5 di bawah menunjukkan keempat data instrumen variabel penelitian adalah reliabel karena nilai koefisien korelasi  $r$  Alpha Cronbach dari keempat variabel lebih besar dari nilai standard reliabilitas 0,60.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	N of Item	Keterangan
Persepsi Manfaat	0,940	10	Reliabel
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,909	10	Reliabel
Persepsi Risiko	0,885	10	Reliabel
Keputusan Menggunakan	0,891	10	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

### Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas menggunakan uji *one sample* Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

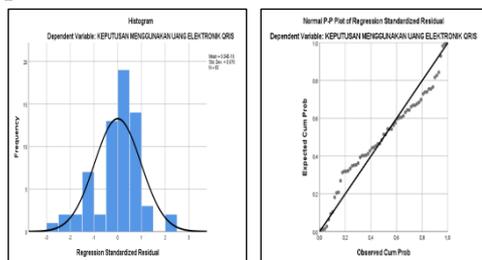
Tabel 6. Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	1.6939579
	Std. Deviation	1.99670834
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.087
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Dari tabel 6 diatas diperoleh residual Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05, disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Uji normalitas data dapat menggunakan grafik histogram dengan membandingkan data observasi dengan distribusi normal. Grafik histogram berikut menunjukkan pola distribusi yang tidak menceng ke kiri maupun ke kanan berarti nilai residualnya menunjukkan pola distribusi normal.



Gambar 2. Histogram Uji Normalitas dan Grafik Plot (P-Plot)

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Uji normalitas data dapat pula menggunakan grafik probability plot yang membandingkan distribusi kumulatif dan distribusi normal. Pada Gambar 2, grafik P-P Plot terlihat titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonalnya, sehingga bisa dikatakan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

### Uji Asumsi Klasik

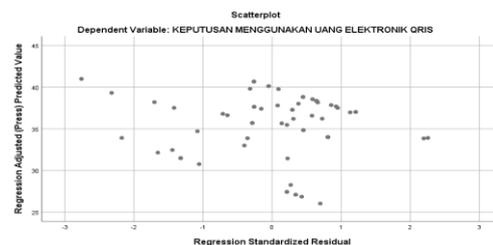
Uji multikolinearitas untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Pada suatu model regresi, multikolinearitas dapat dilihat dari nilai tolerance dan nilai VIF. Nilai *tolerance* dari ketiga variabel bebas (persepsi manfaat = 0.666, persepsi kemudahan penggunaan = 0,813 dan persepsi risiko = 0.698) lebih besar dari 0,10 dan *Variance Inflation Factor*(VIF) < 10 (Tabel 7), maka diduga bahwa tidak terdapat multikolinearitas antar variabel bebas (independen).

Tabel 7. Uji Multikolinearitas

No	Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
1	PERSEPSI MANFAAT	0.666	1.501	Non Multikolineritas
2	PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN	0.813	1.230	Non Multikolineritas
3	PERSEPSI RISIKO	0.698	1.433	Non Multikolineritas

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Uji Heterokedastisitas dapat menggunakan grafik Scatter Plot untuk menguji apakah terjadi ketidaksamaan varians dari residual (faktor pengganggu) untuk semua nilai variabel bebas. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi heterokedastisitas.



Gambar 8. Uji Heteroskedastisitas

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Pada gambar di atas, dapat dilihat bahwa titik-titik pada gambar grafik tidak

mengumpul hanya di atas atau di bawah saja tetapi menyebar dengan pola tidak jelas, disimpulkan model regresi tidak mengandung adanya heterokedastisitas. Model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.

### Analisis Koefisien Korelasi

Dari Tabel 9 di bawah ini dapat dilihat bahwa nilai korelasi antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS adalah 0.854 yang berarti persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko mempunyai hubungan korelasi yang kuat positif. Jika variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko meningkat maka keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS juga akan meningkat.

Tabel 9. Koefisien Korelasi dan Determinasi Berganda ( $R^2$ )

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.854 <sup>a</sup>	.729	.716	2.402
a. Predictors: (Constant), PERSEPSI RISIKO, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT				
b. Dependent Variable: KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK QRIS				

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

### Analisis Determinasi Berganda ( $R^2$ )

Pada Tabel 9 diperoleh nilai koefisien determinasi yang sudah disesuaikan (Adjusted R Square) sebesar 0,716. variabel independen (persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko) memberikan kontribusi sebesar 71,6% terhadap variasi nilai variabel dependen (keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS) dan sisanya  $100\% - 71,6\% = 28,4\%$  dipengaruhi oleh variabel lain diluar model yang diteliti.

### Analisis Regresi Linear Berganda

Pada Tabel 10, berdasarkan hasil perhitungan nilai koefisien beta (*Unstandardized Coefficients* B) maka

dapat disusun persamaan regresi linear berganda :  $\hat{Y} = 1,897 + 0,433 X_1 + 0,171 X_2 + 0,364 X_3$

Tabel 10. Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.897	2.942		645	.521
	PERSEPSI MANFAAT	.433	.067	.529	6.482	.000
	PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN	.171	.074	.170	2.296	.025
	PERSEPSI RISIKO	.364	.085	.342	4.291	.000
a. Dependent Variable: KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK QRIS						

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Nilai konstan = 1,897, menunjukkan apabila variabel bebas (persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko) diasumsikan nol ( $X_1 = X_2 = X_3 = 0$ ) maka variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS adalah sebesar 1,897.

Nilai koefisien regresi  $B_1$  dari variable persepsi manfaat ( $X_1$ ) sebesar 0,433, bertanda positif, hal ini berarti bahwa setiap perubahan satu nilai pada variable persepsi manfaat satu satuan maka variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS akan berubah sebesar 0.433 dengan arah yang sama, diasumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.

Nilai koefisien regresi  $B_2$  dari variable persepsi kemudahan penggunaan ( $X_2$ ) sebesar 0,171, bertanda positif, hal ini berarti bahwa setiap perubahan satu nilai pada variable persepsi kemudahan penggunaan satu satuan maka variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS akan berubah sebesar 0.171 dengan arah yang sama, diasumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.

Nilai koefisien regresi  $B_3$  dari variable persepsi resiko ( $X_3$ ) sebesar 0,364, bertanda positif, hal ini berarti bahwa setiap perubahan satu nilai pada variable persepsi resiko satu satuan maka variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS akan berubah sebesar 0.364 dengan arah yang sama, diasumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.

### Uji t (Uji Parsial)

Hasil uji t yang dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas signifikansi pada Tabel 10 dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ), dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1)  $H_{a1}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,00 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan  $t_{hitung}$  (6,482) >  $t_{tabel}$  (1,998) artinya persepsi manfaat berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
- 2)  $H_{a2}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,025 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan  $t_{hitung}$  (2,296) >  $t_{tabel}$  (1,998) artinya persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
- 3)  $H_{a3}$  diterima dengan nilai signifikansinya sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$ , dan  $t_{hitung}$  (4,291) >  $t_{tabel}$  (1,998) artinya persepsi resiko berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.

### Uji F (Uji Simultan)

Hasil uji ANOVA pada Tabel 11 menunjukkan nilai F-hitung (54,836) lebih besar dari nilai F-tabel (2,76) dan nilai Sig.  $0,000 < \alpha = 0,05$ , disimpulkan  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima, artinya secara bersama-sama (simultan) persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2) dan persepsi resiko (X3) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS (Y).

Tabel 11. Uji F (ANOVA Test)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	949.515	3	316.505	54.836	.000 <sup>b</sup>
	Residual	352.085	61	5.772		
	Total	1301.600	64			

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK QRIS  
b. Predictors: (Constant), PERSEPSI RISIKO, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 25,0 (2020)

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka model regresi yang diperoleh terbukti benar dan layak digunakan untuk peramalan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian secara statistik, variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko 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.

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Ersaningtyas, A.P. & Susanti, E. D. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Mint Menggunakan Rekening Bersama Shope. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(2) Oktober 2019, 185-198. Jawa Timur : Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".
- Featherman, M. dan Pavlou, P. (2003). Predicting E-Services Adoption: A Perceived Risk Facets Perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*.
- Gay, L.R. & Diehl, P.L. (1992). *Research metode for business*

- and management. New York : MacMillan Publishing Company.
- Hoyer, Wayne D. dan MacInnis, Deborah J. 2010. *Consumer Behavior*. South-Western. Cengage Learning.
- [https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/padg\\_211819.aspx](https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/padg_211819.aspx) diakses pada 5 maret 2020.
- <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx> diakses pada 13 maret 2020.
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/07/09/382-juta-umkm-sudah-mengadopsi-qris#> diakses pada 03 april 2020.
- Listianti, Uly Yeni. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-money Pada Mahasiswa FEB UMS*. Skripsi. Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pavlou, P. A. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with The Technology Acceptance Model. *International Journal of Electronic Commerce*. 7 (03), 69-103.
- Parastiti, D. E., Mukhlis, I., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik BRIZZI). *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 7(1), 75-82 (2015). ISSN (Print) 2086-1575, ISSN (Online) 2502-7115. Universitas Negeri Malang.
- Prabawalingga, I. G. N & Yadnyana I. K. (2016). Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Dengan Minat Penggunaan Sebagai Variabel Intervening Terhadap Perilaku Penggunaan Sistem. Universitas Udayana, Bali. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana* 5(10,) 2016, 3359-3390.
- Priambodo, S. & Prabawani, B. (2016) Penaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Elektronik. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis* 5(2), Maret 2016, 127-135. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Purwadi, Dkk. (2020) Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Pemasangan Lokasi Strategis Wifi.Id Pada Telkom (Studi Kasus Pada Pemasangan Wifi.Id Di Beberapa Lokasi Medan Menggunakan Metode Oreste. STMIK Triguna Dharma, Medan). *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer)*, 19(1), Februari 2020, 110~121 P-ISSN : 1978-6603 E-ISSN : 2615-3475.
- Ramadhan, A.F., dkk. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *JDEB*, 13(2), 131-145, Oktober 2016. Jepara : UNISNU.
- Sari, B. & Mahanani, E. (2017). Analisis Pengaruh Harga, Produk, Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembeli Telon Lang (Survei Event CSR PT. Eagle Indo Pharma). *Jurnal STEI Ekonomi* 26 (02), 296-316.
- Setiadi, N.J. (2003). *Prilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Bogor: Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Cetakan ke-14. Bandung: Alfabeta.
- Sugiharto. Dergibson, S. Suryananto, T. L. Oetomo, D.S. *Teknik Sampling*. (2rd. ed). Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.