

Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan QRIS (*QUICK RESPONSES INDONESIA SYSTEM*) Terhadap Sistem Pembayaran Digital (Studi Kasus Pada Mahasiswa Manajemen Bisnis Polibatam)

Dhava Arya Pratama^a, Arif Darmawan^b

^a*Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, dhavaaryap@gmail.com, Indonesia*

^b*Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, darmawan@polibatam.ac.id, Indonesia*

Abstract. Riset ini dimaksudkan dapat mengetahui persepsi manfaat QRIS serta kemudahan QRIS yang berdampak signifikan pada efisiensi pembayaran digital di kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Batam. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi riset ini merupakan mahasiswa Politeknik Negeri Batam dengan total 26.970 mahasiswa serta jumlah sampel sebanyak 82 responden. Teknik penarikan sampel yang dipakai pada riset ini merupakan Non Probability Sampling dengan menggunakan purposive sampling. Teknik pengambilan data pada riset ini yaitu kuesioner. Dari hasil pengujian hipotesis, uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,737 artinya variabel Manfaat QRIS serta kemudahan QRIS mempunyai pengaruh sebesar 73,3% pada variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 26,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam riset ini. Untuk variabel Manfaat QRIS secara parsial, t hitung (4,781) > t tabel (1,292), berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Variabel Kemudahan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (5,033) > t tabel (1,292) mempunyai dampak signifikan pada efisiensi pembayaran digital.

Keywords: *QRIS, Sistem, Pembayaran, Digital*

Abstract. This research is intended to determine the perceived benefits of QRIS and the ease of QRIS which has a significant impact on digital payment efficiency among Batam State Polytechnic students. This research uses a quantitative approach. The population of this research is Batam State Polytechnic students with a total of 26,970 students and a sample size of 82 respondents. The sampling technique used in this research is Non Probability Sampling using purposive sampling. The data collection technique in this research is a questionnaire. From the results of hypothesis testing, the determination test shows that the coefficient of determination in the R Square column is 0.737, meaning that the QRIS Benefits and QRIS convenience variables have an influence of 73.3% on the Digital Payment Efficiency variable, while 26.7% is influenced by other variables not explained in this research. For the QRIS Benefits variable partially, t count (4.781) > t table (1.292), has a significant effect on Digital Payment Efficiency. The QRIS Convenience variable partially obtained t count (5.033) > t table (1.292) has a significant impact on digital payment efficiency.

Keywords: *QRIS, System, Payment, Digital*

Pendahuluan

Sistem pembayaran merupakan mekanisme yang dipakai dalam menyampaikan, memverifikasi serta menerima instruksi pembayaran serta memnuhi kewajiban pembayaran melalui pertukaran nilai antar bank, serta lembaga lain di dalam serta luar negeri (Mulyati, 2018). Sistem pembayaran telah berkembang mulai dari uang tunai hingga uang elektronik. Pertumbuhan teknologi serta informasi yang pesat dapat mendorong perkembangan ekonomi digital serta percepatan inklusi keuangan negara. *Digital payment*, sekarang sudah berkembang menjadi *e-wallet*. *E-wallet* memungkinkan pengguna dapat menyimpan uang dengan jumlah tertentu pada aplikasi yang bisa diakses melalui *smart phone*. Aplikasi *e-wallet* terkenal di Indonesia seperti OVO, Gopay, Dana, Shopeepay, serta Linkaja (Saputri, 2020). Dalam era teknologi modern, QRIS telah memasukkan berbagai jenis transaksi pembayaran. Sama dengan kode qr yang dipakai pada aplikasi *e-wallet* di Indonesia. karena banyak QR code yang dibuat oleh *e-wallet*, penjual dapat menyediakan jumlah QR code yang dapat dipindai oleh setiap aplikasi *e-wallet*. Hal ini dianggap tidak efektif karena konsumen harus memiliki berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk *digital payment*. Akibatnya, untuk memudahkan transaksi pembayaran digital yang berbasis jalur peniraman berbagi yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesian Standart*), Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran. Pada tanggal 17 agustus 2019, QRIS secara resmi diluncurkan dikantor pusat Bank Indonesia serta disemua kantor perwakilan Bank Indonesia di seluruh negeri. Tanggal 1 januari 2020, semua pembayaran digital yang difasilitasi dengan kode QR di Indonesia harus menggunakan QRIS. Salah satu tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia serta Asosiasi Sistem Pembayaran Digital (ASPI) ialah untuk meningkatkan adopsi keuangan digital, mempercepat proses pembayaran, serta meningkatkan kemudahan dan kecepatan transaksi digital. Aplikasi uang elektronik berbasis server atau perbankan mobile dapat digunakan untuk menggunakan QRIS, aplikasi pembayaran masyarakat dari penyelenggara manapun, baik bank maupun non bank, dapat digunakan di semua supermarket serta tempat wisata yang sudah mendukung QRIS. Dibawah ini adalah perbedaan antara penggunaan QRIS serta penggunaan sebelumnya.

Riset sebelumnya yang dilakukan Hikmah (2018) *digital payment* berdasarkan

kemudahannya berpengaruh terhadap efektifitas pembayaran transportasi. Dengan menetapkan variabel X serta Y, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Efisiensi pembayaran digital adalah variabel Y dalam penelitian ini. Selain variabel kemudahan, variabel manfaat juga dimasukkan sebagai variabel X. Ini berdasar oleh teori TAM yang pertama kali dikenalkan oleh Davis pada tahun 1989. Menurut teori ini, variabel persepsi manfaat serta persepsi kemudahan teknologi informasi memengaruhi opini pengguna. serta tingkatan adopsi teknologi informasi. *Perceived usefulness* (manfaat) diartikan sejauh mana keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi bisa meningkatkan kinerja pekerjaan mereka. *Perceived ease of use* (kemudahan) diartikan sebagai level saat seseorang yakin teknologi gampang dimengerti. Menurut Ningsih (2021), persepsi manfaat serta kemudahan membuat keputusan menggunakan QRIS. Hasil survei pendahuluan juga menampilkan hasil yang sama, yaitu mahasiswa memilih memakai uang cash dibanding *digital payment* dimana riset ini diterapkan pada Mahasiswa Politeknik Negeri Batam. Mahasiswa yang biasa disebut dengan generasi milenial. Politeknik Negeri Batam ditunjuk menjadi lokasi riset, dikarenakan Politeknik Negeri Batam merupakan satu-satunya perguruan tinggi negeri yang berlokasi di Batam. Mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang tergabung pada organisasi Genbi ikut pada sosialisasi QRIS dengan memanfaatkan sosial media seperti instagram. Selain itu organisasi mahasiswa juga ikut pada pengembangan QRIS pada marketplace Pamer.in. Mereka menggunakan QRIS saat proses *digital payment*, selain itu QRIS dapat digunakan sebagai sarana donasi hari Jum'at oleh pihak Masjid Kampus Politeknik Negeri Batam. Oleh sebab itu, peneliti berminat untuk membuat riset yang berjudul "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS serta Kemudahan QRIS pada efisiensi pembayaran digital", karena penting untuk menentukan persepsi penggunaan QRIS, apakah publikasi QRIS menawarkan keuntungan bagi pengguna, serta bagaimana kehadiran QRIS mempengaruhi kecepatan pembayaran digital (Ningsih, 2021). Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, tujuan riset ini yaitu bagaimana pengaruh persepsi manfaat serta kemudahan QRIS berdampak signifikan pada efisiensi *digital payment* apakah akan menggunakan QRIS berdasarkan manfaat serta

kemudahan penggunaan yang dirasakan pada mahasiswa Politeknik Negeri Batam.

Berdasarkan perumusan masalah yang disampaikan, tujuan yang diperoleh riset ini yaitu menguji pengaruh persepsi kemanfaatan serta kemudahan QRIS berdampak signifikan pada efisiensi *digital payment* oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam.

Kajian Literatur

Teori yang menjadi dasar pada riset ini adalah *Technology of Acceptance Model* (TAM) oleh Venkatesh & Davis (1996). Teori ini menjelaskan hubungan *perceived usefulness* serta *perceived ease of use* terhadap *intention* (niat) dalam penerimaan pengguna terhadap sebuah teknologi. *Perceived usefulness* akan menjelaskan bagaimana manfaat pada pemakaian suatu teknologi. *Perceived ease of use* akan menjelaskan bagaimana suatu teknologi yang mudah dimengerti, dipelajari, serta dioperasikan yang membuat pengguna memiliki niat dalam menggunakannya. Teknologi sangat berpengaruh pada kemudahan suatu yang kita lakukan pada pembayaran. Farrel (1957) adalah orang pertama yang memperkenalkan konsep efisiensi, yang merupakan pengembangan dari model yang diajukan oleh Debreu (1951) serta Koopmans (1951). Efisiensi adalah hubungan serta perbandingan antara faktor keluaran (*output*) barang serta jasa dengan faktor (*input*) yang langka pada unit kerja, atau metode menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga serta biaya).

Persepsi Manfaat

QRIS bermakna sampai mana seseorang yang memakai *digital payment* percaya kalau QRIS mendatangkan manfaat untuk orang yang memakainya. Hal ini sejalan dengan teori TAM dimana *perceived usefulness* menjelaskan sejauh mana teknologi ini memberikan efisiensi, penggunaan waktu yang singkat, serta manfaat yang dirasakan pengguna (Venkatesh & Davis, 1996). *Perceived usefulness*. Hasil riset yang dilakukan oleh Daragmeh et al (2021) menjelaskan bahwa *Perceived usefulness* simultan terhadap efisiensi pembayaran digital berbasis QRIS. Kemanfaatan suatu teknologi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi tingkat efisiensi

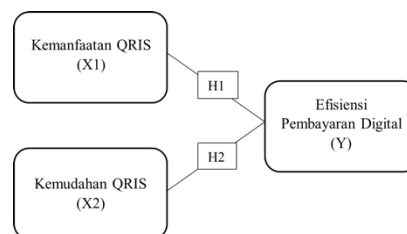
sebuah teknologi. pernyataan tersebut menghasilkan hipotesis sebagai berikut.:

H₁: Kemanfaatan QRIS secara signifikan berpengaruh terhadap efisiensi QRIS.

Persepsi Kemudahan

Kemudahan pemakaian teknologi dijelaskan sebagai ukuran bahwa seseorang percaya bahwa teknologi itu mudah digunakan serta dapat dipahami. *Perceived ease of use* yang menjadi variabel dasar pada teori TAM menjelaskan kemudahan menggunakan suatu teknologi adalah level seseorang yakin bahwa teknologi gampang untuk dipahami (Venkatesh & Davis, 1996). Hasil riset yang dilakukan oleh (Daragmeh, 2021) menjelaskan bahwa persepsi layanan uang elektronik mudah digunakan meningkatkan minat pengguna. Kemudahan yang dirasakan pengguna menjadi membuktikan bahwa sebuah teknologi memiliki efisiensi yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis selanjutnya dinyatakan sebagai berikut:

H₂: Kemudahan QRIS secara signifikan berpengaruh terhadap efisiensi QRIS.



Gambar 2. Model Penelitian

Metode Penelitian

Pendekatan yang dipakai di riset ini merupakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Menurut Sugiyono (2017)¹, metode riset kuantitatif di definisikan sebagai metode riset yang berdasarkan filsafat positivisme, dipakai meriset populasi serta sample tertentu. Pendekatan kuantitatif merupakan riset yang menekankan hipotesis atau teori melalui pengukuran variabel riset pada angka serta membuat analisis data melalui panduan statis serta pemodlan sistematis dengan menlaah bagian fenomena serta hubungannya.

¹ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfa Beta.

Untuk bisa memulai pengukuran dari fenomena sosial dijelaskan pada setiap komponen masalah, variabel serta indikator. Arti riset asosiatif menurut Sugiyono (2017) merupakan riset yang bersifat mempertanyakan relevansi antar dua variabel atau lebih.

A. Variabel Dependen

Dependent variable (Y) yaitu variabel yang dijadikan faktor yang memengaruhi pada sebuah atau sejumlah variabel lain. Dalam riset ini ditetapkan yaitu Efisiensi Pembayaran Digital (Y) sebagai variabel dependen.

Efisiensi *digital payment* merupakan pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi *e-wallet*. Adapun variabel Efisiensi *digital payment* diukur melalui indikator:

1. Hemat Waktu
2. Hemat Tenaga
3. Hemat Biaya

B. Variabel Independen

Independent variable (X) yaitu variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain. Dalam riset ini ditetapkan Kemudahan QRIS (X1) serta Kemudahan QRIS (X2) sebagai variabel independen.

Kemudahan QRIS diartikan sejauh mana seseorang memakai QRIS yakin QRIS memiliki manfaat untuk pengguna yang memakainya. Variabel ini diukur dengan indikator:

1. Meningkatkan kinerja
2. Memudahkan
3. Menikmati manfaat teknologi secara keseluruhan

Kemudahan QRIS diartikan bahwa pengguna yakin kalau QRIS mudah untuk dipelajari serta digunakan. Variabel ini diukur dengan indikator:

1. Mudah dipelajari
2. Mudah digunakan

Riset ini memakai data primer sebagai sumber data, data primer didapat dari survei dengan menyebarkan angket. Menurut Pramiyati (2017)² data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama dengan memberikan beberapa kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa

akuntansi Politeknik Negeri Batam. Instrumen riset ialah alat yang digunakan pada riset dengan tujuan mengumpulkan serta mendapat data supaya riset yang dilakukan bisa dilakukan secara gampang, peneliti bertindak sebagai instrumen dan juga pengumpul data itu sendiri dengan metode bertanya, mendengar, mengamati, serta mengambil data riset. Kehadiran peneliti pada riset kuantitatif bersifat mutlak, karena peneliti harus berinteraksi pada manusia maupun yang lainnya dalam proses riset berlangsung. Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek serta subjek yang memiliki karakteristik serta sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta diambil kesimpulan tentangnya. Pada riset ini yang menjadi populasi ialah seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Batam program studi manajemen bisnis angkatan 2020 – 2023 yang berjumlah 443 mahasiswa.

Teknik pengambilan sampel ini diambil dari jumlah populasi terhadap Mahasiswa Politeknik Negeri Batam jurusan Manajemen Bisnis angkatan 2020 – 2023 yang merespon dengan jumlah sampel yang dianggap sudah mewakili (*representative*) dari populasi yang ada. Penggunaan sampel yang digunakan dalam riset ini berdasarkan metode teknik pengambilan sampel yang dipakai pada riset ini ialah Non Probability Sampling dengan cara *purposive sampling*. Terdapat kriteria khusus sampel dalam riset ini yaitu:

- a. Mahasiswa Manajemen Bisnis Politeknik Negeri Batam program studi Akuntansi Manajerial, Akuntansi, Administrasi Bisnis Terapan, Logistik Perdagangan Internasional yang memakai *digital payment* OVO, gopay, dana, Shopeepay serta linkAja.
- b. Pernah memakai QRIS lebih 3 kali.
- c. Merupakan mahasiswa aktif dari angkatan 2020 - 2023

Untuk menghitung sampel rumus yang digunakan dalam riset ini adalah rumus Slovin dengan margin of error sebesar 10%, menjadi 82 orang sampel mahasiswa Politeknik Negeri Batam jurusan Manajemen Bisnis Angkatan 2020- 2023. Peneliti menggunakan metode pengolahan data survei dengan alat bantu dalam memperoleh data berupa kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada responden secara langsung. Pada riset ini, peneliti menggunakan skala likert poin 1 sampai 5. Dengan mengadopsi hasil kuesioner dengan variabel manfaat serta kemudahan. Adapun jawaban dalam kuesioner yang akan

² Pramiyati, T., Jayanta, & Yulnelly. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema

diberikan oleh objek berskala 1 sampai 5. Angket yang dipakai ialah angket tertutup, setelah itu responden diajak untuk memilih jawaban yang sudah disajikan. Angket didapat melalui skala linkert yang bertujuan untuk mengukur pendapat, sikap, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel-variabel ini diberikan dalam bentuk pertanyaan.

Hasil dan Pembahasan

Dalam hal pembayaran, teknologi sangat membantu. Jenis pembayaran digital telah di tambahkan ke dalam interaksi pembayaran di era digital saat ini. Seperti uang elektronik yang digunakan di Indonesia. Diluncrkannya QRIS oleh BI (Bank Indonesia) merupakan upaya dalam memudahkan *digital payment*. Diharapkan adanya *qr code* bisa membuat *digital payment* lebih gampang, karena dengan satu *QR code* bisa dipakai semua aplikasi mobile banking ataupun *e-wallet*.

Studi ini memiliki satu variabel terikat (efisiensi pembayaran digital) dan dua variabel bebas (manfaat QRIS serta kemudahan QRIS). 82 mahasiswa jurusan Manajemen Bisnis Poiteknik Negeri Batam termasuk dalam sampel penelitian, dengan 17 laki-laki serta 65 perempuan.

Karakteristik Responden

Pada riset ini yng menjadi sampel serta responden yaitu mahasiswa Politeknik Negeri Batam serta menggunakan aplikasi *e-wallet* (OVO, Dana, Gopay, ShopeePay, serta LinkAja). Sampel riset ini sejumlah 82 mahasiswa dari jurusan Manajemen Bisnis Angkatan 2020 -2023 sesuai kriteria sebagai berikut:

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah angket sesuai jenis kelamin terbagi dua yaitu laki-laki serta perempuan. Berikut adalah jumlah responden berdasar jenis kelamin:

Tabel 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	17
2	Perempuan	65
	Jumlah	82

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 1 menampilkan responden jenis kelamin laki-laki berjumlah 17 orang serta responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 65 orang. Sehingga disimpulkan bahwa lebih banyak responden berjenis kelamin perempuan.

2. Responden Berdasarkan Program Studi

Berikut ini merupakan hasil responden berdasarkan program studi:

Tabel 2. Responden Berdasarkan Program Studi

No	Program Studi	Jumlah
1	Akuntansi (D3)	5
2	Akuntansi Manajerial (D4)	15
3	Adminisitrasi Bisnis Terapan (D4)	35
4	Logistik Perdagangan Internasional (D4)	27

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 2 menampilkan responden sesuai program studi di politeknik negeri Batam yaitu Akuntansi (D3) terdapat 5 responden, Akuntansi Manajerial (D4) terdapat 15 responden, Administrasi Bisnis Terapan (D4) terdapat 35 responden serta Logistik Perdagangan Internasional (D4) sebanyak 27 responden. Program studi Administrasi Bisnis Terapan menjadi responden terbanyak serta program studi Akuntansi menjadi responden paling sedikit di dalam riset ini.

3. Responden Berdasarkan Aplikasi Dompert Digital

Berikut ini merupakan hasil responden berdasarkan aplikasi dompet digital:

Tabel 3. Responden Berdasarkan Apk Dompert Digital

No	Aplikasi Dompert Digital	Jumlah
1	OVO	18
2	DANA	19
3	ShopeePay	22
4	LinkAja	5
5	Gopay	18
	Jumlah	82

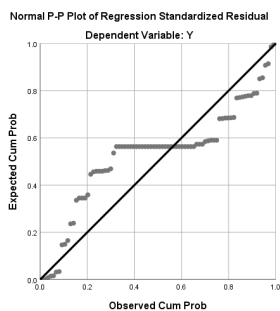
Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 3 menampilkan responden yang memakai aplikasi OVO berjumlah 20 orang, DANA berjumlah 19 ShopeePay berjumlah 20 orang, LinkAja berjumlah 5 orang serta Gopay berjumlah 18 orang.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data riset berdistribusi normal. Untuk mengukurnya, analisis grafik menggunakan histogram serta P-Plot normal, serta analisis statistik dengan kolmogrov-smirnov. Hasil pengukurannya ialah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas



Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Data berdistribusi normal serta memenuhi uji normalitas, karena nilai uji normalitas kolmogorav-smirnov sejumlah 0,155, lebih besar dari 0,05, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4, karna titik yg trsebar pda gmba mengikuti garis diagonal

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menentukan apakah model regresi menunjukkan korelasi antara variabel bebas atau independen. Jika nilai toleransi lebih dari 0,10 atau nilai VIF kurang dari 10, maka model regresi tidak menunjukkan multikolinearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
Kemanfaatan QRIS	.387	2.583
Kemudahan QRIS	.387	2.583

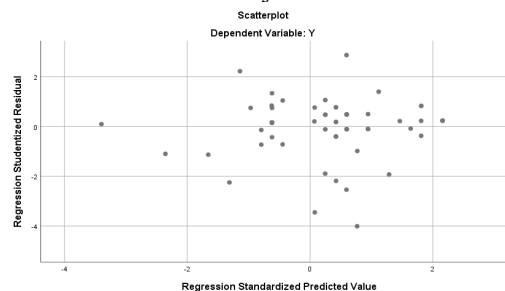
Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 5 nilai toleransi untuk variabel bebas kemanfaatan QRIS serta kemudahan QRIS sebesar 0,387, yang menunjukkan nilai toleransi > 010. Nilai VIF untuk kedua variabel ini sebesar 2,538, yang menunjukkan bahwa nilai VIF kurang dari 10. Jadi, tidak ada tanda-tanda multikolineritas antar variabel.

Uji Heteroskedastisitas

Untuk menentukan apakah ada gejala heteroskedastisitas pada model regresi, uji heteroskedastisitas memakai uji gletjser sebagai dasar pengambilan keputusan. Nilai sig uji lebih besar dari 0,10 menunjukkan bahwa ada ketidakcocokan varian residual antara dua pengamatan.

Tabel 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Berdasarkan gambar diatas data yang dimiliki tersebar secara normal, tidak membentuk sebuah pola, menyempit atau melebar.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Untuk menentukan seberapa besar dampak variabel kemanfaatan QRIS (X1) serta kemudahan QRIS (X2) terhadap efisiensi pembayaran digital (Y), analisis regresi berganda digunakan. Hasil analisis regresi berganda disajikan dalam tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	5.224	2.607		2.004	.048

Kemanfaatan QRIS	.389	.091	.349	4.269	.000
Kemudahan QRIS	1.019	.156	.534	6.538	.000

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Dengan menggunakan hasil olah data dari tabel diatas, model persamaan regresi berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = 5.224 + 0,389 X1 + 1,019 X2$$

Persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Persamaan ini menunjukkan konstanta jumlah 5.224 yang menunjukkan bahwa tingkat efisiensi *digital payment* ialah 5.224. Dalam kasus dimana variabel bebas, yaitu kemudahan serta kemanfaatan QRIS, tetap atau tidak berubah.
- Nilai koefisien X1 sebesar 0,389, ini menunjukkan variabel X1 berpengaruh positif terhadap Y. Yang berarti bahwa setiap kali variabel kemanfaatan QRIS meningkat sebesar satu satuan, Efisiensi Pembayaran Digital meningkat sebesar 0,389.
- Nilai koefisien X2 sejumlah 1,019, ini menunjukkan variabel X2 berpengaruh positif pada Y. Yang berarti bahwa setiap kali variabel kemudahan QRIS meningkat sebesar satu satuan, efisiensi pembayaran digital meningkat sebesar 1,019.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t dibuat agar mengerti apakah variabel dependen secara parsial dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini, sampel (n) terdiri dari 82 peserta dan nilai seluruh variabel (k) adalah 2, sehingga $df=n-k=80$ dengan demikian, nilai t tabel adalah 1,292 untuk df 80 dengan signifikansi 10%.

Tabel 8. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.199	2.251		.089	.930
Kemanfaatan QRIS	.494	.103	.443	4.781	.000
Kemudahan QRIS	.491	.098	.466	5.033	.000

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2024

Pengaruh antar variabel secara parsial ditunjukkan dalam tabel 8 sebagai berikut:

- Hasil uji variabel persepsi manfaat QRIS (X1) terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) menunjukkan bahwa nilai t hitung (4,781) > t tabel (1,292) serta nilai signifikansi sejumlah 0,000 < 0,10. Dengan demikian variabel manfaat QRIS memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap Efisiensi *digital payment*.
- Dalam pengujian variabel kemudahan QRIS (X2) terhadap efisiensi pembayaran digital (Y), ditemukan bahwa nilai t hitung (5,033) > nilai t tabel (1,292) serta nilai signifikasnsi 0,000 < 0,10. Ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan QRIS memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap efisiensi pembayaran digital.

Uji F Simultan

Penggunaan uji F adalah sebagaimana uji untuk membuktikan apakah antara variabel independen dan dependen memiliki keterkaitan dan bisa memberikan pengaruh yang signifikan.

Tabel 9
Hasil Uji F Simultan

	Model	F
1	Regression	110,910
	Residual	
	Total	

Berdasarkan hasil SPSS F simultan diatas, F Hitung > F tabel = 110.910 > 2.37. Dapat disimpulkan bahwa antara variabel X1 dan X2 **berpengaruh secara simultan** terhadap Y

Tabel 10
Kesimpulan Hipotesis

No.	Hubungan	Keterangan
H ₁	X1 Terhadap Y	Terdukung
H ₂	X2 Terhadap Y	Terdukung
H ₃	X1 & X2 Terhadap Y	Terdukung

Sumber: Diolah sendiri

Teknologi sangat berdampak saat memudahkan semua yang kita buat termasuk saat transaksi digital. Pada era digital sekarang, sistem transaksi digital sudah menambah variasi dari jenis sampai interaksi transaksi, seperti QR *code* yang dipakai di Indonesia. Diharapkan adanya QRIS bisa membuat transaksi

digital lebih mudah, karena dengan *qr code* bisa dipakai oleh bermacam aplikasi mobile banking atau *e-wallet*. Riset ini memiliki dua variabel bebas yakni persepsi manfaat QRIS serta Kemudahan QRIS serta satu variabel terikat ialah Efisiensi Pembayaran Digital. Peneliti mengambil sampel riset pada mahasiswa Politeknik Negeri Batam sejumlah 82 orang. Terbagi atas 17 laki-laki serta 65 perempuan, responden terbanyak merupakan Program Studi Administrasi Bisnis Terapan. Dari angket sebagian besar orang yang menjawab memilih ShopeePay untuk melakukan transaksi digital. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut berdasarkan temuan yang telah dijelaskan:

1. Hasil studi ini menunjukkan bahwa variabel manfaat QRIS mempengaruhi efisiensi pembayaran digital secara parsial, seperti yang ditunjukkan oleh uji t, yang menunjukkan bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung sebesar 4,781 lebih besar dari 1,292 serta nilai signifikansi 0,000 lebih rendah dari 0,10. Jadi, variabel manfaat QRIS secara parsial memengaruhi kemudahan pembayaran digital. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rangkuti (2021) persepsi manfaat memperoleh nilai t hitung sebesar 4,269 lebih besar dari 1,988 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih rendah dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel manfaat QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital. Dengan kata lain, jika variabel manfaat QRIS meningkat, variabel kemudahan pembayaran digital juga meningkat. Sejalan dengan studi Oktaviani, penelitian ini menemukan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital; hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat memengaruhi keinginan untuk menggunakan QRIS. Selanjutnya, penelitian Lailatun Hikmah menemukan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.
2. Hasil riset ini menampilkan bahwa komponen kemudahan QRIS memengaruhi kemudahan transaksi digital secara parsial. Uji t menunjukkan bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung 5,033 lebih besar dari 1,292 serta nilai signifikansi 0,000 lebih rendah dari 0,10 dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa variabel kemudahan QRIS secara parsial memengaruhi efisiensi pembayaran digital. Pada penelitian sebelumnya yang

dilakukan oleh Rangkuti (2021) persepsi kemudahan memiliki nilai t hitung sebesar 6,583 lebih besar dari 1,988 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih rendah dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital. Dengan kata lain, jika variabel kemudahan QRIS meningkat, variabel efisiensi pembayaran digital juga meningkat. Studi sebelumnya oleh Ningsih dkk. Menemukan bahwa persepsi kemudahan berdampak positif pada keputusan menggunakan QRIS. Selanjutnya, penelitian Lailatul menemukan bahwa kemudahan uang elektronik memengaruhi kemudahan pembayaran transportasi. Hasil riset juga menampilkan pengaruh persepsi kemudahan QRIS pada kemudahan transaksi digital.

3. Studi ini menunjukkan faktor manfaat QRIS serta kemudahan menggunakannya terhadap efisiensi pembayaran digital. Nilai F hitung 96,947 lebih besar dari F table 2,70 serta nilai signifikansi 0,000 lebih kecil < 0,10. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemanfaatan QRIS serta kemudahan QRIS secara bersamaan memengaruhi efisiensi pembayaran digital secara signifikan. Berdasarkan hasil uji determinasi, yang menunjukkan nilai koefisien determinasi pada kolom R persegi sebesar 0,667, dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan serta kemudahan QRIS memengaruhi variabel efisiensi pembayaran digital sebesar 66,7%, sementara variabel lain yang tidak dijabarkan memengaruhi 33,3%

Kesimpulan dan Saran

Menurut kuisioner penelitian tentang persepsi manfaat QRIS serta kemudahan penggunaan QRIS oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam terhadap efisiensi pembayaran digital, ditarik kesimpulan persepsi manfaat QRIS secara parsial memengaruhi efisiensi pembayaran digital. Ini menunjukkan beberapa manfaat QRIS, seperti meningkatkan produktivitas pekerjaan serta membuat pembayaran digital menjadi lebih mudah. Selain itu persepsi kemudahan QRIS juga secara parsial berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital. Ini menjelaskan kemudahan QRIS karena mudah dipahami serta digunakan, menjadikan pembayaran digital lebih efisien. Persepsi manfaat serta kemudahan QRIS secara bersamaan sangat berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital.

Terdapat sejumlah saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk BI (Bank Indonesia), serta pihak penerbit diharapkan bisa memperbesar jaringan sehingga QRIS bisa dipakai dimana saja, tidak hanya di kota-kota besar tapi di daerah kecil juga, serta dapat meminimalkan sistem eror sehingga tercipta rasa aman saat menggunakan QRIS saat bertransaksi.
2. Untuk pemerintah, semoga bisa gencar untuk mengedukasi masyarakat tentang pemakaian QRIS supaya semakin banyak masyarakat yang mengerti cara pemakaian *e-wallet* serta manfaat QRIS, sehingga tujuan diluncurkannya QRIS bisa terpenuhi.
3. QRIS adalah salah satu teknologi pembayaran digital yang diharapkan dapat diikuti oleh masyarakat.
4. Peneliti yang akan datang diharapkan untuk memasukkan faktor bebas tambahan yang berpotensi memengaruhi efisiensi pembayaran digital. Selain itu, diharapkan bahwa representatif responden akan lebih luas

Referensi

- Annisa, A. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Quick Response Code Indonesia Standard (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Alawiyah, T. (2021). Impulse Buying Behavior Generasi Milenial: Valuasi Masalah Fintech Ovo Dan Go-Pay. In *Journal Of Sharia Economics* (Vol. 4).
- Ashif Syifa'ul Qulub. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money.
- Daragmeh, A., Lentner, C., & Sági, J. (2021). Fintech Payments In The Era Of COVID-19: Factors Influencing Behavioral Intentions Of "Generation X" In Hungary To Use Mobile Payment. *Journal Of Behavioral And Experimental Finance*, 32, 100574.
- D, Ghozali, I, M., & Hidayah, R. (2018). Corporate governance mechanisms in preventing accounting fraud: A study of fraud pentagon model. *Journal of Applied Economic Sciences*, 13(2), 549-560.
- Ginting, Marissa. (2019). Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money, Skripsi, Universitas Sumatera Utara.
- Handayani, Putri, W. P., & Harsono, M. (2016). Aplikasi Technology Acceptance Model (Tam) Pada Komputerisasi Kegiatan Pertanahan. *Jurnal Economia*, 12(1), 13–22.
- Hartono, J. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan (Edisi Revi). Andi Offset.
- Jogiyanto. (2007) Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kim, D. J., Ferrin, D. L., dan Rao, H. R., (2007). A trust-based consumer decision making model in electronic commerce: The role of trust, perceived risk, and their antecedents, *Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems*, pp157-167
- Juliansyah, M. R. (2018). Pengaruh Image Product Terhadap Loyalitas Pengguna E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan Model Expectation Confirmation Theory (ECT) Dan Theory Reasoned Action (TRA) (Bachelor's Thesis, Jakarta: Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah).
- Lestari, Y. A. (2017). Analisis Pengaruh Financial Leverage Dan Operating Leverage Terhadap Profitabilitas Perusahaan (Studi Pada Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2012-2015). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 46(1).
- Lubis, F. A. (2018). Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah. *Human Falah: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*.
- Miftahul Janna, N., & Pembimbing, D. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss.
- Mulyadi. (2017). Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen. Jakarta: Salemba Empat.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (N.D.). (2021). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa*.
- Nurdin, N., Restiti, D., & Amalia, R. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (Qris). In *Jurnal Ilm U Perbankan Dan Keuangan Syariah* (Vol. 3, Issue 2).
- Pramiyati, T., Jayanta, & Yulnelly. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). *Simetris: Jurnal Teknik*

- Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 679–686.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. *Kinerja*, 17(2), 237-247.
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287-297.
- Sriekaningsih, A. (2020). QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfa Beta.
- Supriatna, A., Andiani, D., Kamilah, W. N., & Azis, F. (N.D.). (2023). Analisis Efisiensi Dan Kelayakan Usaha Ternak Ayam Pelung Sistem Mandiri Menggunakan Method Payback Period, Break Event Point, Depresiasi, Net Present Value, Internal Rate Of Return, Profitability Index, Net Benefit Cost B/C. *Jurnal Riset Matematika Dan Sains Terapan*, 3(1), 1–7.
- Venkatesh, V. (2000). Determinants Of Perceived Ease Of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, And Emotion Into The Technology Acceptance Model. *Information Systems Research*, 11(4), 342–365.
- Yolanda, A., & Widijoko, G. (2013). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi kenyamanan, dan norma subjektif terhadap minat menggunakan electronic commerce (e-commerce). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*.
- Rangkuti, F. A. V. (2021). Pengaruh persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UINSU. In *Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1).