

PENILAIAN PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* INDONESIAN STANDARD (QRIS) UNTUK PEMBAYARAN DIGITAL APLIKASI E-WALLET: PERSPEKTIF PEDAGANG DAN KONSUMEN DI SLEMAN, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Iqbal Fitra Desviandra

Prodi Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

iqbalfitra.2019@student.uny.ac.id

Dhyah Setyorini

Staf Pengajar Departemen P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

dhyah_setyorini@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau mengeksplorasi, memverifikasi, mengembangkan pemahaman, dan mengetahui perbedaan mengenai kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai sarana pembayaran digital aplikasi e-wallet oleh pedagang dan konsumen. Penelitian ini merupakan penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis pedagang dan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS. Sampel ditetapkan sebanyak 200 responden yaitu 100 responden pedagang dan 100 responden konsumen menggunakan metode *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* untuk mengukur apakah terdapat perbedaan antara pedagang dan konsumen yang akan dilihat manfaat dan kemudahannya dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS. Penilaian penggunaan QRIS diukur menggunakan aspek kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian penggunaan QRIS berdasarkan kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu terdapat perbedaan antara pedagang dan konsumen. Pedagang dan konsumen tersebut menilai bahwa menggunakan pembayaran digital melalui QRIS memiliki manfaat dan kemudahan dalam bertransaksi.

Kata kunci: Penilaian Penggunaan QRIS, Kebermanfaatan yang Dirasakan, Risiko Penerapan, dan Kesiapan Individu

Abstract

This study aims to determine or explore, verify and develop an understanding of the perceived usefulness, implementation risk, individual readiness, and knowing the difference in the use of Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) as a means of digital payment of e-wallet applications by merchants and consumers. This research is a comparative study with a quantitative approach to analyze merchants and consumers in using digital payments through QRIS. The sample was determined as many as 200 respondents, namely 100 merchants respondents and 100 consumer respondents using purposive sampling method. This study uses the Independent Sample T-Test to measure whether there are differences between merchants and consumers who will be seen for their benefits and convenience in using digital payments through QRIS. Assessment of QRIS usage is measured using aspects of perceived usefulness, implementation risk, and individual readiness. The results showed that the assessment of the use of QRIS based on perceived usefulness, implementation risk, and individual readiness there are differences between merchants and consumers. These merchants and consumers assess that using digital payments through QRIS has benefits and convenience in transactions.

Keywords: *The Use of QRIS, Perceived Usefulness, Implementation Risk, and Individual Readiness*

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, dalam bertransaksi melalui aplikasi e-wallet dianggap cukup memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Meskipun perilaku ekonomi masih banyak yang belum bisa melepaskan kebiasaan dalam membayar dengan uang tunai (Movanita, 2019). Namun, seiring berkembang teknologi dan menjamurnya dompet digital, sebagian masyarakat memilih pindah haluan. Sebagian lagi masih mencoba-coba hidup cashless, sambil tetap memakai uang tunai. Visa mengungkap sebagian besar masyarakat Indonesia masih memilih pembayaran tunai dibandingkan pembayaran non-tunai dalam studi *Consumer Payment Attitudes 2018* terhadap 4.000 responden di sejumlah negara Asia Tenggara dan di negara Indonesia terdapat 500 responden (Movanita, 2019).

Iswara dalam Arhando (2019), mengatakan, dipilihnya kota Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya untuk melakukan survei oleh aplikasi Dana berdasarkan jumlah pengguna internet dan *mobile smartphone* yang paling aktif di Indonesia. Survei yang dilakukan oleh aplikasi Dana dari empat kota tersebut termasuk Yogyakarta karena banyak sekali generasi milenial dan generasi milenial tersebut merupakan target market. Dari survei tersebut tentang penggunaan dompet

digital yang dilakukan terhadap 757 orang responden di keempat kota tersebut dan jumlah pengguna dompet digital diposisi ketiga yaitu Yogyakarta sebesar 63,8 persen. Dari hasil tersebut sebagian penduduk Yogyakarta sudah mengetahui perubahan metode pembayaran melalui digital payment. Sebagian penduduk Yogyakarta juga sudah menggunakan digital payment dan sebagian lagi masih menggunakan uang tunai untuk bertransaksi. Hal ini dianggap sebagai saluran informasi yang berguna untuk penyedia layanan di industri ini.

Bank Indonesia menggalakkan dan mensosialisasikan penggunaan *digital payment* yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, kebijakan Bank Indonesia tersebut mengarahkan masyarakat dalam kegiatan ekonomi menggunakan pembayaran digital untuk menjaga kebijakan moneter dan menghindari inflasi maupun mendorong dan memperkuat kebijakan sistem pembayaran agar dapat menjaga momentum dalam pemulihan ekonomi Indonesia, dengan memperluas implementasi QRIS melalui strategi 45 juta pengguna dan 1 miliar volume transaksi pada tahun 2023 serta pengembangan fitur QRIS dan QRIS antarnegara, dengan mendorong implementasi BI-FAST melalui perluasan penggunaan BI-FAST baik melalui bank maupun Lembaga Selain Bank (LSB),

dengan mendorong implementasi dan sosialisasi Kartu Kredit Pemerintah Domestik sesuai timeline pada tahun 2023 (bi.go.id).

Perkembangan pembayaran digital di Indonesia memiliki beberapa alasan kuat untuk masa depan. Menurut Rudiantara dalam Doni (2015), perkembangan teknologi saat ini yang sangat cepat, penduduk di Indonesia masih banyak yang memilih untuk menggunakan uang tunai dalam bertransaksi. Hal tersebut sebagai akibat dari budaya penduduk Indonesia yang belum mengerti akan pelayanan bank, bahkan banyak dari mereka yang merasa tidak nyaman saat membayar dengan syarat sebagai isu keamanan, serta membuat *cash money* menjadi fokus utama saat menjalankan transaksi pembayaran.

Pada masa sekarang ini, pedagang maupun konsumen sebagian besar masih melakukan atau bertransaksi menggunakan uang tunai. Pembayaran tunai ini merupakan pembayaran secara tradisional menggunakan uang kertas atau uang logam koin yang akan dibayarkan oleh konsumen kepada penjual.

Sebagian penduduk Yogyakarta sudah mengetahui perubahan metode pembayaran melalui *digital payment* seperti pembayaran menggunakan QRIS tetapi masih menggunakan uang tunai untuk bertransaksi. Sementara kebijakan Bank Indonesia

tersebut mengarahkan masyarakat dalam kegiatan ekonomi menggunakan pembayaran digital untuk menjaga kebijakan moneter dan menghindari inflasi. Digital payment atau pembayaran digital dapat dikatakan sebagai proses di mana langkah-langkahnya harus diproses melalui perangkat nirkabel seperti *smartphone* dan tujuannya adalah untuk membawa kenyamanan kepada konsumen, untuk mengurangi biaya transaksi, dan untuk meningkatkan keamanan transaksi.

Bank Indonesia menggalakkan dan mensosialisasikan kebijakan penggunaan digital payment yaitu QRIS, mendorong dan memperkuat kebijakan sistem pembayaran agar dapat menjaga momentum dalam pemulihan ekonomi Indonesia, dengan memperluas implementasi QRIS melalui strategi 45 juta pengguna dan 1 miliar volume transaksi pada tahun 2023 serta pengembangan fitur QRIS dan QRIS antarnegara. Pada masa sekarang ini, dalam bertransaksi melalui aplikasi *e-wallet* dianggap cukup memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Walaupun pembayaran QRIS sudah mencapai negara-negara di Asia, tetapi perilaku ekonomi masih banyak yang belum bisa melepaskan kebiasaan dalam membayar dengan uang tunai.

Model telah diukur dan diamati untuk menganalisis dan menafsirkan faktor-faktor yang mempengaruhi manfaat dan

kemudahan atas teknologi yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) yang telah dikenalkan dan dikembangkan oleh Fred Davis tahun 1989. Sejak pertama kali dikenalkan, TAM telah merevisi beberapa model yang diusulkan. Revisi yang terakhir dikembangkan oleh Venkatesh & Davis pada tahun 1996. Di samping itu, faktor-faktor yang dapat diukur dan diamati seperti: (1) Kemanfaatan yang dipersepsikan (*perceived usefulness*), dan (2) Kemudahan penggunaan yang dipersepsikan (*perceived ease of use*). Dari 2 (dua) faktor di atas dapat digunakan sebagai aspek-aspek yang terpengaruh dari variabel tunggal dalam penelitian ini untuk menentukan bagaimana penerimaan dari individu terhadap suatu teknologi yang sudah berjalan. Dengan ini seseorang yang memiliki sikap positif pada QRIS yang merupakan pembayaran digital aplikasi e-wallet, mendapat dorongan dari orang disekitarnya dan tidak ada hambatan untuk membayar melalui QRIS dikarenakan adanya persepsi atau konsep kemudahan, maka penggunaan seorang pedagang dan konsumen untuk membayar melalui QRIS akan semakin tinggi.

Penilaian penggunaan QRIS adalah proses mengevaluasi seberapa baik pelayanan QRIS jika dibandingkan dengan pelayanan pembayaran digital yang lainnya. Pathania (2011) menyatakan bahwa

penilaian penggunaan sebagai perangkat yang digunakan untuk mengukur baik atau tidaknya standar penggunaan yang ditetapkan oleh sumber daya manusia. Standar sangat diperlukan dalam penilaian untuk mengidentifikasi secara jelas manfaat dan kemudahan layanan QRIS dan kinerja penggunaan pembayaran digital melalui QRIS oleh pedagang dan konsumen.

Kebermanfaatan yang dirasakan menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai keadaan dimana sesuatu hal tersebut dapat berguna dan bermanfaat yang dapat diberikan dan dirasakan kepada seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen dalam mengimplementasikan suatu teknologi seperti bertransaksi menggunakan layanan QRIS.

Penerapan risiko menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai ketidakpastian atau keraguan yang dirasakan seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen dari kejadian dimasa yang akan datang, baik secara internal maupun eksternal. Hal tersebut akan berpengaruh dalam mengatasi kegagalan, penolakan, dan kesulitan pada kemampuan pedagang dan konsumen untuk mencapai sasaran dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS.

Kesiapan individu menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai langkah-langkah yang diambil oleh seseorang atau

individu seperti pedagang dan konsumen untuk mempersiapkan perangkat dalam mendukung penerimaan suatu teknologi seperti bertransaksi menggunakan layanan QRIS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau mengeksplorasi, memverifikasi, mengembangkan pemahaman, dan mengetahui perbedaan mengenai kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu dalam penggunaan QRIS sebagai sarana pembayaran digital aplikasi e-wallet oleh pedagang dan konsumen.

KAJIAN LITERATUR

1. Transaksi Perdagangan Masih Konservatif dengan Bertransaksi Melalui Uang Tunai

Pada masa sekarang ini, masih banyak yang belum bisa melepaskan kebiasaan dalam membayar dengan uang tunai (Movanita, 2019). Visa mengungkap sebagian besar masyarakat Indonesia masih memilih pembayaran tunai dibandingkan pembayaran nontunai dalam studi Consumer Payment Attitudes 2018 terhadap 4.000 responden di sejumlah negara Asia Tenggara dan di negara Indonesia terdapat 500 responden (Movanita, 2019). Abdurrahman dalam Movanita (2019) mengatakan bahwa pada tahun 2019 sebanyak 95 persen

responden masih menggunakan pembayaran tunai. Pembayaran tunai ini merupakan pembayaran secara tradisional menggunakan uang kertas atau uang logam koin yang akan dibayarkan oleh konsumen kepada penjual.

Penduduk di Indonesia masih banyak yang memilih untuk menggunakan uang tunai dalam bertransaksi. Menurut Rudiantara dalam Doni (2015), hal tersebut sebagai akibat dari budaya penduduk Indonesia yang belum mengerti akan pelayanan bank, bahkan banyak dari mereka yang merasa tidak nyaman saat membayar dengan syarat sebagai isu keamanan, serta membuat cash money menjadi fokus utama saat menjalankan transaksi pembayaran.

2. Perubahan Teknologi Semakin Pesat yang Memunculkan Pembayaran Digital

Penggunaan jaringan seluler untuk berdagang dimulai sejak awal 1970an pada sektor keuangan. Perangkat lunak atau aplikasi pertamanya terlibat dalam penggunaan jaringan seluler untuk berdagang adalah sistem EFT (*Electronics Fund Transfer*). EFT artinya proses pemindahan uang antara lembaga keuangan lewat sarana telekomunikasi. Bank Indonesia menggembar-gemborkan pasar pembayaran digital melalui

program Gerakan Nasional Non Tunai yang digagas sejak 14 Agustus 2014. Tujuan didirikannya gerakan tersebut adalah untuk memberi pengarahan dan kesiapan kepada para penduduk agar memakai pembayaran non tunai (*Less Cash Society/LCS*) saat bertransaksi.

Pada tanggal 17 Agustus 2019 BI mengumumkan penggunaan *Quick Response (QR) Code* transaksi via aplikasi *electronic money* lintas platform, yang dinamakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. QRIS mulai beroperasi sejak 1 Januari 2020. Saat ini, QRIS menyediakan layanan pembayaran digital lintas platform di Indonesia melalui OVO, GoPay, LinkAja, Dana, ShopeePay, WeChat Pay dan melalui mobile banking.

Abdurrahman dalam Movanita (2019) mengatakan, tahun 2019 responden juga menggunakan pembayaran nontunai. Sebesar 85 persen responden menyatakan saat ini juga menggunakan kartu kredit atau debit. Sebanyak 70 persen responden juga memakai e-wallet, dan 34 persen dari mereka juga mencoba transaksi nirkontak.

3. Penilaian Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Model telah diukur dan diamati untuk menganalisis dan menafsirkan faktor-faktor yang mempengaruhi manfaat dan kemudahan atas teknologi yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)* yang telah dikenalkan dan dikembangkan oleh Fred Davis tahun 1989. Sejak pertama kali dikenalkan, TAM telah merevisi beberapa model yang diusulkan. Revisi yang terakhir dikembangkan oleh Venkatesh & Davis pada tahun 1996.

TAM adalah salah satu model yang populer dan paling banyak digunakan penelitian untuk menganalisis penggunaan teknologi informasi karena model TAM lebih sederhana dan mudah untuk diterapkan. TAM menjadi konsep yang baik, dimana 40% dapat menjelaskan perilaku dan antusias penggunaan terhadap sistem teknologi informasi yang baru (Venkatesh & Davis, 2000). Di samping itu, faktor-faktor yang dapat diukur dan diamati seperti kemanfaatan yang dipersepsikan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan yang dipersepsikan (*perceived ease of use*). Dari 2 (dua) faktor di atas dapat digunakan sebagai aspek-aspek yang terpengaruh dari variabel tunggal dalam penelitian ini untuk menentukan bagaimana penerimaan dari

individu terhadap suatu teknologi yang sudah berjalan.

Dari konsep tersebut terdapat beberapa alasan yang dilakukannya berbagai penelitian antara lain penerimaan *Electronic Data Interchange* (EDI) (Chwelos, Benbasat, & Dexter, 2001) merupakan metode untuk saling bertukar data bisnis atau transaksi dari elektronik melalui jaringan komputer, penerimaan *Electronic Trading Systems* (ETS) (Khalifa & Davidson, 2006) merupakan metode untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas perdagangan efek dan proses pengambilan keputusan, penerimaan teknologi internet (Yiu, Grant, & Edgar, 2007); (Xu et al., 2009); dan (Giovanis, Binioris & Polychronopoulos, 2012), penerimaan atas teknologi *Enterprise Resource Planning* (ERP) (Lui & C. Chan, 2008) merupakan metode yang digunakan oleh perusahaan untuk mengintegrasikan seluruh sumber daya perusahaan.

Penelitian ini menerka jika terdapat sesuatu yang harus dinilai dari variabel ke aspek. Sesuai dengan teori dan korelevanan dalam penelitian, keterkaitan dari variabel tunggal ke beberapa aspek bisa diperjelas dengan penjelasan berikut:

- a. Penilaian Penggunaan QRIS oleh Pedagang dan Konsumen dilihat dari Aspek Kebermanfaatan Yang Dirasakan

Kebermanfaatan yang dirasakan menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai keadaan dimana sesuatu hal tersebut dapat berguna dan bermanfaat yang dapat diberikan dan dirasakan kepada seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen dalam mengimplementasikan suatu teknologi seperti bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Dalam TAM, Davis (1989) mengemukakan bahwa ada dua faktor, kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan, dapat menjelaskan mengapa orang memilih untuk menggunakan atau tidak menggunakan teknologi.

Rogers & Williams (1983), *Diffusion Of Innovations* (DOI) mendukung signifikansi kebermanfaatan yang dirasakan. Arti dari kemanfaatan yang dipersepsikan (*perceived usefulness*) dalam TAM sangat mirip dengan arti keuntungan relatif (*relative advantage*) dalam penelitian DOI. Kegunaan yang dirasakan dan keuntungan relatif

mencerminkan manfaat yang dirasakan pengguna teknologi mengenai teknologi baru (Iacovou et al., 1995). Dalam konteks *Internet Banking* (IB), kebermanfaatan yang dirasakan dapat didefinisikan sebagai manfaat yang diantisipasi yang dapat diberikan oleh IB kepada individu. Manfaat bersifat berwujud dan tidak berwujud. Dalam layanan ada manfaat yang luar biasa dalam kegiatan ekonomi dan layanan memanfaatkan internet untuk memuaskan penjual dan pelanggan, mereka mengubah ekspektasi penjual dan pelanggan (Allen, 2000).

Sebagai jenis layanan pembayaran digital, aspek kebermanfaatan yang dirasakan dalam menggunakan QRIS memiliki 5 (lima) indikator yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Husain (2017) yaitu efektivitas, efisiensi, kecepatan, terampil, dan produktivitas. Aspek dari kebermanfaatan yang dirasakan dikembangkan dari kuesioner penelitian Al-Gahtani (2008), Xu et al., (2009) dan Razi & Madani (2013) menggunakan 5 (lima) indikator.

b. Penilaian Penggunaan QRIS oleh Pedagang dan Konsumen dilihat dari Aspek Risiko Penerapan

Penerapan risiko menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai ketidakpastian atau keraguan yang diterapkan seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen dari kejadian dimasa yang akan datang, baik secara internal maupun eksternal. Hal tersebut akan berpengaruh dalam mengatasi kegagalan, penolakan, dan kesulitan pada kemampuan pedagang dan konsumen untuk mencapai sasaran dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Biasanya penerapan risiko dilakukan pada awal melaksanakan sebuah layanan, untuk menghindari kegagalan layanan teknologi (DeMarco & Lister, 2003; Remenyi, 2010; Schmidt et al., 2001; Jiang, Klein, & Discenza, 2001).

Snow dan Keil (2002) melaporkan bahwa semakin berisiko layanan tersebut, semakin tidak akurat statusnya. Faktanya, menyelamatkan ERP menuntut lebih dari sekadar penerapan risiko, hal tersebut melibatkan psikologi di balik perilaku sosial (Liu et al., 2008). Manajer perusahaan harus

menghadapi risiko dan ketidakpastian dalam keputusan yang mereka buat (Razi & Madani, 2013). Dari sisi layanan QRIS, layanan tersebut harus dipersiapkan dengan matang, agar penilaian penggunaan yang diberi dari pedagang dan konsumen memiliki pengaruh positif dalam kinerjanya.

Sebagai jenis layanan pembayaran digital, aspek risiko penerapan dalam menggunakan QRIS memiliki 3 (tiga) indikator yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Husain (2017) yaitu kegagalan, penolakan, dan kesulitan. Aspek dari risiko penerapan dikembangkan dari kuesioner penelitian Lui & Chan (2008), dan Razi & Madani (2013) menggunakan 3 (tiga) indikator.

c. Penilaian Penggunaan QRIS oleh Pedagang dan Konsumen dilihat dari Aspek Kesiapan Individu

Kesiapan individu menjadi salah satu aspek yang didefinisikan sebagai langkah-langkah yang diambil oleh seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen untuk mempersiapkan perangkat dalam mendukung penerimaan suatu teknologi seperti bertransaksi

menggunakan layanan QRIS. Untuk mengetahui kesiapan seseorang atau individu dapat mempengaruhi dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Zagoto et al., 2019; Zebua, 2018). Dengan adanya kesiapan, diharapkan suatu kegiatan dapat dilakukan dengan baik dan bermanfaat sesuai dengan realita yang diharapkan (Fajra et al., 2020; Mallisza et al., 2021; Sarumaha et al., 2018).

Kesiapan individu, seperti dalam penelitian (Iacovou et al., 1995; Chwelos et al., 2001; Mehrtens et al., 2001), mengukur apakah suatu layanan memiliki kecanggihan teknologi dan sumber daya keuangan yang memadai untuk memperoleh teknologi. Kesiapan individu menunjukkan apakah seseorang atau individu memiliki sumber daya keuangan yang cukup, keahlian teknis, dan komitmen untuk memperoleh teknologi baru (Xu et al., 2009; Liu et al., 2008; Iacovou et al., 1995; Chwelos et al., 2001). Menerapkan kecanggihan teknologi sebagai sarana untuk mendapatkan tingkat keahlian teknologi seseorang atau individu seperti pedagang dan konsumen dalam menggunakan smartphone, dan juga tingkat

pemahaman dan dukungan untuk menggunakan teknologi dalam mencapai kebermanfaatan dan kemudahan. Hal tersebut memerlukan beberapa tambahan modal dan sumber daya, seperti perangkat keras dan perangkat lunak.

Liu et al., (2008) menunjukkan bahwa kesiapan individu memiliki pengaruh terhadap memperoleh teknologi. Sebagai jenis layanan pembayaran digital, aspek kesiapan individu dalam menggunakan QRIS memiliki 5 (lima) indikator yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Husain (2017) yaitu dana pribadi, kekuatan teknologi, sikap positif, keterampilan teknologi, dan komitmen menggunakan. Aspek dari kesiapan individu dikembangkan dari kuesioner penelitian, Xu et al., (2009) dan Razi & Madani (2013) menggunakan 5 (lima) indikator.

4. Kebermanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dari Perspektif Pedagang vs Konsumen

Electronic Payment adalah kegiatan ekonomi dalam melakukan pembayaran dari konsumen ke pedagang seperti pelaku bisnis, bank, atau layanan publik, pembayaran ini dilakukan melalui jaringan smartphone atau elektronik yang

memiliki teknologi modern (Teoh et al., 2013). Sedangkan menurut Pei et al (2015), didefinisikan *Electronic Payment* sebagai transfer nilai mata uang dari pembayar ke penerima pembayaran memakai jaringan elektronik yang memungkinkan konsumen untuk mengakses maupun mengelola rekening bank dan transaksi konsumen dari jarak jauh. Pembayaran digital merupakan sistem pembayaran yang menyokong adanya *e-commerce* serta dapat memberikan laba terhadap *business transaction* dengan memberi peningkatan layanan terhadap pedagang dan konsumen, peningkatan dalam layanan pembayaran non-tunai, pembayaran dalam transaksi bisa dijalankan kapan dan dimana saja, dan juga bisa menggunakan berbagai media serta tidak ada batasannya.

Melalui pembayaran digital, konsumen dapat melanjutkan transaksi yang dikirimkan melalui jaringan telekomunikasi seluler pada smartphone konsumen sebagai imbalan atas barang dan jasa yang diharapkan dari pedagang. Dengan menggunakan pembayaran digital, konsumen dapat mengurangi risiko untuk membawa uang tunai dan dapat transparansi transaksi.

Pada masa sekarang ini, dalam bertransaksi melalui aplikasi e-wallet dianggap cukup memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Namun seiring berkembang teknologi dan menjamurnya dompet digital, sebagian masyarakat memilih pindah haluan. Hal tersebut menginginkan proses pembayaran yang lebih cepat, mudah, dan aman yang mendorong responden untuk mengurangi penggunaan pembayaran tunai dan memulai gaya hidup nontunai (Abdurrahman dalam Movanita, 2019).

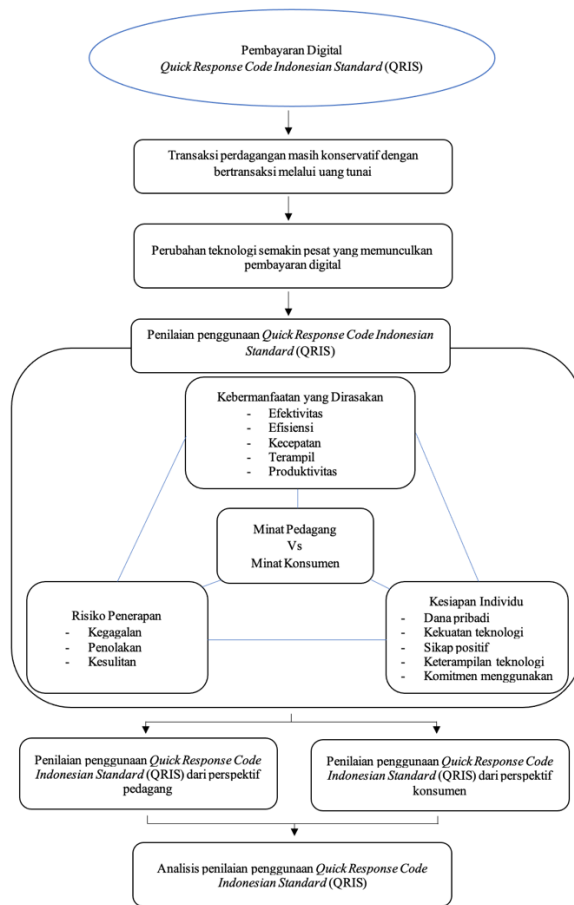
5. Analisis Penilaian Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

Pembayaran digital menentukan kemajuan teknologi pembayaran elektronik sebagai pendorong UMKM, yang mempengaruhi pergeseran aktivitas belanja tradisional ke aktivitas belanja modern melalui pembayaran online dengan *smartphone*. manfaat yang dirasakan pedagang dan konsumen dalam transaksi digital dapat menilai kemajuan negara.

Pedagang dan konsumen mengacu pada pengukuran kekuatan penggunaan pribadi untuk melakukan kegiatan ekonomi seperti pembayaran digital menggunakan QRIS. Pengukuran

penilaian penggunaan QRIS tersebut mengacu pada penelitian T. Husain berupa kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu. Faktor-faktor determinan yang mempengaruhi penggunaan perangkat berbasis teknologi pintar yaitu kemanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu dengan pendekatan model penerimaan teknologi (TAM) (Husain, 2017).

Peran terhadap teknologi tertentu sangat dipengaruhi oleh norma dan sikap subjektif. Norma subjektif memiliki beberapa tingkat perhatian individu yang sangat dipengaruhi oleh pendapat anggota maupun masyarakat lain pada saat mengambil keputusan tertentu (Ajzen & Fishbein, 1975). Informasi positif dari suatu omongan ke omongan lain merupakan faktor yang cukup penting dari sumber komunikasi electronic payment, yang meningkatkan kesadaran para pengguna (Bapat, 2012). Pendapat positif dari teman, saudara, dan keluarga dapat memotivasi seseorang untuk mengadopsi dan menggunakan layanan baru dan seseorang juga dapat mulai merasakan bahwa layanan itu dapat berguna dengan baik (Schepers & Wetzels, 2007).



Gambar 1. Paradigma Penelitian

- P1. Bagaimana penilaian penggunaan QRIS oleh pedagang dan konsumen dilihat dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan?
- P2. Bagaimana penilaian penggunaan QRIS oleh pedagang dan konsumen dilihat dari aspek risiko penerapan?
- P3. Bagaimana penilaian penggunaan QRIS oleh pedagang dan konsumen dilihat dari aspek kesiapan individu?
- P4. Apakah terdapat perbedaan penilaian penggunaan QRIS oleh pedagang dan konsumen?

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian komparatif

dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini memiliki metode yang berfokus menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan mengenai suatu penelitian, salah satu caranya menggunakan kuesioner, jejak pendapat maupun survei. Penelitian survei meneliti dengan pengambilan sampel yang berasal dari populasi dan memakai instrumen penelitian yang berupa pengisian kuesioner.

Penelitian survei dipakai pada penelitian ini adalah secara eksploratif, penelitian deskriptif, maupun kausal guna pengumpulan data seseorang, tragedi atau keadaan. Penelitian tersebut dilaksanakan dengan permulaan pencarian data, pengumpulan data, serta penganalisisan data. Pada penelitian survei, para peneliti akan memakai bentuk penelitian secara kausal komparatif, yakni suatu bentuk penelitian yang mana peneliti tertarik untuk memberi penjelasan satu atau lebih dari berbagai faktor penyebab timbulnya permasalahan. Pada penelitian ini, penggunaan aspek-aspek berasal dari kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu yang telah terpengaruh dari variabel tunggal yakni penilaian penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

Lokasi dari penelitian ini yakni ditempat perdagangan/*merchant* di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang menyediakan

pembayaran melalui e-wallet via QRIS. Penelitian ini mulai dijalankan pada bulan Desember 2022 s.d. Maret 2023.

Populasi terdiri dari seluruh kelompok orang atau keinginan yang diinvestigasi oleh peneliti. Populasi pada penelitian ini ialah pedagang dan konsumen yang menggunakan pembayaran QRIS di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada tanggal 16 Februari 2023, Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Menengah Daerah Istimewa Yogyakarta mencatat total UMKM di Kabupaten Sleman sebanyak 114.498 usaha. Total UMKM tersebut merupakan data dinamis yaitu struktur data yang dapat berubah setiap harinya karena adanya UMKM baru yang mendaftar. Dapat disimpulkan bahwa total populasi dalam penelitian ini adalah 114.498 populasi.

Sampel berupa anggota dari seluruh kelompok orang, peristiwa maupun keinginan yang diinvestigasi oleh para peneliti. Dengan kata lain, sampel merupakan anggota populasi. Sampel tersusun atas beberapa anggota yang telah dipilih oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam populasi harus dilakukan secara representatif guna menarik kesimpulan yang diberlakukan untuk populasi. Dalam menentukan sampel, penelitian ini menggunakan rumus *Slovin sampling*, dalam menghitung jumlah sampel

sangat dipengaruhi *maksimum error (e)* dan derajat kepercayaan. Nilai *maksimum error* adalah 10%, sedangkan populasi yang digunakan sebanyak 114.498 populasi. Hasil dari perhitungan adalah 99,91 maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 sampel, dari jumlah populasi sebanyak 114.498. Dari 100 sampel tersebut akan didistribusikan ke masing-masing kategori (pedagang dan konsumen) dengan total 200 sampel untuk pedagang dan konsumen. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling*, yaitu *purposive sampling* atau *judgmental sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kriteria spesifik tertentu yang ditentukan untuk memilih sampel (Sugiyono, 2015).

Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data primer seperti pengumpulan melalui kuesioner. Teknik mengumpulkan data dengan cara kuesioner yang akan dilaksanakan dengan memberikan seluruh pertanyaan atau pernyataan tertulis melalui formulir *online* atau *offline* pada para responden guna mendapat jawaban olehnya. Penggunaan teknik tersebut dijalankan guna memperoleh informasi lewat pertanyaan tertulis yang diberikan untuk pedagang dan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tabel 1: Instrumen Penelitian (Angket)

Aspek	Indikator	No. Item Pertanyaan
Kebermanfaatan yang Dirasakan (Al-Gahtani, 2008; Xu et al., 2009; dan Razi & Madani, 2013 dengan modifikasi)	Efektivitas	1, 2
	Efisiensi	3, 4
	Kecepatan	5, 6
	Terampil	7, 8
	Produktivitas	9, 10
Risiko Penerapan (Lui & Chan, 2008; dan Razi & Madani, 2013 dengan modifikasi)	Kegagalan	11, 12
	Penolakan	13, 14
	Kesulitan	15, 16
Kesiapan Individu (Xu et al., 2009; dan Razi & Madani, 2013 dengan modifikasi)	Dana pribadi	17, 18
	Kekuatan teknologi	19, 20
	Sikap positif	21, 22
	Keterampilan teknologi	23, 24
	Komitmen menggunakan	25, 26

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji validitas dari perspektif pedagang dan konsumen dengan Korelasi *Bivariate Pearson* terlihat bahwa data tersebut valid. Penelitian ini memenuhi asumsi validitas untuk melanjutkan uji reliabilitas, yaitu yang dibuktikan dengan nilai r hitung dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu pertanyaan dari nomor 1 sampai nomor 26 yang lebih besar dari 0,361.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dari perspektif pedagang dan konsumen dengan *Alpha Cronbach* terlihat bahwa data tersebut reliabel. Berdasarkan tabel diatas, penelitian ini memenuhi asumsi reliabilitas, yaitu yang

dibuktikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu pertanyaan dari nomor 1 sampai nomor 26 yang lebih besar dari 0,600.

Teknik analisis data merupakan cara yang akan diolah datanya oleh peneliti mengenai objek yang diteliti. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan cara analisis deskriptif dan analisis kuantitatif. Analisis deskriptif akan memberikan penjelasan terkait dengan gambaran yang sedang dilakukan penelitian dari data responden melalui kuesioner, serta tidak memiliki maksud untuk menguji suatu pertanyaan penelitian. Penyajian analisis deskriptif dapat disajikan melalui tabel supaya mudah untuk dibaca.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari aspek-aspek meliputi kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu dilihat dari perspektif pedagang dan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS. Data diambil dari responden pedagang dan konsumen menggunakan kuesioner atau angket. Responden menilai pertanyaan penelitian dalam kuesioner menggunakan skor penilaian. Skor penilaian digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang penggunaan QRIS.

Tabel 2: Skor Penilaian Instrumen Penelitian

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Penelitian ini menggunakan skala 1-5 untuk mengukur dan menilai beberapa aspek dari responden pedagang dan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS di Sleman, Yogyakarta. Data yang didapat dari responden tersebut dapat diuji dan dianalisis menggunakan analisis kriteria kecenderungan, uji *Kolmogorov-Smirnov Test*, uji *Levene Statistics*, dan uji *Independent Sample T-Test* antara pedagang dan konsumen. Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan untuk menganalisis adalah aplikasi statistik. Dapat disimpulkan analisis kuantitatif merupakan pengujian pertanyaan penelitian dilakukan untuk mengetahui perbedaan pedagang dan konsumen dalam menilai penggunaan QRIS dilihat dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji pertanyaan, terlebih dahulu disajikan data dalam bentuk Statistik Deskriptif. Analisis statistik deskriptif ini menjelaskan penilaian responden terhadap aspek kebermanfaatan

yang dirasakan, risiko penerapan, dan kesiapan individu yang terdiri dari nilai maksimal, minimal, mean, dan standar deviasi. Adapun data hasil statistik deskriptif dari perspektif pedagang dan konsumen dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3: Statistik Deskriptif

Aspek	N	Min	Max	Mean	SD
KD oleh pedagang	100	19,00	48,00	39,21	6,015
RP oleh pedagang	100	10,00	28,00	20,27	4,069
KI oleh pedagang	100	19,00	48,00	37,21	5,995
KD oleh konsumen	100	22,00	49,00	40,20	5,755
RP oleh konsumen	100	15,00	29,00	22,79	3,260
KI oleh konsumen	100	25,00	49,00	40,20	5,755

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

1. Tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian Kebermanfaatan yang Dirasakan dari Perspektif Pedagang memiliki rata-rata sebesar 39,2100, nilai minimum sebesar 19,00, nilai maksimum sebesar 48,00, dan standar deviasi sebesar 6,01563 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan yang terdiri dari

- efektivitas, efisiensi, kecepatan, terampil, dan produktivitas.
2. Penilaian Risiko Penerapan dari Perspektif Pedagang memiliki rata-rata sebesar 20,2700, nilai minimum sebesar 10,00, nilai maksimum sebesar 28,00, dan standar deviasi sebesar 4,06973 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek risiko penerapan yang terdiri dari kegagalan, penolakan, dan kesulitan.
 3. Penilaian Kesiapan Individu dari Perspektif Pedagang memiliki rata-rata sebesar 37,2100, nilai minimum sebesar 19,00, nilai maksimum sebesar 48,00, dan standar deviasi sebesar 5,99544 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek kesiapan individu yang terdiri dari dana pribadi, kekuatan teknologi, sikap positif, keterampilan teknologi, dan komitmen menggunakan.
 4. Penilaian Kebermanfaatan yang Dirasakan dari Perspektif Konsumen memiliki rata-rata sebesar 42,1100, nilai minimum sebesar 22,00, nilai maksimum sebesar 49,00, dan standar deviasi sebesar 5,88594 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan yang
 5. Penilaian Risiko Penerapan dari Perspektif Konsumen memiliki rata-rata sebesar 22,7900, nilai minimum sebesar 15,00, nilai maksimum sebesar 29,00, dan standar deviasi sebesar 3,26071 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek risiko penerapan yang terdiri dari kegagalan, penolakan, dan kesulitan.
 6. Penilaian Kesiapan Individu dari Perspektif Konsumen memiliki rata-rata sebesar 40,2000, nilai minimum sebesar 25,00, nilai maksimum sebesar 49,00, dan standar deviasi sebesar 5,75598 dengan jumlah observasi (n) sebesar 100. Hal tersebut didasarkan pada indikator dari aspek kesiapan individu yang terdiri dari dana pribadi, kekuatan teknologi, sikap positif, keterampilan teknologi, dan komitmen menggunakan.
- Sebelum pengujian pertanyaan dilakukan terdapat beberapa asumsi yang harus dipenuhi. Tabel berikut menunjukkan uji normalitas dari signifikansi nilai *Kolmogorov-Smirnov Test*.

Tabel 4: Hasil Uji Normalitas

Aspek	Sig. (2-tailed)	Nilai Kritis	Keterangan
KD oleh pedagang	0,131	0,05	Normal
RP oleh pedagang	0,244	0,05	Normal

KI oleh pedagang	0,230	0,05	Normal
KD oleh konsumen	0,108	0,05	Normal
RP oleh konsumen	0,259	0,05	Normal
KI oleh konsumen	0,231	0,05	Normal

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji normalitas dari perspektif pedagang dan konsumen dengan *Kolmogorov–Smirnov Test* terlihat bahwa data terdistribusi secara normal. Berdasarkan tabel diatas, penelitian ini memenuhi asumsi normalitas untuk melanjutkan uji *Independent Sample T-Test*, yaitu yang dibuktikan dengan nilai signifikansi *Kolmogorov–Smirnov Test* dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan oleh pedagang sebesar 0,131, risiko penerapan oleh pedagang sebesar 0,244, dan kesiapan individu oleh pedagang sebesar 0,230, kebermanfaatan yang dirasakan oleh konsumen sebesar 0,108, risiko penerapan oleh konsumen sebesar 0,259, dan kesiapan individu oleh konsumen 0,231 yang lebih besar dari 0,05 atau 5%. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas den *Levene Statistics* pada tabel 5.

Tabel 5: Hasil Uji Homogenitas

Aspek	Sig. (2-tailed)	Nilai Kritis	Keterangan
KD oleh pedagang dan konsumen	0,844	0,05	Homogen
RP oleh pedagang dan konsumen	0,052	0,05	Homogen

KI oleh pedagang dan konsumen	0,828	0,05	Homogen
-------------------------------	-------	------	---------

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari perspektif pedagang dan konsumen dengan *Levene Statistics* terlihat bahwa data terdistribusi secara homogen. Berdasarkan tabel diatas, penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas untuk melanjutkan uji *Independent Sample T-Test*, yaitu yang dibuktikan dengan nilai signifikansi *Levene Statistics* dari aspek kebermanfaatan yang dirasakan sebesar 0,844, risiko penerapan sebesar 0,052, dan kesiapan individu 0,828 yang lebih besar dari 0,05 atau 5%. Dengan demikian, dapat dilakukan pengujian pertanyaan dengan uji-T menggunakan *Independent Sample T-Test* disajikan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6: Hasil Uji-T

Aspek	Sig. (2-tailed)	Keterangan
KD oleh pedagang dan konsumen	0,001	Pertanyaan Penelitian diterima
RP oleh pedagang dan konsumen	0,000	Pertanyaan Penelitian diterima
KI oleh pedagang dan konsumen	0,000	Pertanyaan Penelitian diterima

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2023

Dengan taraf nyata (α) atau signifikansi (Sig.) = 5% = 0,05. Berdasarkan hasil olah data diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0,001 < Level of Significant = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

nyata antara kebermanfaatan yang dirasakan oleh pedagang dan kebermanfaatan yang dirasakan oleh konsumen. Hal tersebut didukung dengan analisis kriteria kecenderungan berdasarkan aspek kebermanfaatan yang dirasakan oleh pedagang dan konsumen yang masuk ke dalam kategori tinggi. Untuk mencakup dan menilai aspek kebermanfaatan yang dirasakan terdapat 5 indikator yaitu efektivitas, efisiensi, kecepatan, terampil, dan produktivitas dalam penggunaan QRIS. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Iacovou et al. (1995) yang menyatakan kegunaan yang dirasakan dan keuntungan relatif mencerminkan manfaat yang dirasakan pengguna teknologi mengenai teknologi baru dan penelitian ini telah melaporkan efek signifikan dari kebermanfaatan yang dirasakan. Seperti kebermanfaatan yang dirasakan pedagang dan konsumen melalui efektivitas, efisiensi, kecepatan, terampil, dan produktivitas dalam menggunakan layanan pihak ketiga yaitu QRIS antara pedagang dan konsumen.

Dengan taraf nyata (α) atau signifikansi (Sig.) = 5% = 0,05. Berdasarkan hasil olah data diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0,000 < Level of Significant = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara risiko penerapan oleh pedagang dan risiko penerapan oleh konsumen. Hal

tersebut didukung dengan analisis kriteria kecenderungan berdasarkan aspek risiko penerapan oleh pedagang yang masuk ke dalam kategori sedang dan aspek risiko penerapan oleh konsumen yang masuk ke dalam kategori tinggi. Untuk mencakup dan menilai aspek risiko penerapan terdapat 3 indikator yaitu kegagalan, penolakan, dan kesulitan dalam penggunaan QRIS. Indikator tersebut menilai pedagang dan konsumen dalam menggunakan QRIS untuk mengatasi kegagalan, penolakan, dan kesulitan yang dialami pedagang dan konsumen. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Liu et al. (2008) dan Razi & Madani (2013) yang menjelaskan tidak terdapat hubungan negatif antara risiko dengan keputusan atas penggunaan layanan. Sama seperti layanan QRIS, risiko penerapan dalam layanan pembayaran QRIS ada karena pedagang dan konsumen memiliki pengetahuan yang sesuai dalam bertransaksi dan meminimalisir ketakutan bahwa bertansaksi melalui QRIS tidak akan berfungsi dengan baik.

Dengan taraf nyata (α) atau signifikansi (Sig.) = 5% = 0,05. Berdasarkan hasil olah data diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0,000 < Level of Significant = 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kesiapan individu oleh pedagang dan kesiapan individu oleh konsumen. Hal tersebut didukung dengan analisis kriteria

kecenderungan berdasarkan aspek kesiapan individu oleh pedagang dan konsumen yang masuk ke dalam kategori tinggi. Untuk mencakup dan menilai aspek kesiapan individu terdapat 5 indikator yaitu dana pribadi, kekuatan teknologi, sikap positif, keterampilan teknologi, dan komitmen menggunakan dalam penggunaan QRIS. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Liu et al. (2008) menunjukkan bahwa kesiapan individu memiliki pengaruh terhadap memperoleh teknologi. Dalam penelitian ini membuktikan hubungan kesiapan individu merupakan langkah-langkah yang diambil pedagang dan konsumen untuk mempersiapkan atau memahami perangkat-perangkat untuk mendukung penerimaan atas teknologi seperti bertransaksi menggunakan layanan QRIS.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan penjelasan terkait uji penelitian yang diperoleh pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kebermanfaatan yang dirasakan oleh konsumen lebih tinggi dibandingkan dengan kebermanfaatan yang dirasakan oleh pedagang. Dalam penilaian melalui angket, pedagang dan konsumen menganggap bahwa dalam menggunakan layanan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) memiliki banyak manfaat seperti efektivitas,

efisiensi, kecepatan, terampil, dan produktivitas dalam kegiatan ekonomi dan bertransaksi menggunakan QRIS. Hal tersebut juga akan memudahkan pedagang dan konsumen dalam melakukan transaksi melalui QRIS.

Risiko penerapan oleh konsumen lebih tinggi dibandingkan dengan kebermanfaatan yang dirasakan oleh pedagang. Dalam penilaian melalui angket, pedagang dan konsumen menganggap bahwa dalam kegiatan ekonomi dan bertransaksi menggunakan QRIS, pedagang dan konsumen memiliki pengetahuan yang sesuai dalam bertransaksi dan meminimalisir ketakutan dalam mengatasi kegagalan, penolakan, dan kesulitan. Hal tersebut juga akan memudahkan dan antisipasi pedagang dan konsumen dalam melakukan transaksi melalui QRIS.

Kesiapan individu oleh konsumen lebih tinggi dibandingkan dengan kesiapan individu oleh pedagang. Dalam penilaian melalui angket, pedagang dan konsumen menganggap bahwa dalam kegiatan ekonomi dan bertransaksi menggunakan QRIS, pedagang dan konsumen memiliki sumber daya keuangan, perangkat elektronik, sikap yang positif, keahlian teknis, dan komitmen yang sesuai dalam bertransaksi menggunakan layanan QRIS. Hal tersebut juga akan memudahkan, antisipasi, dan

kesiapan pedagang dan konsumen dalam melakukan transaksi melalui QRIS.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa sikap pedagang dan konsumen dalam menggunakan pembayaran QRIS di Sleman termasuk kategori tinggi, hal ini menunjukkan bahwa pedagang dan konsumen di Sleman, Yogyakarta memiliki respon yang baik dan positif terhadap fenomena penggunaan QRIS. Oleh sebab itu disarankan layanan QRIS mampu mempertahankan kondisi tersebut dan terus melakukan inovasi agar mampu menghadapi persaingan dari dalam maupun luar negeri. Inovasi tersebut dapat berupa meningkatkan kualitas, dan kinerja layanan pembayaran online, menekan tingkat risiko, dan juga meningkatkan kenyamanan konsumen dalam menggunakan pembayaran digital melalui QRIS.

Pedagang dan konsumen merupakan hal yang menarik untuk diteliti karena sikap pedagang dan konsumen nantinya akan mempengaruhi perilaku pedagang dan konsumen kedepannya. Terdapat banyak aspek yang dapat mempengaruhi sikap pedagang dan konsumen, oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengganti atau menambah aspek-aspek yang mempengaruhi sikap pedagang dan konsumen. Aspek

tersebut dapat berupa kegunaan, keamanan, dan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1975). A Bayesian analysis of attribution processes. *Psychological Bulletin*, 82(2), 261.
- Al-Gahtani, S. S. (2008). Testing for the applicability of the TAM model in the Arabic context: Exploring an extended TAM with three moderating factors. *Information Resources Management Journal (IRMJ)*, 21(4), 1-26.
- Allen, E., & Fjermestad, J. (2000). E-Commerce strategies: The manufacturer retailer consumer relationship. *AMCIS 2000 Proceedings*, 67.
- Arhando, A. (2019). Kota Ini Juara Pakai Dompot Digital di Indonesia, 5 E-Wallet Ini Teratas. Diambil pada tanggal 27 Desember 2022 dari <https://lifepal.co.id/media/dompot-digital-paling-banyak-digunakan-di-kota-bandung/>.
- Bank Indonesia. (2022). Laporan Kebijakan Moneter Triwulan IV 2022. Diambil pada tanggal 31 Desember 2022 pada <https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/Documents/Laporan-Kebijakan-Moneter-Triwulan-IV-2022.pdf>.
- Bapat, D. (2012). Customer relationship for electronic payment products: An empirical investigation in India. *Global Business Review*, 13(1), 137–151.
- Chwelos, P., Benbasat, I., & Dexter, A. S. (2001). Empirical test of an EDI adoption model. *Information systems research*, 12(3), 304-321.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- DeMarco, T., & Lister, T. (2003). *Waltzing with Bears: Managing Risk Software*

- on Software Projects Dorset House Publishing. *New York, USA*.
- Doni. (2015). Sistem Pembayaran Digital Terkendala Budaya Masyarakat. Diambil pada tanggal 28 Desember 2022 pada https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/6416/sistem+pembayaran=Terkendala=Budaya=Masyarakat/0/berita_satker.
- Fajra, M., & Novalinda, R. (2020). Project Based Learning: Innovation To Improve the Suitability of Productive Competencies in Vocational High Schools With the Needs of the World of Work. *International Journal Of Multi Science*, 1(08), 1-11.
- Giovanis, A. N., Binioris, S., & Polychronopoulos, G. (2012). An Extension of TAM Model with IDT and Security/Privacy Risk in the Adoption of Internet Banking Services in Greece. *EuroMed Journal of Business*, 7(1), 24- 53.
- Husain, T. (2017). Analisis Determinan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Software Audit. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 19(2), 131-150.
- Khalifa, M., & Davidson, M. (2006). SME Adoption of IT: The Case of Electronic Trading Systems. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 53(2), 275- 284.
- Iacovou, C. L., Benbasat, I., & Dexter, A. S. (1995). Electronic data interchange and small organizations: Adoption and impact of technology. *MIS quarterly*, 465-485.
- Jiang, J. J., Klein, G., & Discenza, R. (2001). Information system success as impacted by risks and development strategies. *IEEE transactions on Engineering Management*, 48(1), 46-55.
- Lui, K. M., & Chan, K. C. (2008). Rescuing Troubled Software Projects by Team Transformation: A Case Study with an ERP Project. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 55(1), 171-184.
- Mallisza, D., Ambiyar, A., Dakhi, O., Verawadina, U., & Siregar, M. I. A. (2021). Design of Acceptance Information System of New Students of National Flight Vocational High School. *International Journal Of Multi Science*, 1(10), 9-21.
- Mehrtens, J., Cragg, P. B., & Mills, A. M. (2001). A model of Internet adoption by SMEs. *Information & management*, 39(3), 165-176.
- Movanita, A. N. K. (2019). Perilaku Pembayaran Konsumen, Pilih Tunai atau Nontunai? Diambil pada tanggal 26 Desember 2022 dari <https://money.kompas.com/read/2019/03/29/091700526/perilaku-pembayaran-konsumen-pilih-tunai-atau-nontunai-?page=all>.
- Pathania, D. K., Nag, A. K., & Pathak, A. D. (2011). Effectiveness Of Performance Appraisal System Of Insurance Sector - A Study Of Himachal Pradesh. *Gurukul Business Review (GBR)*, 19-23.
- Pei, Y., Wang, S., Fan, J., & Zhang, M. (2015). An empirical study on the impact of perceived benefit, risk and trust on e-payment adoption: comparing quick pay and union pay in China. In *2015 7th international conference on intelligent human-machine systems and cybernetics* (Vol. 2, pp. 198-202).
- Razi, M. A., & Madani, H. H. (2013). An analysis of attributes that impact adoption of audit software: An empirical study in Saudi Arabia. *International Journal of Accounting & Information Management*, 21(2), 170-188.
- Remenyi, D. (2010). Stop IT project failures. *Routledge*.
- Rogers, E. M., & Williams, D. (1983). Diffusion of. Innovations (Glencoe, IL: The Free Press, 1962).

- Sarumaha, R., Harefa, D., & Zagoto, M. M. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsepgeometri Transformasi Refleksi Siswa Kelas Xii-Ipa-B Sma Kampus Telukdalam Melalui Model Pembelajaran Discoverylearning Berbantuan Media Kertas Milimeter. *Jurnal Education and development*, 6(1), 90-90.
- Schepers, J., & Wetzels, M. (2007). A meta-analysis of the technology acceptance model: Investigating subjective norm and moderation effects. *Information and Management*, 44(1), 90–103.
- Schmidt, R., Lyytinen, K., Keil, M., & Cule, P. (2001). Identifying software project risks: An international Delphi study. *Journal of management information systems*, 17(4), 5-36.
- Snow, A. P., & Keil, M. (2002). The challenge of accurate software project status reporting: a two-stage model incorporating status errors and reporting bias. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 49(4), 491-504.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28, 1-12.
- Teoh, W. Ming-Yen., Chong, S. C., Lin, B., & Chua, J. W. (2013). Factors affecting consumers' perception of electronic payment: an empirical analysis. *Internet Research*, 23(4), 465-485.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Xu, B., Shao, B., Lin, Z., & Shi, Y. (2009). Enterprise Adoption of Internet Banking in China. *Journal of Global Information Technology Management*, 12(3), 7-28.
- Yiu, C. S., Grant, K., & Edgar, D. (2007). Factors Affecting the Adoption of Internet Banking in Hong Kong – Implications for the Banking Sector. *International Journal of Information Management*, 27(5), 336-351.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 259-265.
- Zebua, Y. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *DIDAKTIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Humaniora, Sains dan Pembelajarannya*, 12(1), 2100-2111.