



**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEPUASAN PENGGUNA, DAN SIKAP
PENGUNAAN TEKNOLOGI TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
QRIS OLEH PELAKU UMKM DIKECAMATAN BATIPUH KABUPATEN
TANAH DATAR (STUDI KASUS PELAKU UMKM DI TANAH DATAR)**

SKRIPSI

*Di tulis Sebagai Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Pada Program Studi Perbankan Syariah*

OLEH

MUHAMMAD HAMZAH FANSHURI
NIM. 1830401096

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
1447 H / 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhmmad Hamzah Fanshuri
NIM : 1830401096
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI dengan judul **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Kepuasan Pengguna, Kepuasan Pengguna, Dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Menggukan QRIS Oleh Pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar (Studi Kasus Pelaku UMKM Di Tanah Datar) “**, merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Batusangkar, Agustus 2025
Saya yang Menyatakan,



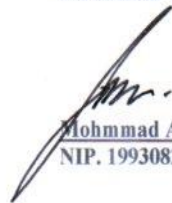
Muhammad Hamzah Fanshuri
NIM. 1830401096

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Muhammad Hamzah Fanshuri** Dengan Judul **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Kepuasan Pengguna, Kepuasan Pengguna, Dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Menggukan QRIS Oleh Pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar (Studi Kasus Pelaku UMKM Di Tanah Datar)”**, Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang *munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi
Perbankan Syariah



Mohammad Aliman Shahmi, M.E
NIP. 199308292022031002

Batusangkar, Agustus 2025
Pembimbing






Febria Rahim, M.E.
NIP. 198902222023212045

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Muhammad Hamzah Fanshuri** NIM.1830401096 dengan judul **"Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan Dan Sikap Pengguna Teknologi Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS Bagi Pelaku UMKM Di Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar(Studi Kasus UMKM Di Tanah Datar) "** telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar pada hari jumat tanggal 22 Agustus 2025 dinyatakan telah lulus dan dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh Sarjana Ekonomi (S.E) gelar sarjana dalam program studi Perbankan Syariah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Febria Rahim, ME. NIP. 198902222023212045	Ketua Sidang/ Pembimbing		25/8/2025
2.	Sri Madona Saleh, SE., M.Si NIP. 198107252023212025	Penguji I/ Anggota		25/8/25
3.	Mohammad Aliman Shahmi, ME NIP.199308292022031002	Penguji II/ Anggota		25/2025 08

Batusangkar, Agustus 2025
Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus
Batusangkar



Dr. H. Rizal M.Ag. CRP
NIP. 197310072002121001

ABSTRAK

Muhammad Hamzah Fanshuri, NIM 1830401096, judul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan dan Sikap Penggunaan Teknologi terhadap Keputusan Menggunakan QRIS bagi Pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar(Studi Kasus UMKM Di Tanah Datar”. Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Program Studi Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

penelitian ini adalah pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh. Penyusunan penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.

Jenis Penelitian ini dilakukan melalui kerja lapangan dengan pendekatan kuantitatif, tempat penelitian ini di Kabupaten Tanah Datar kecamatan Batipuh, populasi dalam penelitian ini adalah UMKM di Kecamatan Batipuh yang sudah menggunakan QRIS sebanyak 100 UMKM yang di laksanakan pada bulan februari sampai bulan juli, Selanjutnya, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 27

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berdampak signifikan terhadap keputusan yang dibuat oleh pelaku UMKM di Kecamatan Baatipuh untuk menggunakan QRIS, uji parsial menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, dan persepsi kemudahan berdampak signifikan terhadap keputusan yang dibuat oleh pelaku UMKM menggunakan QRIS, uji parsial menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$ Sikap terhadap penggunaan teknologi berdampak positif dan signifikan pada keputusan yang dibuat oleh pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Semakin baik sikap pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh, semakin baik pula keputusan menggunakan QRIS.

Kata Kunci : Persepsi kemanfaatan, Persepsi kepuasan sikap penggunaan teknologi, Penggunaan QRIS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	9
1. Manfaat Penelitian	9
2. Luaran Penelitian	10
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Keputusan penggunaan	13
2. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	18
3. Persepsi Kenyamanan	21
4. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) .	22
5. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir	33
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	36

A. Jenis Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	37
D. Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	45
1. Sejarah Kecamatan Batipuh.....	45
2. Visi dan Misi Kecamatan Batipuh	49
3. Struktur Organisasi Kecamatan Batipuh.....	49
4. Gambaran Umum UMKM di Kecamatan Batipuh	50
B. Deskripsi Responden	51
C. Hasil Penelitian.....	56
1. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	56
2. Hasil Uji Asumsi Klasik	61
3. Hasil Uji Hipotesis.....	64
D. Pembahasan Hasil Analisis Data	69
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data UMKM di tanah datar	4
Tabel 1. 2 Data Merchant Kecamatan batipuh.....	5
Tabel 3. 1 Rancangan waktu penelitian	36
Tabel 3. 2 Variabel dan indikator Penelitian	39
Tabel 3. 3 SkorPenilaianBerdasarkanSkalaLikert.....	40
Tabel 4. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	51
Tabel 4. 2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Usaha.....	52
Tabel 4. 3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Alamat Usaha.....	52
Tabel 4. 4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Lama Usaha	53
Tabel 4. 5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Lama Usaha Menggunakan QRIS	54
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Persepsi Manfaat.....	54
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Persepsi Kepuasan	55
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Sikap Penggunaan Teknologi	55
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Variabel Keputusan Penggunaan.....	56
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Persepsi Manfaat	57
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Persepsi Kepuasan.....	58
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Sikap Penggunaan Teknologi	58
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Keputusan Penggunaan	59
Tabel 4. 14 Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Manfaat	59
Tabel 4. 15 Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kepuasan.....	60
Tabel 4. 16 Hasil Uji Reliabilitas Sikap Penggunaan Teknologi.....	60
Tabel 4. 17 Hasil Uji Reliabilitas Keputusan Penggunaan	60
Tabel 4. 18 Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 19 Uji Multikolinearitas	62
Tabel 4. 20 Hasil uji regresi linear berganda	64

Tabel 4. 21 Uji F(Simultan)	68
Tabel 4. 22 Hasil Analisis Koefisien Determinan.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	49
Gambar 4. 2 Scatterplot	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu inovasi yang tengah berkembang pesat adalah QR Code Indonesian Standard (QRIS), yang diinisiasi oleh Bank Indonesia sebagai solusi pembayaran non-tunai yang mudah, cepat, dan universal. QRIS memungkinkan konsumen melakukan transaksi hanya dengan memindai kode QR, tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu.

Fenomena ini tidak hanya mencakup kalangan individu, tetapi juga meluas ke sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), yang menjadi tulang punggung perekonomian nasional. UMKM di Indonesia memainkan peranan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi serta menciptakan lapangan kerja. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, terdapat lebih dari 64 juta pelaku UMKM yang tersebar di seluruh Indonesia. Dengan jumlah tersebut, sektor UMKM memiliki potensi besar dalam mendukung percepatan digitalisasi sistem keuangan, termasuk dalam hal metode pembayaran.

Pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi salah satu target utama dalam penerapan QRIS, mengingat peran strategis sektor ini dalam perekonomian nasional. Penggunaan QRIS diyakini dapat meningkatkan efisiensi operasional, memperluas akses pasar, dan menciptakan transaksi yang lebih aman dan terdokumentasi. Namun, adopsi QRIS di kalangan UMKM tidak sepenuhnya berjalan mulus. Masih terdapat pelaku UMKM yang enggan atau belum tertarik menggunakannya karena berbagai alasan, baik teknis maupun non-teknis. (Nihayah, Ana Zahrotun, dkk,2022).

Seiring dengan berkembangnya sektor UMKM, semakin banyak pelaku usaha kecil yang mulai mengadopsi sistem pembayaran digital, seperti *e-wallet*. Hal ini memberikan banyak kemudahan, salah satunya adalah mengurangi ketergantungan pada uang tunai serta mempercepat proses transaksi. Namun, penggunaan berbagai jenis *e-wallet* secara terpisah memunculkan tantangan tersendiri, karena setiap aplikasi memiliki kode QR yang berbeda-beda. Kondisi ini membuat pelaku UMKM kesulitan menyediakan semua jenis QR yang dibutuhkan oleh konsumen.

Menjawab permasalahan tersebut, Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) meluncurkan sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai solusi integrasi dari seluruh platform pembayaran digital. QRIS memungkinkan konsumen untuk melakukan transaksi hanya dengan satu kode QR yang kompatibel dengan seluruh aplikasi pembayaran digital, baik dari bank maupun non-bank. Sistem ini secara resmi mulai digunakan pada 1 Januari 2020, dan menjadi bagian dari upaya mendukung visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025.

Menurut Bank Indonesia, implementasi QRIS terus menunjukkan pertumbuhan positif. Pada awal 2020, terdapat sekitar 5,8 juta merchant yang telah menggunakan QRIS, meningkat menjadi 12 juta pada 2021, dan melonjak hingga 20,5 juta pada 2022. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat QRIS sebagai alat pembayaran digital diterima secara luas, terutama oleh pelaku UMKM. Kemudahan, efisiensi, dan fleksibilitas yang ditawarkan QRIS menjadi daya tarik utama. Bahkan, setelah pandemi Covid-19, penggunaan QRIS justru meningkat, menandakan perubahan perilaku konsumen dan pelaku usaha dalam memilih metode pembayaran.

Namun demikian, masih terdapat sejumlah tantangan yang menghambat adopsi QRIS secara merata, khususnya di kota kecil dan daerah terpencil. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, dari sekitar 65 juta UMKM, baru sekitar 17,2 juta atau 26,5% yang telah masuk ke ranah digital. Beberapa pelaku UMKM enggan menggunakan QRIS karena keterbatasan literasi digital, minimnya pengetahuan, atau karena merasa lebih

nyaman dengan pembayaran tunai. Ada pula yang masih menggunakan kode QR dari *e-wallet* tertentu, tanpa memahami kelebihan QRIS sebagai sistem terintegrasi. (Mahyuni,LuhPutu,ddk, 2021).

Dalam konteks lokal, seperti yang dilakukan oleh Bank Syariah Indonesia (BSI) KCP Padang Bandar Buat, implementasi QRIS difokuskan untuk mendukung transformasi digital UMKM melalui penyediaan layanan Merchant QRIS. Melalui program ini, BSI mendorong pelaku UMKM untuk mendaftarkan QRIS sebagai syarat pengajuan pembiayaan serta mempermudah transaksi dengan konsumen. (Setiawan &Mahyuni, 2020).

Meskipun QRIS telah terbukti memberikan banyak manfaat, keberhasilan adopsinya tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap pengguna terhadap teknologi itu sendiri. Persepsi manfaat mencerminkan keyakinan pelaku UMKM bahwa penggunaan QRIS akan meningkatkan efisiensi dan kinerja usaha mereka. Kepuasan pengguna mencerminkan pengalaman positif dalam menggunakan QRIS, baik dari segi kecepatan, kenyamanan, maupun keamanan transaksi. Sementara itu, sikap terhadap teknologi menggambarkan penerimaan dan kesiapan pelaku UMKM untuk mengadopsi inovasi baru dalam operasional bisnisnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS oleh pelaku UMKM, khususnya dalam mendukung digitalisasi sistem pembayaran di Indonesia.

Tabel 1. 1
Data UMKM di tanah datar

No	Kecamatan	Jumlah UMKM
1	X Koto	1.383
2	Batipuh	1.342
3	Batipuh Selatan	325
4	Pariangan	1.034
5	Rambatan	2.600
6	Lima Kaum	3.128
7	Tanjung Emas	1.201
8	Padang Ganting	470
9	Lintau Buo	1.205
10	Lintau Buo Utara	2.155
11	Sungayang	1.870
12	Sungai Tarab	1.663
13	Salimpauang	1.024
14	Tanjung Baru	611
TOTAL		20.011

Sumber: Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Tanah Datar tahun 2021

Angka-angka di atas adalah contoh yang dapat kamu sesuaikan dengan data terbaru dari Dinas Koperasi Tanah Datar atau sumber resmi pemerintah daerah.

Didasarkan pada Tabel 1.1 di atas, dapat dilihat bahwa tingginya antusiasme para pelaku usaha UMKM di Kabupaten Tanah Datar pada tahun 2022 tercermin dari total keseluruhan UMKM yang berjumlah 20.011. Jumlah UMKM tertinggi berada di Kecamatan *Lima Kaum* dengan 3.128 unit usaha. Untuk data UMKM yang menggunakan QRIS di Bank Syariah Indonesia

(BSI) KCP Batusangkar (sebagai kantor cabang di ibu kota Kabupaten Tanah Datar), peneliti memperoleh data langsung dari pihak Bank Syariah Indonesia KCP Batusangkar.

Dilihat dari kondisi di lapangan, jumlah UMKM di Kabupaten Tanah Datar tidak sebanding dengan jumlah pelaku UMKM yang telah menggunakan QRIS melalui Bank Syariah Indonesia KCP Batusangkar. Masih banyak pelaku UMKM yang belum memanfaatkan sistem pembayaran QRIS secara optimal. Berikut ini adalah perbandingan jumlah merchant yang mendaftar untuk menggunakan QRIS di Bank Syariah Indonesia KCP Batusangkar.

Tabel 1. 2
Data Merchant Kecamatan batipuh
tahun2023

No	Nagari	Jumlah merchant yang Mendaftar untuk menggunakan QRIS	Jumlah merchant yang aktif menggunakan QRIS
1.	Andaleh	19	9
2.	Batipuh Ateh	11	5
3.	Batipuh Baruh	12	6
4.	Bungo Tanjung	10	4
5.	Pitalah	8	5
6.	Gunung Rajo	10	5
7.	Sabu	20	7
8.	Tanjung Barulak	10	3
	TOTAL	100	44

Sumber: BRI unit Batipuh dan BSI unit Batusangkar

Sebelum melakukan riset, peneliti telah melakukan observasi awal kepada 2 Pelaku Usaha Mikro dan Kecil Menengah pada tanggal 25-27 April 2025 berlokasi di Nagari Batipuh ateh dan Nagari Bungo Tanjung dimana nagari batipuh ateh yang aktif menggunakan Qris 5 sedangkan Nagari Bungo Tanjung 4 yang aktif menggunakan Qris, alasan saya melakukan observasi di 2 nagari tersebut di karenakan 2 nagari tersebut merupakan jalan lintas yang di

lalui banyak kendaraan

Namun, meskipun QRIS telah terbukti memberikan berbagai kemudahan, realitas di lapangan menunjukkan bahwa adopsinya masih menghadapi sejumlah tantangan, terutama di kalangan pelaku UMKM. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa masih banyak pelaku UMKM yang belum sepenuhnya memahami cara penggunaan QRIS dan manfaat yang dapat diperoleh darinya. Kurangnya literasi digital ini menyebabkan sebagian besar pelaku usaha merasa penggunaan QRIS masih merepotkan atau "ribet", terutama dalam proses teknis operasional sehari-hari.

Di sisi lain, kebiasaan konsumen yang masih dominan menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran turut menjadi hambatan dalam optimalisasi sistem QRIS. Para pelaku UMKM juga mengungkapkan kekhawatiran terhadap aspek keamanan data, baik data usaha maupun data konsumen, karena takut terjadi peretasan atau penyalahgunaan informasi. Selain itu, kendala teknis seperti lambatnya notifikasi transaksi, kesalahan sistem, dan jaringan yang tidak stabil semakin memperkuat resistensi sebagian pelaku usaha dalam mengadopsi teknologi ini secara penuh.

Permasalahan-permasalahan tersebut menggambarkan bahwa meskipun secara struktural QRIS memiliki banyak kelebihan, faktor psikologis, teknis, dan budaya digital turut memengaruhi keputusan pelaku UMKM untuk menggunakannya. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap terhadap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh, sebagai salah satu bentuk evaluasi terhadap keberhasilan implementasi sistem pembayaran digital di daerah.

Sebagai dasar teoritis, penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi merupakan faktor utama yang memengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi, yang pada akhirnya

berdampak pada keputusan untuk menggunakannya. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh *Teori Kepuasan Pelanggan* dari Oliver yang menyatakan bahwa kepuasan adalah hasil dari perbandingan antara harapan dan kinerja yang dirasakan. Teori ini relevan dalam menjelaskan bagaimana persepsi kepuasan pengguna dapat memengaruhi keputusan penggunaan QRIS oleh UMKM. Untuk mendukung aspek perilaku pengguna dalam pengambilan keputusan, *Theory of Planned Behavior* (TPB) dari Ajzen juga digunakan sebagai teori pendukung. TPB menjelaskan bahwa sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku bersama-sama membentuk niat perilaku seseorang, yang dalam konteks ini adalah keputusan untuk menggunakan QRIS.

Merchant merupakan pelaku usaha yang telah mendaftarkan diri untuk menerima pembayaran melalui sistem QRIS. Peran merchant sangat penting dalam ekosistem QRIS karena mereka menjadi titik temu antara pengguna akhir (konsumen) dengan sistem pembayaran digital yang diinisiasi oleh Bank Indonesia. Dalam konteks penelitian ini, merchant adalah pelaku UMKM yang telah resmi menggunakan QRIS dari Bank Syariah Indonesia (BSI) KCP Batusangkar dan Bank Rakyat Indonesia (BRI) KCP Batipuh

Berdasarkan uraian latar maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Kepuasan Pengguna, dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Menggunakan Qris oleh Pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar”**

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Masih banyak pelaku UMKM yang belum sepenuhnya memahami cara menggunakan QRIS dan manfaatnya.
2. UMKM merasa ribet dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada usahanya.
3. Masih banyak pembeli menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran.

4. UMKM kesulitan dalam mengoperasikan sistem dan tidak nyaman dengan penggunaan teknologi dalam bisnisnya, karena takut data mereka dan pelanggan diretas.
5. Lamanya masuk notifikasi transaksi dari pembeli kepada penjual akibat error dan jaringan yang tidak stabil.

C. Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang akan dibahas dan agar penelitian dilakukan secara fokus, maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
2. Pengaruh kepuasan pengguna terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
3. Pengaruh sikap terhadap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
4. Pengaruh gabungan dari persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti akan meneliti dan menganalisis masalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh?
2. Apakah kepuasan pengguna berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh?
3. Apakah sikap terhadap penggunaan teknologi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh?
4. Apakah persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap penggunaan teknologi secara simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kepuasan pengguna terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh sikap terhadap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.
4. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh simultan dari persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur mengenai adopsi teknologi pembayaran digital, khususnya QRIS dalam konteks UMKM di Kecamatan Batipuh.

b. Secara Praktis

1) Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi penulis dalam memperluas wawasan serta pengetahuan tentang laboratorium. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat diterapkan dalam kajian mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kepuasan, dan sikap terhadap penggunaan teknologi, khususnya dalam konteks keputusan penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh.

2) Bagi Pengguna

Melalui penelitian ini, masyarakat dapat mendapatkan informasi dan mendalami lebih jauh mengenai layanan QRIS. Penelitian ini juga akan menjadi sumber untuk meningkatkan literasi keuangan, sehingga masyarakat lebih sadar akan manfaat transaksi non-tunai yang lebih praktis dan nyaman.

2. Luaran Penelitian

Adanya luaran hasil penelitian yang diharapkan dari studi ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjadi acuan bagi Perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar serta memberikan manfaat yang signifikan untuk publikasi di jurnal ilmiah.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, penting untuk memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam judul. Tujuannya adalah agar pembahasan menjadi lebih fokus, terarah, dan tidak terjadi kesalahpahaman. Oleh karena itu, penulis akan memaparkan definisi operasional setiap variabel secara rinci.

1. Persepsi Manfaat Menggunakan Qris

Persepsi manfaat dapat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa manfaat teknologi tertentu akan dapat meningkatkan kinerja pekerjaan mereka (Dr. Miko Andi Wardana, 2024). Keyakinan bahwa pengguna QRIS akan memberikan keuntungan atau manfaat dalam mendukung kegiatan usaha dalam penelitian ini

- a. QRIS mempercepat proses transaksi pembayaran.
- b. QRIS memudahkan pengelolaan keuangan bisnis.
- c. QRIS meningkatkan kepuasan pelanggan dalam bertransaksi.
- d. QRIS membantu meningkatkan efisiensi operasional usaha.

2. Persepsi Kepuasan Menggunakan Qris

Persepsi Kepuasan adalah kepuasan pengguna merupakan ukuran penting terhadap keberhasilan sistem informasi, termasuk dalam konteks teknologi keuangan seperti QRIS. Kepuasan ini dipengaruhi oleh kualitas

sistem, kualitas informasi, serta kualitas layanan DeLone dan McLean (2003). Keyakinan bahwa pengguna QRIS akan memberikan kepuasan atau manfaat dalam mendukung kegiatan usaha dalam penelitian ini

- a. QRIS mudah dipelajari dan dioperasikan.
- b. QRIS memberikan rasa nyaman saat digunakan.
- c. QRIS mampu memenuhi ekspektasi dalam transaksi usaha.
- d. QRIS menciptakan pengalaman bertransaksi yang memuaskan.

3. Sikap Penggunaan Teknologi Menggunakan Qris

Sikap penggunaan teknologi adalah evaluasi dari pemakai mengenai ketertarikannya dalam menggunakan suatu teknologi (Dr. Miko Andi Wardana, 2024). Berdasarkan definisi di atas, yang dimaksud dengan sikap penggunaan teknologi dalam penelitian ini adalah sikap suka atau tidak suka para pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh terhadap penggunaan QRIS.

- a. Keinginan untuk terus menggunakan QRIS.
- b. Antusiasme dalam mengeksplorasi fitur-fitur QRIS.
- c. Penerimaan terhadap penggunaan QRIS dalam aktivitas bisnis.
- d. Keyakinan akan manfaat QRIS dalam mendukung usaha.

4. Keputusan Menggunakan Qris

Keputusan adalah akhir dari proses berpikir mengenai suatu masalah, di mana seseorang perlu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan cara mengatasi masalah tersebut melalui pemilihan di antara berbagai alternatif. Pengambilan keputusan merupakan proses yang melibatkan pemahaman dan evaluasi terhadap dua atau lebih opsi, kemudian memilih salah satu di antaranya (Dr. Miko Andi Wardana, 2024). Berdasarkan definisi di atas, yang dimaksud dengan keputusan dalam penelitian ini adalah suatu dorongan atau keinginan pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh untuk menentukan pilihan yang tersedia, yang kemudian dilanjutkan dengan tindakan nyata dalam mengambil dan menerima keputusan untuk menggunakan QRIS dalam penelitian ini

- a. Niat memilih QRIS sebagai metode pembayaran.
- b. Kepastian dalam menentukan pilihan menggunakan QRIS.
- c. Komitmen untuk mempertahankan penggunaan QRIS dalam jangka panjang.
- d. Keinginan untuk merekomendasikan penggunaan QRIS kepada pihak lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keputusan penggunaan

a. Pengertian keputusan

Keputusan diambil sebagai tindakan yang melibatkan dua atau lebih alternatif. Seseorang yang ingin membuat pilihan harus memiliki beberapa opsi yang tersedia. Menurut Setiadi, inti dari pengambilan keputusan dalam pembelian adalah sebuah proses integratif yang menggabungkan pengetahuan untuk mengevaluasi dua atau lebih perilaku alternatif sebelum akhirnya memilih salah satunya (Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, 2013).

Keputusan pembelian merupakan tahap penting yang dilalui konsumen sebelum akhirnya memutuskan untuk membeli suatu produk. Perilaku ini mencakup tindakan beli yang dilakukan oleh individu atau rumah tangga untuk memperoleh barang dan jasa yang akan digunakan untuk konsumsi pribadi.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa setiap individu yang dihadapkan pada keputusan pembelian pasti memiliki beberapa opsi untuk dipilih. Ketika seseorang mempertimbangkan suatu produk, mereka menghadapi dua kemungkinan: menggunakannya atau tidak. Dari situ, mereka dapat mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang tepat.

b. Proses Pengambilan Keputusan Konsumen

Dalam proses pengambilan keputusan pembelian, konsumen umumnya melalui lima tahapan penting, yaitu:

1) Pengenalan Masalah

Langkah pertama dimulai saat konsumen menyadari adanya kesenjangan antara kondisi yang sedang dialami dengan kondisi

yang diinginkan. Kesadaran ini bisa dipicu oleh kebutuhan pribadi atau pengaruh dari luar, seperti iklan atau pengalaman orang lain.

2) Pencarian Informasi

Setelah mengenali kebutuhan, konsumen akan mulai mencari informasi yang relevan untuk membantu memenuhi kebutuhannya. Seberapa dalam pencarian ini dilakukan tergantung pada tingkat pentingnya kebutuhan, ketersediaan informasi, kemudahan akses, dan pengalaman pencarian sebelumnya.

3) Evaluasi Alternatif

Di tahap ini, konsumen membandingkan berbagai pilihan produk atau merek berdasarkan informasi yang telah mereka kumpulkan. Persepsi terhadap kualitas, harga, dan nilai produk menjadi pertimbangan utama dalam memilih alternatif terbaik.

4) Pengambilan Keputusan Pembelian

Setelah mempertimbangkan semua alternatif, konsumen kemudian memutuskan untuk membeli produk yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pilihan ini bisa dipengaruhi oleh promosi, rekomendasi, atau kemudahan dalam memperoleh produk tersebut.

5) Perilaku Setelah Pembelian

Tahap terakhir terjadi setelah konsumen menggunakan produk yang dibelinya. Kepuasan atau ketidakpuasan terhadap produk akan memengaruhi sikap mereka ke depannya apakah mereka akan membeli ulang, memberikan ulasan, atau merekomendasikannya kepada orang lain.

Memahami bagaimana konsumen membuat keputusan sangat penting, baik bagi pelaku bisnis untuk menyusun strategi pemasaran, maupun bagi konsumen itu sendiri agar bisa lebih bijak dalam memilih produk. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari kebutuhan pribadi hingga persepsi terhadap nilai produk, dengan tujuan

akhir untuk mendapatkan kepuasan maksimal dari keputusan yang diambil.

c. **Faktor-Faktor dalam Pengambilan Keputusan Konsumen**

Keputusan pembelian timbul ketika konsumen terdorong untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Menurut Kotler & Armstrong (2012), faktor-faktor yang memengaruhi proses pengambilan keputusan terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Pembagian ini juga diperkuat oleh penelitian dari Schiffman dan Kanuk (2010), serta studi lanjutan oleh Peter & Olson (2010).

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah elemen yang berasal dari dalam diri konsumen. Hal ini mencakup persepsi, motivasi, pembelajaran, sikap, dan kepribadian. Konsumen akan memproses informasi, mengenali merek, serta mengevaluasi apakah produk sesuai dengan kebutuhannya atau tidak (Peter & Olson, 2010).

Konsumen biasanya mengelompokkan produk atau merek ke dalam tiga kategori utama:

- a) **Kelompok Pertimbangan:** Produk yang dianggap layak dan akan dipertimbangkan untuk pembelian.
- b) **Kelompok Serupa:** Produk atau merek yang dianggap sebanding, tanpa keunggulan yang menonjol.
- c) **Kelompok yang Ditolak:** Produk atau merek yang tidak memenuhi ekspektasi dan cenderung diabaikan.

Penelitian oleh Mowen & Minor (2002) juga menegaskan bahwa proses internal ini berperan besar dalam membentuk loyalitas dan preferensi konsumen terhadap suatu produk.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup berbagai aspek lingkungan yang berada di luar diri konsumen dan memengaruhi keputusan mereka. Menurut studi oleh Solomon (2018), faktor eksternal ini mencakup harga, produk, lokasi, dan layanan.

a) Harga

Harga merupakan salah satu indikator utama yang dilihat konsumen saat mengevaluasi produk. Studi dari Zeithaml (1988) menunjukkan bahwa persepsi nilai dan kualitas sering kali dikaitkan dengan harga produk. Ketika harga dirasa sesuai dengan manfaat yang diberikan, maka kemungkinan pembelian meningkat.

b) Produk

Produk sebagai sekumpulan atribut memiliki peran penting dalam menarik minat konsumen. Menurut Kotler & Keller (2016), elemen-elemen utama dari produk yang dipertimbangkan meliputi:

- (1) Kualitas Produk (Garvin, 1984): Kualitas tinggi menambah kepercayaan konsumen dan mendorong loyalitas.
- (2) Fitur Produk: Fitur tambahan memberi nilai lebih yang dapat menjadi pembeda di pasar yang kompetitif (Ulwick, 2002).
- (3) Desain Produk: Desain memengaruhi persepsi estetik dan fungsionalitas, yang keduanya dapat memperkuat keputusan pembelian.
- (4) Merek: Merek memberikan citra, reputasi, serta identitas yang melekat dalam benak konsumen (Aaker, 1996).
- (5) Kemasan: Menurut Underwood (2003), kemasan tidak hanya berfungsi sebagai pelindung, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang memengaruhi persepsi konsumen.

c) Lokasi

Lokasi memengaruhi kemudahan konsumen dalam memperoleh produk. Lokasi strategis dapat meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan konsumen, seperti dijelaskan dalam studi oleh Berman & Evans (2012).

d) Layanan

Layanan berperan penting dalam membentuk pengalaman konsumen. Studi dari Parasuraman, Zeithaml, & Berry (1988) melalui model SERVQUAL menyatakan bahwa kualitas layanan yang baik dapat menciptakan kepuasan, loyalitas, dan pembelian ulang.

d. Indikator pengambilan keputusan

1) Keunggulan Sistem

Keunggulan sistem merujuk pada sejauh mana sistem memiliki fitur, performa, dan keunikan yang tidak dimiliki oleh sistem lain. Ini termasuk kualitas teknologi, kecepatan, keamanan, dan keandalan sistem. Konsumen akan cenderung memilih sistem yang dianggap unggul dibanding kompetitor. Keunggulan ini memberikan nilai tambah dan memengaruhi persepsi konsumen terhadap kualitas layanan.

2) Manfaat Sistem

Manfaat sistem berkaitan dengan sejauh mana sistem memberikan nilai atau keuntungan bagi pengguna, baik itu efisiensi, kemudahan, kenyamanan, maupun penghematan waktu dan biaya. Semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk menggunakan dan terus menggunakan sistem tersebut. Manfaat yang jelas menjadi motivasi utama dalam proses pengambilan keputusan.

3) Ketertarikan terhadap Sistem

Ketertarikan merujuk pada sejauh mana pengguna merasa sistem tersebut menarik secara visual, fungsional, atau inovatif. Ini mencakup desain antarmuka, kemudahan navigasi, dan user experience. Sistem yang menarik secara visual dan mudah digunakan dapat menciptakan kesan positif sejak awal, sehingga memengaruhi minat konsumen untuk mencoba dan menggunakannya.

4) Kebiasaan terhadap Sistem

Kebiasaan berkaitan dengan sejauh mana pengguna sudah terbiasa menggunakan sistem tersebut dalam aktivitas sehari-hari. Ini termasuk faktor kenyamanan dan rutinitas penggunaan. Sistem yang sudah menjadi kebiasaan akan lebih sulit ditinggalkan. Pengguna cenderung mempertahankan sistem yang sudah akrab karena mengurangi kebutuhan untuk belajar ulang (switching cost rendah).

5) Kesesuaian dengan Kebutuhan

Kesesuaian berarti sejauh mana sistem mampu memenuhi kebutuhan spesifik dari pengguna, baik dari sisi fitur, fleksibilitas, maupun konteks penggunaan. Jika sistem mampu menjawab kebutuhan spesifik konsumen, maka kemungkinan besar akan dipilih dan digunakan secara berkelanjutan. Sistem yang tidak relevan dengan kebutuhan cenderung ditinggalkan.

2. *Technology Acceptance Model (TAM)*

a. **Pengertian Technology Acceptance Model (TAM)**

Technology Acceptance Model (TAM) dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1989 dan merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan untuk memahami penerimaan teknologi. Model ini menjelaskan hubungan antara kepercayaan, sikap, intensi, dan perilaku pengguna terhadap teknologi. TAM bertujuan untuk memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi berbasis informasi oleh pengguna secara umum. Selain itu, model ini juga menjelaskan bagaimana perilaku pengguna dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, memberikan wawasan mengenai faktor psikologis yang mendasari keputusan penggunaan teknologi.

TAM sering digunakan untuk mengeksplorasi proses adopsi teknologi baru, serta variabel-variabel yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut. Salah satu elemen penting dari TAM adalah konsep niat (*intention*), yang berperan dalam menentukan apakah seseorang akan mengadopsi teknologi atau tidak. Faktor utama

yang mempengaruhi keputusan ini adalah *perceived usefulness* (PU) dan *Perceived Satisfaction* (PS).

b. Perceived Usefulness (PU)

Perceived usefulness menurut Davis adalah sejauh mana pengguna merasa bahwa teknologi yang digunakan akan meningkatkan kinerja mereka. Beberapa indikator dari PU meliputi peningkatan kinerja, percepatan proses kerja, peningkatan efektivitas, dan produktivitas, serta kemudahan dalam melaksanakan tugas. Dengan kata lain, semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut akan diterima.

c. Perceived Satisfaction (PS)

Persepsi kepuasan merupakan perluasan dari model TAM yang digunakan untuk menggambarkan seberapa puas pengguna setelah menggunakan suatu teknologi. Menurut Oliver kepuasan adalah hasil dari evaluasi perbandingan antara harapan dan kenyataan setelah penggunaan. DeLone dan McLean dalam *Information System Success Model* juga menyebutkan bahwa kepuasan pengguna merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan sistem informasi. Dalam konteks penelitian ini, persepsi kepuasan mencerminkan pengalaman subjektif pelaku UMKM setelah menggunakan QRIS, meliputi kenyamanan, kecepatan, dan kemudahan saat melakukan transaksi.

d. Tujuan Technology Acceptance Model (TAM)

Tujuan dari TAM adalah untuk menjelaskan dan memprediksi bagaimana pengguna menerima sistem informasi tertentu. Teori ini memberikan dasar teoretis yang memungkinkan kita untuk memahami berbagai faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam suatu organisasi. Dengan menggunakan teori ini, kita dapat mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara keyakinan pengguna tentang manfaat dan kemudahan sistem, perilaku mereka, serta penggunaan aktual teknologi.

1) Persepsi Manfaat

a) Pengertian persepsi manfaat

Persepsi manfaat merujuk pada keyakinan pengguna tentang seberapa jauh teknologi dapat meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja. Teknologi yang dianggap bermanfaat dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas pekerjaan. Dalam konteks Islam, teknologi harus memberikan manfaat yang besar bagi umat manusia. Sebagaimana tertuang dalam firman Allah dalam Q.S. At-Taubah ayat 19-20: "...Mereka yang beriman, berhijrah, dan berjihad dengan harta dan jiwa mereka, mereka memiliki derajat yang lebih tinggi di sisi Allah."

b) Faktor-faktor yang Memengaruhi Persepsi Manfaat

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi manfaat antara lain:

- (1) Peningkatan efisiensi transaksi
- (2) Pengurangan biaya transaksi
- (3) Aksesibilitas pembayaran yang lebih mudah
- (4) Peningkatan keamanan transaksi
- (5) Kemudahan pelacakan transaksi
- (6) Peningkatan penjualan dan reputasi bisnis

c) Indikator-indikator Persepsi Manfaat

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi manfaat meliputi:

- (1) Meningkatkan kinerja pengguna
- (2) Mempercepat proses kerja
- (3) Meningkatkan efektivitas
- (4) Meningkatkan produktivitas
- (5) Mempermudah pekerjaan

3. Persepsi Kenyamanan

a. Pengertian Persepsi Kenyamanan

Persepsi kenyamanan dalam konteks penerimaan teknologi merujuk pada sejauh mana pengguna merasa nyaman secara fisik maupun psikologis saat berinteraksi dengan suatu sistem teknologi. Kenyamanan ini dapat mencakup aspek antarmuka pengguna (user interface), pengalaman pengguna (user experience), hingga lingkungan penggunaan yang mendukung, seperti kecepatan respon sistem dan tampilan visual yang tidak melelahkan mata.

Menurut Purwanto et al. (2020), persepsi kenyamanan adalah salah satu aspek penting dalam menentukan keputusan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi, khususnya dalam sistem berbasis digital. Semakin nyaman pengguna saat menggunakan teknologi, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut akan diterima dan digunakan secara berkelanjutan.

Kenyamanan juga berkaitan erat dengan perasaan aman, tidak cemas, dan tidak tertekan selama proses penggunaan teknologi. Dalam hal ini, kenyamanan menjadi elemen pelengkap dari *perceived ease of use* (PEOU) dan *perceived usefulness* (PU) karena mampu memperkuat niat pengguna dalam menggunakan teknologi secara sukarela

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Kenyamanan

Beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi kenyamanan pengguna dalam menggunakan teknologi antara lain:

1) Tampilan antarmuka yang bersih dan intuitif

Desain sistem yang sederhana, tidak terlalu kompleks, dan mudah dinavigasi membantu pengguna merasa nyaman.

2) Responsivitas sistem

Sistem yang cepat merespons perintah pengguna memberikan pengalaman positif dan tidak menimbulkan frustrasi.

3) Keamanan data pengguna

Ketika pengguna yakin bahwa data pribadinya aman, maka tingkat kenyamanan pun meningkat.

4) Stabilitas sistem

Aplikasi atau sistem yang jarang mengalami gangguan atau error cenderung menciptakan rasa nyaman dalam jangka panjang.

5) Lingkungan penggunaan yang familiar

Sistem yang sesuai dengan kebiasaan atau budaya kerja pengguna akan lebih mudah diterima karena terasa lebih "akrab".

c. Indikator Persepsi Kenyamanan

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur persepsi kenyamanan pengguna terhadap suatu sistem teknologi antara lain:

- 1) Saya merasa nyaman saat menggunakan sistem ini.
- 2) Saya tidak merasa lelah atau stres saat menggunakan sistem ini.
- 3) Antarmuka sistem ini menyenangkan secara visual.
- 4) Saya merasa sistem ini mendukung cara kerja saya.
- 5) Saya merasa aman dan terlindungi saat menggunakan sistem ini.

4. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan pengembangan dari teori TAM yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis. Model ini dikemukakan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2003 dan disempurnakan dalam beberapa studi selanjutnya hingga tahun 2020. UTAUT mengintegrasikan berbagai elemen dari delapan teori penerimaan teknologi yang berbeda untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi adopsi dan penggunaan teknologi oleh individu.

Model UTAUT terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu:

a. Performance Expectancy

Keyakinan bahwa penggunaan teknologi akan memberikan manfaat dalam meningkatkan kinerja pekerjaan atau aktivitas lainnya.

b. Effort Expectancy

Persepsi mengenai sejauh mana teknologi mudah untuk digunakan dan dipelajari

c. Social Influence

Seberapa besar pengaruh orang-orang di sekitar (misalnya teman kerja, atasan, keluarga) terhadap keputusan individu untuk menggunakan teknologi tertentu.

d. Facilitating Conditions

Keyakinan bahwa terdapat infrastruktur teknis dan dukungan organisasi yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi tersebut.

e. Comfort (Kenyamanan)

Tingkat kenyamanan yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan sistem teknologi. Faktor ini mencakup perasaan aman, tidak terintimidasi, serta merasa terbantu selama proses penggunaan teknologi berlangsung. Kenyamanan ini menjadi penting karena dapat meningkatkan penerimaan serta keberlanjutan penggunaan teknologi dalam jangka panjang (Lee & Kwon, 2021).

Salah satu keunggulan model UTAUT adalah kemampuannya dalam menjelaskan bagaimana faktor-faktor individu seperti usia, jenis kelamin, pengalaman, dan kondisi sukarela dapat memoderasi pengaruh dari variabel-variabel utama terhadap niat dan perilaku penggunaan teknologi. Model ini juga mampu menggambarkan keterkaitan antara kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, kenyamanan, dan niat untuk menggunakan teknologi dalam berbagai konteks.

5. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

a. Pengertian QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan sistem pembayaran berbasis kode QR yang telah distandarisasi secara nasional oleh Bank Indonesia. Inisiatif ini bertujuan untuk menyederhanakan, mempercepat, dan meningkatkan keamanan

transaksi digital. Sebelum diterapkannya QRIS, pengguna hanya bisa bertransaksi dengan merchant yang berada dalam penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP) yang sama karena tidak adanya standarisasi kode QR. Namun, dengan kehadiran QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari berbagai PJSP dapat digunakan untuk melakukan transaksi dengan satu jenis kode QR yang seragam (Bank Indonesia, 2023).

QRIS diluncurkan secara resmi pada tanggal 17 Agustus 2019 melalui kerja sama Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), dan mulai diberlakukan secara nasional pada 1 Januari 2020. Peluncuran ini mengusung tema "UNGGUL", yang merupakan akronim dari:

- 1) **Universal:** QRIS bersifat inklusif dan dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat baik untuk transaksi domestik maupun internasional.
- 2) **Gampang:** QRIS memberikan kemudahan dalam proses pembayaran karena tidak perlu lagi membawa uang tunai.
- 3) **Untung:** Transaksi menjadi lebih efisien dan bebas biaya tambahan, cocok digunakan di berbagai aplikasi dompet digital.
- 4) **Langsung:** Proses transaksi berlangsung cepat dan instan tanpa perlu menyiapkan uang kembalian (Sriekaningsih, 2022).

b. Manfaat QRIS

1) Manfaat untuk Pemerintah:

QRIS merupakan suatu bentuk modernisasi dalam sistem pembayaran yang memberikan berbagai manfaat bagi semua kalangan, termasuk pemerintah, pelaku usaha, dan masyarakat. Adapun pelaksanaan QRIS dijelaskan sebagaimana tercantum dalam laporan Bank Indonesia (2021).

Menurut Bank Indonesia (2021), manfaat QRIS bagi pemerintah antara lain:

- a) Mempermudah pengumpulan data pelaku UMKM sebagai dasar pembuatan kebijakan.

- b) Meningkatkan efisiensi pembayaran bea dan pajak.
- c) Mendukung pelaksanaan Surat Edaran Menteri Dalam Negeri mengenai digitalisasi daerah.
- d) Mendorong pertumbuhan ekonomi dari sektor mikro.
- e) Menjadi fondasi menuju sistem keuangan digital dan pengembangan smart city.

2) Manfaat untuk Merchant:

QRIS membantu pelaku usaha mengelola pembayaran dengan lebih efisien. Penelitian oleh Paramitha dan Kusumaningtyas (2020:36) menyebutkan bahwa manfaat QRIS bagi merchant meliputi:

- a) Menjangkau pasar lebih luas karena mengikuti tren pembayaran digital.
- b) Mengurangi risiko selama pandemi karena menghindari kontak langsung.
- c) Meminimalkan kebutuhan uang tunai, sehingga mengurangi risiko kehilangan dan penipuan.
- d) Transaksi terekam secara otomatis dan transparan.
- e) Memisahkan arus kas bisnis dan pribadi.
- f) Mendukung berbagai jenis pembayaran seperti faktur, bea, hingga saham.
- g) Meningkatkan efisiensi operasional dan mempermudah pelacakan transaksi.
- h) Menyediakan basis data untuk kebutuhan pembiayaan di masa depan.

3) Manfaat untuk Masyarakat:

Bank Indonesia (2021) juga menjelaskan bahwa QRIS memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat, antara lain:

- a) Proses pembayaran lebih sederhana dan cepat.
- b) Riwayat pengeluaran tercatat otomatis.

- c) Keamanan transaksi meningkat karena mengurangi risiko membawa uang tunai.

4) Manfaat untuk Penyelenggara:

- a) Menumbuhkan loyalitas pengguna aplikasi pembayaran.
- b) Memperluas segmen pasar layanan keuangan digital.
- c) Menyediakan data transaksi yang berguna untuk layanan pembiayaan.
- d) Mendorong inovasi produk berbasis kebutuhan merchant.

c. Kelebihan dan Kelemahan QRIS

1) Kelebihan QRIS

Menurut Paramitha dan Kusumaningtyas (2020), kelebihan QRIS antara lain:

- a) **Efisiensi transaksi:** Mempercepat proses pembayaran dan mendukung gerakan cashless society.
- b) **Meningkatkan keamanan:** Mengurangi potensi kejahatan seperti pencurian dan pemalsuan uang.
- c) **Mendorong ekonomi digital:** Masyarakat semakin terbiasa dengan metode pembayaran non-tunai.
- d) **Inklusivitas:** Dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat dari berbagai latar belakang.

2) Kelemahan QRIS

Meski membawa banyak manfaat, QRIS juga memiliki beberapa kekurangan:

- a) **Ketergantungan pada teknologi:** Membutuhkan akses internet dan perangkat digital, yang masih menjadi tantangan di beberapa wilayah.
- b) **Kurangnya pemahaman masyarakat:** Sebagian masyarakat masih belum familiar dengan penggunaan QRIS.
- c) **Isu keamanan data:** Risiko kebocoran data jika sistem tidak dikelola dengan benar.

d) Distribusi layanan belum merata: Tidak semua merchant atau lokasi menerima pembayaran melalui QRIS (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020).

d. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

1) Pengertian UMKM

UUD 1945 dan diperkuat oleh TAP MPR No. XVI/MPR-RI/1998 mengenai kebijakan ekonomi dalam konteks demokrasi ekonomi, UMKM merupakan bagian penting dari struktur ekonomi nasional. UMKM memiliki potensi strategis dalam mewujudkan ekonomi yang seimbang, berkeadilan, dan berkelanjutan. Secara umum, UMKM merujuk pada unit usaha yang dikelola oleh individu atau kelompok kecil dengan batasan tertentu pada kekayaan bersih atau omzet tahunan, sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Menurut Hamdani (2020), pengembangan UMKM dapat diarahkan pada beberapa sektor utama, seperti:

- a) Industri manufaktur,
- b) Sektor pertanian,
- c) Pengembangan sumber daya manusia,
- d) Dan sektor pelayaran.

Percepatan pemulihan ekonomi daerah juga menjadi landasan penting dalam pembangunan UMKM melalui pendekatan regional. Hal ini disertai dengan upaya peningkatan kapasitas masyarakat agar lebih mandiri dan berkelanjutan.

Menurut Bank Indonesia, UMKM dibagi ke dalam tiga kategori:

- a) Usaha Mikro:** Biasanya dikelola oleh keluarga, menggunakan teknologi sederhana, dan beroperasi di lingkungan masyarakat berpenghasilan rendah (SK Dir. BI No. 31/24/CEP/DER, 1998).
- b) Usaha Kecil:** Memiliki aset bersih antara Rp50 juta hingga Rp500 juta dan omzet tahunan antara Rp300 juta hingga Rp2,5 miliar.

c) Usaha Menengah: Memiliki omzet tahunan dalam kategori menengah (SK Dir. BI No. 30/45/Dir/UK, 1997).

Peraturan terbaru yang relevan yaitu PP No. 7 Tahun 2021, sebagai turunan dari UU No. 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja, mengatur kemudahan perizinan, pemberdayaan, dan perlindungan UMKM.

2) Karakteristik UMKM

Menurut World Bank dan Hanim & Noorohman (2018), UMKM memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Usaha mikro memiliki ≤ 10 karyawan,
- b) Usaha kecil hingga 30 karyawan,
- c) Usaha menengah hingga 300 karyawan.

UMKM juga dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis:

- a) UMKM sektor informal seperti PKL,
- b) Usaha mikro berbasis keterampilan sederhana,
- c) Usaha kecil dengan jejaring usaha yang baik,
- d) Usaha dengan pekerja kontrak yang berorientasi kewirausahaan.

e. Asas dan Prinsip Pemberdayaan UMKM

1) Asas-Asas UMKM

a) Asas Kekeluargaan

Asas ini menjadi dasar utama dalam memperkuat peran usaha kecil dan menengah sebagai bagian integral dari perekonomian nasional. Pelaksanaannya berlandaskan demokrasi ekonomi dengan prinsip kerjasama, efisiensi, keadilan, keberlanjutan, kepedulian terhadap lingkungan, kemandirian, keseimbangan, kemajuan, serta penguatan ekonomi nasional.

b) Asas Demokrasi Ekonomi

Asas ini menekankan pada peran aktif kementerian atau instansi ekonomi sebagai bagian dari pembangunan ekonomi nasional demi kepentingan masyarakat secara luas.

c) Asas Kemitraan

Merupakan asas yang mengedepankan peran kolaboratif antar pelaku usaha, baik kecil maupun besar, untuk bersama-sama mencapai kesejahteraan masyarakat.

d) Asas Kinerja yang Adil

Prinsip ini menjadi dasar dalam pemberdayaan UMKM dengan mengutamakan pencapaian hasil usaha yang berkeadilan, guna menciptakan iklim usaha yang sehat, kondusif, dan kompetitif.

e) Asas Keberlanjutan

Asas ini bertujuan untuk mendukung pembangunan yang berkesinambungan melalui pemberdayaan usaha yang membentuk struktur ekonomi yang tangguh dan mandiri.

f) Asas Kepedulian terhadap Lingkungan

Asas ini dilaksanakan dengan memprioritaskan pelestarian dan perlindungan lingkungan hidup dalam seluruh proses pemberdayaan UMKM.

g) Asas Kemandirian

Asas ini menekankan pentingnya kemampuan mandiri, keterampilan, serta daya inisiatif dari pelaku UMKM dalam menjalankan usahanya.

h) Asas Keseimbangan dan Kemajuan

Asas ini mengarah pada penguatan UMKM yang bertujuan menjaga keseimbangan ekonomi antar daerah dalam konteks pembangunan ekonomi nasional.

i) Asas Kesatuan Ekonomi Nasional

Prinsip ini menekankan penguatan struktur ekonomi nasional yang menyatu dan selaras dalam kerangka pembangunan nasional secara keseluruhan.

2) Prinsip Pemberdayaan UMKM

Menurut Hanim & Noorohman (2018:33), prinsip-prinsip dalam pemberdayaan UMKM meliputi:

- a) Mendorong peningkatan kemandirian, solidaritas, serta semangat kewirausahaan pada pelaku UMKM.
- b) Pelaksanaan kebijakan pemerintah yang bersifat terbuka, bertanggung jawab, serta menjunjung nilai keadilan.
- c) Pengembangan wirausaha berbasis potensi wilayah dan kapasitas pelaku usaha yang berorientasi pada pasar dan kompetensi.
- d) Meningkatkan daya saing UMKM agar mampu bertahan dan berkembang di tengah persaingan pasar.
- e) Pelaksanaan kegiatan yang terintegrasi dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga pengendalian.

f. Hubungan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Penggunaan

Sikap terhadap penggunaan teknologi mencerminkan penilaian individu mengenai sejauh mana mereka bersedia dan berkeinginan untuk menggunakan suatu sistem teknologi. Dalam hal ini, sikap berkaitan dengan tingkat ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap teknologi yang digunakan (Ariyanto, 2018). Salah satu faktor penting yang memengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan atau mengadopsi suatu teknologi adalah sikap yang terbentuk dari rasa suka atau tidak suka terhadap teknologi tersebut. Ketika individu memiliki persepsi positif terhadap manfaat yang ditawarkan oleh teknologi informasi, maka hal ini akan meningkatkan niat serta keputusan mereka untuk menggunakan sistem tersebut, seperti QRIS. Sebagai contoh, dalam studi yang dilakukan oleh Ramadhani dan Yulianto (2022), ditemukan bahwa sikap positif pengguna terhadap QRIS—yang mencakup kemudahan, keamanan, serta efisiensi—secara signifikan memengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan metode pembayaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu,

dapat disimpulkan bahwa semakin baik sikap seseorang terhadap penggunaan teknologi, maka semakin besar pula kemungkinan mereka mengambil keputusan untuk menggunakannya. Sikap positif menjadi elemen penting yang mendorong penerimaan dan penggunaan teknologi secara luas di masyarakat.

g. Hubungan Kenyamanan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Kenyamanan dalam konteks penggunaan teknologi pembayaran digital seperti QRIS merujuk pada perasaan aman, mudah, dan efisien yang dirasakan oleh pengguna selama bertransaksi. Kenyamanan ini mencakup aspek fisik, emosional, dan psikologis yang dapat memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan QRIS.

Menurut penelitian oleh Sasti Amar Sabila (2022), kenyamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan QRIS melalui aplikasi mobile banking. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin besar kemungkinan mereka untuk memutuskan menggunakan QRIS dalam transaksi mereka.

Selain itu, penelitian oleh Hafizah RN (2023) juga menunjukkan bahwa kenyamanan bertransaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

h. Hubungan Sikap Penggunaan Teknologi terhadap Keputusan Penggunaan

Sikap penggunaan teknologi merujuk pada penilaian individu terhadap keinginan mereka dalam menggunakan suatu sistem teknologi. Dalam konteks ini, sikap terhadap penggunaan berkaitan dengan sejauh mana seseorang menyukai atau tidak menyukai objek teknologi yang digunakan (Ariyanto, 2018).

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi keputusan seseorang untuk mengadopsi suatu sistem teknologi adalah sikap yang terbentuk dari rasa suka atau tidak suka tersebut. Semakin positif penilaian

individu terhadap manfaat penggunaan teknologi informasi, maka semakin besar pula keinginan mereka untuk menggunakannya, termasuk dalam hal pembayaran melalui QRIS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin baik sikap seseorang terhadap penggunaan teknologi, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk memutuskan menggunakan teknologi tersebut, termasuk QRIS sebagai sistem pembayaran digital.

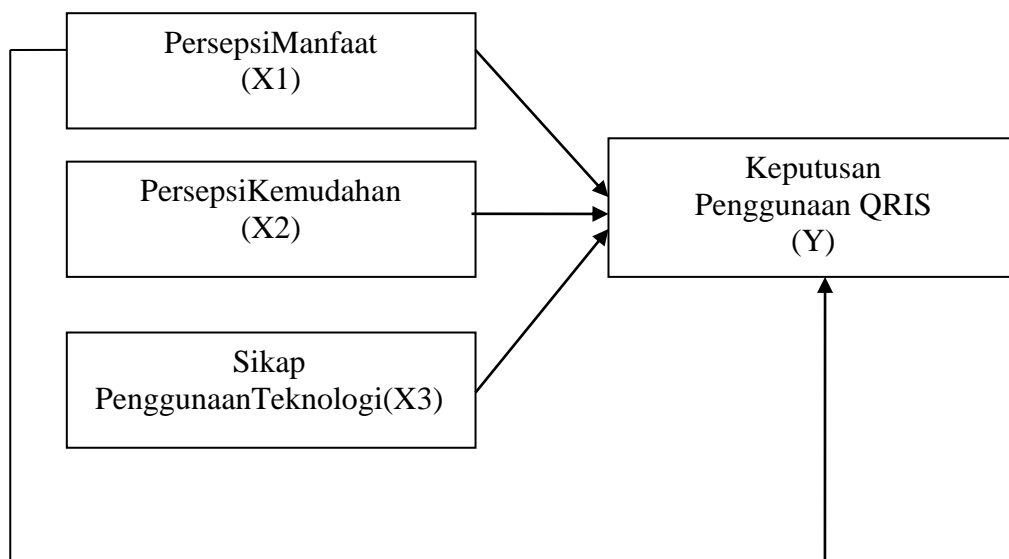
B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian ini dilakukan oleh Neni Meidawati, Fitriyas Yunitasari, dan Oktaviana Dia Puspita dalam jurnal **International Journal of Business and Social Sciences** pada tahun 2022, dengan judul **"Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kemanfaatan dalam Menggunakan Dompot Digital (Ovo dan Dana)"**. Berbeda dengan penelitian ini, jurnal tersebut menganalisis tiga variabel, yaitu daya tarik iklan, persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat. Sementara itu, penelitian yang penulis lakukan menerapkan variabel berdasarkan teori **Technology Acceptance Model (TAM)**, yang mencakup kemudahan, kemanfaatan, dan sikap (Meidawati et al., 2022). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa analisis regresi linier berganda mengungkapkan daya tarik iklan, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bida Sari dalam **Jurnal Ekonomika** pada tahun 2021 berjudul **"Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Sikap Penggunaan Teknologi terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)"** memiliki fokus yang berbeda dari penelitian ini. Sementara karya mereka mengeksplorasi subjek mahasiswa, penelitian ini lebih menyoroti topik Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kecamatan Batpuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, kemudahan, dan sikap terhadap penggunaan teknologi

berkontribusi sebesar 72,9% terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Universitas Putra Indonesia Y.A.I. Jakarta. Sisanya, 27,1%, dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini. Dari analisis sub-uji yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel independen tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Glen William dan Miharni Tjokrosaputro dalam **Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis** (2021), berjudul *"Persepsi Kegunaan dan Promosi untuk Memprediksi Niat Penggunaan E-Wallet: Sikap sebagai Variabel Mediator"*. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel X dan satu variabel Z, sedangkan penelitian penulis menggunakan tiga variabel X. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap penggunaan E-Wallet sebagai metode pembayaran, dan sikap juga memberikan pengaruh signifikan dalam memediasi hubungan antara kegunaan dan promosi terhadap niat penggunaan E-Wallet.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas masalah yang menjadi objek dalam penelitian yang didasarkan pada teori yang relevan. Hipotesis bersifat belum pasti, sehingga ada kalanya hipotesis yang diberikan mungkin benar dan mungkin salah. Sedangkan penolakan atau penerimaan suatu hipotesis tersebut tergantung dari hasil penelitian terhadap faktor-faktor yang dikumpulkan, kemudian diambil suatu kesimpulan (Sugiyono, 2016). Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, dugaan sementara (hipotesis) yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Ha1:** Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
2. **Ho1:** Persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
3. **Ha2:** Persepsi kenyamanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
4. **Ho2:** Persepsi kenyamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
5. **Ha3:** Sikap penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
6. **Ho3:** Sikap penggunaan teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.
7. **Ha4:** Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan sikap penggunaan teknologi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.

8. **Ho4:** Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan sikap penggunaan teknologi secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM Kecamatan Batipuh.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini dilakukan melalui kerja lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Menurut emzir, Pendekatan kuantitatif secara primer menggunakan paradigma postpositivis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, seperti pemikiran tentang sebab-akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori. (Emzir, 2009).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dan berlokasi di Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Juli dengan rincian sebagai berikut

Tabel 3. 1
Rancangan waktu penelitian

Uraian	2024							
	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sep
Penyusunan Proposal								
Pembuatan Proposal								
Bimbingan Proposal								
Seminar Proposal								
Penelitian								
BimbinganSkripsi								
Munaqasyah								

Sumber: Data Diolah,2025

C. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2019), "*Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.*" Berdasarkan definisi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kecamatan Batipuh yang telah menggunakan merchant Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), dengan jumlah sebanyak 100 orang.

Karena jumlah populasi tergolong kecil dan masih dalam batas kemampuan peneliti untuk menjangkau seluruhnya, maka teknik penentuan sampel yang digunakan adalah **sampel jenuh (total sampling)**. Teknik ini digunakan apabila seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa "*sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.*" Dengan demikian, seluruh pelaku UMKM yang termasuk dalam populasi tersebut dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

1. Populasi

Populasi merupakan area yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berjumlah 100 orang dan berada di Kecamatan Batipuh, yang telah menggunakan merchant *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan objek yang akan diteliti. Jika populasi terlalu besar dan peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruh populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka pengambilan sampel menjadi solusi. Menurut Sugiyono (2019), metode penentuan *sampel jenuh* atau

total sampling adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 pelaku UMKM yang menggunakan merchant *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Dengan menggunakan metode total sampling, diharapkan seluruh karakteristik yang dimiliki oleh populasi UMKM pengguna QRIS di Kecamatan Batipuh dapat terwakili secara menyeluruh dalam hasil penelitian ini. Hal ini juga mendukung keakuratan data dan memperkuat kesimpulan yang diambil dari penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam bentuk angket dikembangkan berdasarkan variabel dan indikator yang telah dijabarkan pada Tabel 3.2. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan 5 tingkat penilaian. Validitas dan reliabilitas instrumen akan diuji menggunakan bantuan software SPSS untuk memastikan keakuratan pengukuran.

Menurut Sugiyono (2016), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, di mana secara spesifik semua fenomena tersebut disebut sebagai variabel penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden, yang dilakukan dengan menggunakan skala pengukuran Likert.

Tabel 3. 2
Variabel dan indikator Penelitian

No	Variabel	Indikator
1.	Persepsi Manfaat (Yogiyanto, 2007)	1. Efisiensi Waktu 2. Peningkatan Pendapatan 3. Kemudahan Akses Pembayaran 4. Keamanan Pembayaran
2.	Persepsi Kepuasan (Venkatesh & Davis 2000)	1. Kemudahan Penggunaan 2. Stabilitas Sistem 3. Kenyamanan Transaksi 4. Pengalaman Pengguna
3.	Sikap Menggunakan Teknologi (Wilson, Aronson,2005)	1. Keinginan Mencoba Teknologi Baru 2. Keyakinan Manfaat Teknologi 3. Pandangan Positif 4. keterbukaan terhadap Teknologi
4.	Keputusan (Kolter,PdanArmstrong)	1. Keinginan Menggunakan QRIS 2. Keteraturan Penggunaan 3. Rekomendasi kepada Orang Lain 4. Keputusan Berkelanjutan

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner/Angkat

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data di mana responden diberikan seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab. Dalam penelitian ini, kuesioner menggunakan skala Likert, di mana responden diminta untuk memilih satu dari lima pilihan jawaban dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Skor Penilaian Berdasarkan Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Kode	Skor
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	S	4
3	Kurang Setuju	KS	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: (Sugiyono 2013:102)

F. Teknik Analisis Data

Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) for Windows versi 27 adalah program yang digunakan dalam pengumpulan data. Berawal dari dilakukan pengujian pada data penelitian, yaitu Uji Instrumen, yakni Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Kemudian akan dilakukan Uji Asumsi Klasik yang terdiri atas Uji Normalitas dan Uji Heteroskedastisitas. Hal ini diperlukan agar dapat memahami apakah model tersebut bisa dianggap relevan atau tidak. Kemudian, melaksanakan Uji Hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana, analisis koefisien determinasi (R^2), dan Uji t.

1. Uji Instrumen Data

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana butir pertanyaan dalam kuesioner mampu menggali informasi yang relevan dengan variabel yang diukur. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan hal yang sesuai dengan tujuan pengukuran (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Product Moment dengan derajat kebebasan ($df = n-2$) dan tingkat signifikansi 5%, melalui aplikasi IBM SPSS 27 dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka butir pernyataan dianggap valid.
- 2) Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka butir pernyataan dianggap tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner. Kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban yang diberikan oleh responden konsisten dari waktu ke waktu (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha (0,60) melalui aplikasi IBM SPSS 27, dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$, maka butir pernyataan dianggap reliabel.
- 2) Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$, maka butir pernyataan dianggap tidak reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variabel residual berdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi IBM SPSS 27 dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengandung korelasi antar variabel independen (Ghozali, 2018). Uji multikolinearitas dalam penelitian ini dapat dilihat dengan menggunakan nilai tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF) melalui aplikasi IBM SPSS 27, dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai tolerance $< 0,10$ atau VIF > 10 , maka terjadi masalah multikolinearitas.

2) Jika nilai tolerance > 0,10 atau VIF < 10, maka tidak terjadi masalah multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual pada pengamatan yang berbeda. Model regresi yang baik adalah yang tidak mengalami masalah heteroskedastisitas (Ghozali, 2018). Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik Glejser melalui aplikasi IBM SPSS 27, dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat masalah heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat masalah heteroskedastisitas.

3. Analisis Regresi Linear Berganda

Setelah semua uji asumsi klasik terpenuhi, analisis regresi linear berganda dapat dilakukan. Dalam penelitian ini, digunakan analisis regresi linear berganda karena terdapat lebih dari satu variabel independen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen (Sihabudin et al., 2021). Rumus persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM

α = Konstanta

β_1 = Koefisien regresi untuk Persepsi Manfaat

β_2 = Koefisien regresi untuk Persepsi Kepuasan

β_3 = Koefisien regresi untuk Sikap Penggunaan Teknologi

X_1 = Persepsi Manfaat

X_2 = Persepsi Kepuasan

X_3 = Sikap Penggunaan Teknologi

e = Error

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Uji t menunjukkan seberapa besar pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Pada uji t, tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05 (Ghozali, 2018). Rumus statistik t yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t_{\text{tabel}} = (\alpha/2; n-k-1)$$

Keterangan:

α = Nilai signifikansi

n = Jumlah sampel

k = Jumlah variabel independen

Dalam penelitian ini, uji t dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 27, dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai signifikansi < 0,05 atau t hitung > t tabel, maka hipotesis diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi > 0,05 atau t hitung < t tabel, maka hipotesis ditolak.

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018). Rumus statistik F yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$F_{\text{tabel}} = \alpha; (k; n-k-1)$$

Keterangan:

α = Nilai signifikansi

k = Jumlah variabel independen

n = Jumlah sampel

Uji F dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji ANOVA melalui aplikasi IBM SPSS 27, dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ atau $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$, maka hipotesis diterima, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan.
 - 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, maka hipotesis ditolak, artinya terdapat pengaruh secara simultan antara variabel independen dan variabel dependen.
- c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana model dapat menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara 0 dan 1. Nilai R^2 yang kecil menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen terbatas (Ghozali, 2018).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kecamatan Batipuh

Kecamatan Batipuh merupakan salah satu kecamatan yang berada di wilayah administratif Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat. Wilayah ini tidak hanya memiliki nilai strategis secara geografis, tetapi juga menyimpan catatan sejarah yang panjang dan berharga bagi perkembangan Minangkabau. Secara historis, Batipuh berperan penting dalam perkembangan pendidikan, budaya, dan perjuangan kemerdekaan Indonesia. Dalam lintasan sejarahnya, daerah ini menjadi pusat pertemuan berbagai arus pemikiran, mulai dari tradisi adat Minangkabau, pembaruan pendidikan Islam, hingga semangat nasionalisme yang kuat pada masa kolonial.

Asal-usul nama “Batipuh” diyakini berasal dari kata dalam bahasa Minangkabau, yaitu *batipuah*, yang berarti “tempat berteduh atau berlindung”. Legenda lisan masyarakat menyebutkan bahwa pada masa lalu, Batipuh menjadi lokasi persinggahan yang aman bagi para perantau, pedagang, serta rombongan kafilah yang melintasi jalur strategis dari Padang Panjang menuju Batusangkar. Dengan kondisi alam yang sejuk, pepohonan rindang, serta aliran sungai yang jernih, kawasan ini menjadi titik istirahat ideal sebelum melanjutkan perjalanan yang panjang. Faktor inilah yang menjadikan Batipuh memiliki citra sebagai daerah yang ramah terhadap pendatang sekaligus tempat yang memberikan rasa aman bagi siapa saja yang melewatinya.

Tidak hanya kaya akan cerita rakyat, Kecamatan Batipuh juga menjadi daerah asal beberapa tokoh nasional yang berpengaruh besar dalam sejarah Indonesia. Salah satu tokoh paling terkenal adalah Dr. H. Agus Salim, seorang pahlawan nasional yang dikenal sebagai diplomat ulung dan tokoh penting dalam pergerakan kemerdekaan. Beliau berasal dari Koto Gadang, sebuah nagari yang dahulu termasuk ke dalam wilayah administratif Batipuh sebelum pemekaran wilayah. Keberadaan tokoh-tokoh besar seperti Agus Salim membuktikan bahwa Batipuh telah melahirkan generasi yang berpendidikan, berpemikiran maju, dan memiliki kontribusi signifikan terhadap bangsa.

Dalam bidang pendidikan, Batipuh turut memainkan peran dalam menyebarkan pemikiran Islam modern di Minangkabau. Pada awal abad ke-20, banyak ulama dan intelektual Muslim dari Batipuh, khususnya dari kalangan kaum muda, yang membawa gagasan pembaruan pendidikan dan sosial keagamaan. Mereka memperkenalkan sistem pendidikan yang memadukan ilmu agama dengan pengetahuan umum, sehingga lahir generasi yang mampu menjawab tantangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai religius. Gerakan ini tidak hanya mengubah pola pendidikan di Batipuh, tetapi juga mempengaruhi dinamika pendidikan di Sumatera Barat secara keseluruhan.

Secara administratif, Kecamatan Batipuh terdiri dari sejumlah nagari, yang masing-masing memiliki sistem pemerintahan lokal berbasis adat Minangkabau. Pemerintahan nagari ini menjalankan prinsip adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah sebagai pedoman hidup masyarakat. Sistem ini menekankan pentingnya musyawarah, mufakat, dan peran tokoh adat dalam setiap pengambilan keputusan. Kehidupan sosial di Batipuh masih sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai gotong royong, kekeluargaan, dan rasa kebersamaan, yang tercermin dalam kegiatan adat, acara keagamaan, dan kerja bakti masyarakat.

Kondisi geografis Batipuh yang berada di dataran tinggi memberikan pengaruh besar terhadap iklim dan pola kehidupan masyarakat. Udara sejuk dan tanah subur menjadikan wilayah ini cocok untuk berbagai jenis tanaman pertanian seperti padi, sayur-mayur, dan kopi. Selain pertanian, sebagian besar penduduk juga mengandalkan sektor peternakan dan usaha kecil menengah (UMKM) sebagai mata pencaharian. Potensi alam yang melimpah membuka peluang pengembangan ekonomi berbasis kearifan lokal, seperti pengolahan hasil tani menjadi produk olahan bernilai tambah.

Dari sisi budaya, Batipuh kaya akan warisan seni dan tradisi yang masih terjaga hingga kini. Seni pertunjukan tradisional seperti randai, talempong, dan saluang sering ditampilkan pada acara adat atau perayaan nagari. Kesenian ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan moral dan penyebaran nilai-nilai sosial. Masyarakat Batipuh juga terkenal dengan kerajinan tangan seperti songket, tenun, dan ukiran kayu yang mencerminkan keterampilan serta kreativitas mereka.

Selain potensi budaya, Batipuh juga memiliki daya tarik wisata alam yang mempesona. Panorama perbukitan, hamparan sawah hijau, dan udara pegunungan yang segar menjadi magnet bagi wisatawan yang ingin menikmati suasana pedesaan khas Minangkabau. Beberapa titik di Batipuh bahkan memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata sejarah dan religi, mengingat banyaknya situs bersejarah dan peninggalan budaya yang ada di wilayah ini. Dengan pengelolaan yang baik, potensi pariwisata Batipuh dapat menjadi sektor unggulan yang mampu mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat.

Secara keseluruhan, Kecamatan Batipuh bukan hanya sekadar wilayah administratif, tetapi juga sebuah ruang yang kaya akan sejarah, budaya, dan potensi sumber daya alam. Keberadaan tokoh nasional, peran dalam perkembangan pendidikan, kekayaan tradisi, serta potensi ekonomi dan pariwisata menjadikan Batipuh sebagai daerah yang memiliki identitas kuat dan peluang besar untuk berkembang di masa depan. Pelestarian nilai-nilai adat dan budaya lokal, yang berpadu dengan inovasi dan pembaruan, diharapkan mampu menjadikan Batipuh sebagai contoh harmonisasi antara tradisi dan kemajuan zaman.

2. Visi dan Misi Kecamatan Batipuh

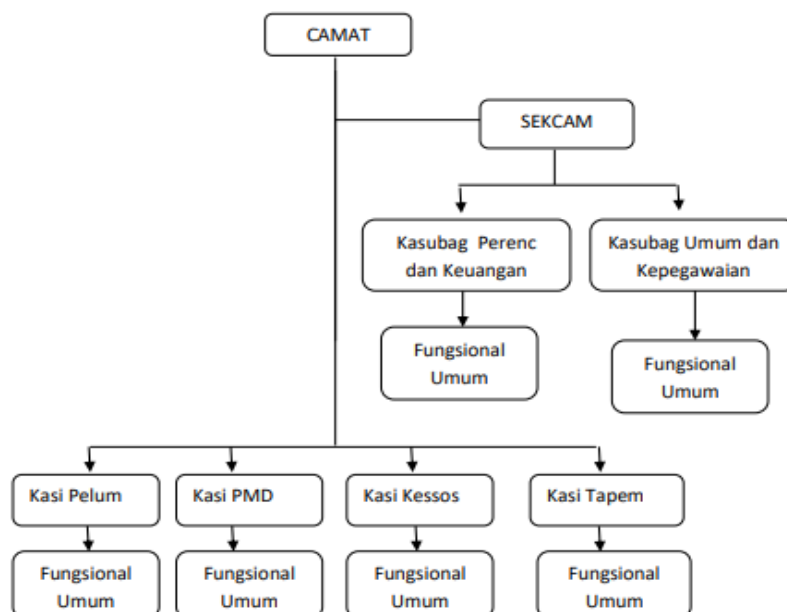
VISI

Terwujudnya Kabupaten Tanah Datar yang Madani, Berbudaya dan Sejahtera Dalam Nilai-Nilai Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabbullah

MISI

- Meningkatkan pemahaman dan pengamalan agama, adat, dan budaya.
Perubahan Rencana Strategis Kecamatan Batipuh
- Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang beriman, sehat, cerdas, berkarakter dan sejahtera berdasarkan falsafah ABS-SBK.
- Mewujudkan kehidupan yang harmonis, aman dan teratur dengan tata pemerintahan yang baik, bersih dan profesional.
- Meningkatkan pembangunan infrastruktur daerah yang berkelanjutan dan berwawasan lingkungan.
- Meningkatkan ekonomi masyarakat berbasis kerakyatan dengan mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya daerah.

3. Struktur Organisasi Kecamatan Batipuh



Gambar 4. 1
Struktur Organisasi

4. Gambaran Umum UMKM di Kecamatan Batipuh

Kecamatan Batipuh merupakan salah satu kecamatan yang terletak di Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatra Barat. Wilayah ini memiliki luas sekitar 101,18 km² dengan jumlah penduduk mencapai 32.628 jiwa pada pertengahan tahun 2023. Kecamatan Batipuh terdiri dari 8 nagari atau desa serta lebih dari 49 jorong (dusun), mencerminkan struktur sosial yang kuat berbasis komunitas lokal.

Meskipun belum tersedia data resmi dan spesifik mengenai jumlah UMKM di Kecamatan Batipuh, estimasi dari data wilayah sejenis menunjukkan bahwa jumlah UMKM di daerah tersebut dapat mencapai lebih dari 1.800 unit usaha, dengan jumlah tenaga kerja sekitar 1.900 orang. Komposisi pelaku usaha terdiri dari laki-laki dan perempuan, dengan kecenderungan dominasi pemilik perempuan.

Jenis usaha yang berkembang di Kecamatan Batipuh sebagian besar bergerak di sektor pengolahan makanan tradisional, seperti kerupuk ubi, kuliner rumahan, perdagangan lokal seperti warung dan kios sembako, serta kerajinan tangan yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal. Sentra industri kecil yang pernah eksis antara lain industri kerupuk ubi di Nagari Tanjung Barulak yang dikenal memproduksi ribuan kerupuk setiap harinya.

Dalam hal pemanfaatan teknologi, pelaku UMKM di Batipuh mulai memanfaatkan media sosial seperti Facebook, Instagram, dan WhatsApp sebagai sarana pemasaran produk. Hal ini merupakan bagian dari tren digitalisasi UMKM yang juga didorong oleh pemerintah daerah melalui pelatihan dan platform pendataan daring.

Secara keseluruhan, UMKM di Kecamatan Batipuh memiliki peran penting dalam menggerakkan perekonomian lokal. Potensi besar yang dimiliki, terutama dari sektor makanan dan budaya tradisional, dapat dikembangkan lebih lanjut melalui dukungan yang tepat dari pemerintah, lembaga keuangan, dan masyarakat. Transformasi digital dan

pendampingan usaha menjadi kunci agar UMKM di daerah ini dapat naik kelas dan bersaing di pasar yang lebih luas.

B. Deskripsi Responden

1. Karakteristik Responden

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan dan Sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh. Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis tertuju pada para UMKM di Kecamatan Batipuh yang menggunakan QRIS sebanyak 100 orang responden dalam bentuk pernyataan melalui kuesioner penelitian yang disebarakan secara langsung ke lapangan. Oleh karena itu berikut akan disajikan deskripsi karakteristik responden diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi
Laki – Laki	48
Perempuan	52
Total	100

Sumber: Data diolah tahun 2025

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwasanya jumlah responden peneliti adalah 100 responden. Dimana pada tabel diatas menunjukkan dari keseluruhan responden penelitian terdiri dari 48 orang responden berjenis kelamin laki-laki dan sisanya 52 orang responden berjenis kelamin perempuan. Kemudian akan disajikan karakteristik responden berdasarkan jenis usaha melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. 2
Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Usaha

Jenis Usaha	Frekuensi
Jasa	14
Dagang	77
Kuliner	9
TOTAL	100

Sumber: Data diolah tahun 2025

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasanya persentase tertinggi pada jenis usaha dagang dengan frekuensi mencapai 77 orang yang terdiri 100 responden peneliti. Sementara, jenis usaha yang memiliki kecenderungan yang cukup adalah usaha kuliner dengan frekuensi mencapai 9 orang, disusul dengan usaha jasa dengan frekuensi mencapai 14 orang. Kemudian akan disajikan karakteristik responden berdasarkan alamat usaha menggunakan QRIS diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 3
Klasifikasi Responden Berdasarkan Alamat Usaha

No	Alamat Usaha	Frekuensi
1.	Bungo tanjuang	28
2.	Pitalah	21
3.	Batipu Ateh	5
4.	Batipuh Baruh	6
5.	Sabu	7
6.	Andaleh	16
7.	Tanjung Barulak	17
8.	Gunung Rajo	0
	TOTAL	100

Sumber: Data diolah tahun 2025

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya frekuensi tertinggi pada alamat usaha Bungo Tanjung dengan frekuensi mencapai 28 pelaku UMKM, disusul dengan alamat usaha Pitalah dengan frekuensi mencapai 21 pelaku UMKM, disusul dengan alamat usaha Tanjung Barulak dengan frekuensi mencapai 17 pelaku UMKM, disusul dengan alamat usaha Andaleh dengan frekuensi mencapai 16 pelaku UMKM, disusul dengan alamat usaha Sabu dengan frekuensi mencapai 7 pelaku UMKM, kemudian disusul dengan alamat usaha Batipuah Baruah dengan frekuensi mencapai 6 pelaku UMKM dan alamat usaha yang paling rendah pelaku UMKM menggunakan QRIS yaitu berada di Batipuh Ateh dengan frekuensi mencapai 5 pelaku UMKM. Kemudian akan disajikan karakteristik responden berdasarkan lama usaha menggunakan QRIS diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Klasifikasi Responden Berdasarkan Lama Usaha

Lama Usaha	Frekuensi
< 1 Tahun	0
1 – 5 Tahun	36
> 5 Tahun	64
TOTAL	100

Sumber: Data diolah tahun 2024

Dari table diatas dapat diketahui bahwasannya frekuensi tertinggi pada lama usaha 1-5 tahun denagn 36 frekuensi, selanjutnya lama usaha > 5 tahun mencapai 64 frekuensi. Kemudian akan disajikan karakteristik responden berdasarkan lama usaha menggunakan QRIS diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Klasifikasi Responden Berdasarkan Lama Usaha
Menggunakan QRIS

Lama Menggunakan QRIS	Frekuensi
< 1 Tahun	0
1-2 Tahun	58
3 Tahun	42
TOTAL	100

Sumber: Data diolah tahun 2024

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya responden tertinggi berdasarkan lama usaha menggunakan QRIS selama 1 – 2 tahun sebanyak 58 frekuensi, frekuensi dan responden lama usaha menggunakan QRIS selama 3 tahun sebanyak 42 frekuensi.

2. Deskripsi Variabel

Dalam Penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti, terdiri dari satu variabel dependen dan satu variabel independen. Variabel tersebut adalah Keputusan penggunaan sebagai variabel dependen, Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan dan Sikap penggunaan teknologi sebagai variabel independen. Melalui Kuisioner yang telah disebarkan diperoleh data mengenai variabel-variabel tersebut sebagai berikut:

a. Persepsi Manfaat X1

Butir pertanyaan pada variabel Persepsi manfaat

Tabel 4. 6
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap
Variabel Persepsi Manfaat

Butir Pertanyaan	Skala Likert					Jumlah
	SS	S	KS	TS	STS	
P.1	15	60	25	0	0	100
P.2	19	61	18	2	0	100
P.3	40	31	28	1	0	100
P.4	25	51	22	2	0	100
P.5	35	46	19	0	0	100
Jumlah	134	249	112	5	0	500

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.6 rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel persepsi manfaat didominasi oleh jawaban setuju dengan jumlah 249 jawaban.

b. Persepsi Kepuasan X2

Butir pertanyaan pada variabel Persepsi Kepuasan

Tabel 4. 7
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap
Variabel Persepsi Kepuasan

Butir Pertanyaan	Skala Likert					Jumlah
	SS	S	KS	TS	STS	
P.1	10	70	20	0	0	100
P.2	30	49	19	2	0	100
P.3	34	41	21	4	0	100
P.4	31	39	30	0	0	100
P.5	38	45	16	1	0	100
Jumlah	143	244	106	7	0	500

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.7 rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel persepsi kemudahan didominasi oleh jawaban setuju dengan jumlah 244 jawaban.

c. Sikap Penggunaan Teknologi X3

Butir pertanyaan pada variabel Sikap penggunaan teknologi

Tabel 4. 8
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap
Variabel Sikap Penggunaan Teknologi

Butir Pertanyaan	Skala Likert					Jumlah
	SS	S	KS	TS	STS	
P.1	30	60	10	0	0	100
P.2	33	55	12	0	0	100
P.3	33	40	25	2	0	100
P.4	37	45	18	0	0	100
Jumlah	133	200	65	2	0	400

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.8 rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel sikap penggunaan teknologi didominasi oleh jawaban setuju dengan jumlah 200 jawaban.

d. Keputusan Penggunaan Y

Butir pertanyaan pada variabel Keputusan Penggunaan

Tabel 4. 9
Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap
Variabel Keputusan Penggunaan

Butir Pertanyaan	Skala Likert					Jumlah
	SS	S	KS	TS	STS	
P.1	19	72	9	0	0	100
P.2	23	46	29	2	0	100
P.3	34	45	20	1	0	100
P.4	24	39	36	1	0	100
P.5	47	36	16	1	0	100
Jumlah	147	238	110	5	0	500

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025

Berdasarkan tabel 4.9 rekapitulasi tanggapan responden terhadap variabel keputusan penggunaan didominasi oleh jawaban setuju dengan jumlah 238 jawaban.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan uji instrumen untuk dapat mengevaluasi kuesioner yang digunakan di dalam penelitian. Uji instrumen bertujuan untuk dapat menilai apakah instrumen dapat memiliki kualitas yang baik atau tidak. Komponen yang penting dalam pengujian instrumen merupakan jawaban responden terhadap setiap pertanyaan. Pengujian instrumen dilakukan dalam dua tahap yaitu dengan uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur akurasi atau ketepatan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur data. Suatu data dikatakan valid jika pertanyaan suatu kuisisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Pengujian untuk dapat mengetahui valid atau tidaknya suatu kuisisioner yaitu dengan melihat :

- 1) Jika hasil ditemukan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan taraf signifikan $< 0,05$, maka pertanyaan dinyatakan valid atau akurat.
- 2) Jika hasil ditemukan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dan taraf signifikan $> 0,05$, maka pertanyaan dinyatakan tidak valid atau tidak akurat.

Untuk Tingkat validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk *degree of freedom* (df) = n-2, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Pada kasus ini df adalah = 100-2=98 dengan alpha 0,05, maka didapatkan r_{tabel} adalah 0,195. Pernyataan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan taraf signifikan $> 0,195$. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berikut ini dapat ditunjukkan hasil uji validitas dalam penelitian ini:

Tabel 4. 10
Hasil Uji Validitas Persepsi Manfaat

No	Kode Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	X1.1	0.817	0.195	VALID
2	X1.2	0.854	0.195	VALID
3	X1.3	0.631	0.195	VALID
4	X1.4	0.771	0.195	VALID
5	X1.5	0.787	0.195	VALID

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS 27 dapat diketahui dari 5 item pernyataan bahwa masing-masing $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan bernilai positif, dan masing-masing item tersebut telah memiliki nilai *corrected item to total correlation* diatas 0.195.

Dengan demikian pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dan dipertahankan dalam tahap tahapan pengelolaan data lebih lanjut.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Validitas Persepsi Kepuasan

No	Kode Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	X2.1	0.817	0.195	VALID
2	X2.2	0.705	0.195	VALID
3	X2.3	0,840	0.195	VALID
4	X2.4	0.819	0.195	VALID
5	X2.5	0.886	0.195	VALID

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS 27 dapat diketahui dari 5 item pernyataan bahwa masing-masing $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan bernilai positif, dan masing-masing item tersebut telah memiliki nilai *corrected item to total correlation* diatas 0.195. Dengan demikian pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dan dipertahankan dalam tahap tahapan pengelolaan data lebih lanjut.

Tabel 4. 12
Hasil Uji Validitas Sikap Penggunaan Teknologi

No	Kode Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	X3.1	0.838	0.195	VALID
2	X3.2	0.757	0.195	VALID
3	X3.3	0.800	0.195	VALID
4	X3.4	0.823	0.195	VALID

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS 27 dapat diketahui dari 4 item pernyataan bahwa masing-masing $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan bernilai positif, dan masing-masing item tersebut telah memiliki nilai *corrected item to total correlation* diatas 0.195 Dengan demikian pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat

dipergunakan dan dipertahankan dalam tahap tahapan pengelolaan data lebih lanjut.

Tabel 4. 13
Hasil Uji Validitas Keputusan Penggunaan

No	Kode Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	Y.1	0.783	0.195	VALID
2	Y.2	0.684	0.195	VALID
3	Y.3	0.776	0.195	VALID
4	Y.4	0.812	0.195	VALID
5	Y.5	0.789	0.195	VALID

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS 27 dapat diketahui dari 5 item pernyataan bahwa masing-masing $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan bernilai positif, dan masing-masing item tersebut telah memiliki nilai *corrected item to total correlation* diatas 0.195. Dengan demikian pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat dipergunakan dan dipertahankan dalam tahap tahapan pengelolaan data lebih lanjut.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ialah uji yang digunakan untuk melihat sejauh mana pengukuran tersebut yang memberikan hasil yang tidak berbeda dilakukan pengukuran kembali pada subjek yang sama, uji reliabilitas bertujuan untuk melihat kuesioner memiliki konsistensi. Uji reliabilitas yang dilakukan pada semua item pernyataan kuesioner yang diberikan kepada 100 orang responden. Item pernyataan reliabel apabila *Cronbach's Alpha* > 0,60. Berikut Hasil Uji Reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 14
Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Manfaat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.828	5

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas, uji realibilitas dengan menggunakan SPSS 27 dikatakan bahwa variabel persepsi manfaat reliabel, karena *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu sebesar 0,828. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan yaitu baik/reliabel.

Tabel 4. 15
Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kepuasan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.870	5

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas, uji realibilitas dengan menggunakan SPSS 27 dikatakan bahwa variabel persepsi kemudahan reliabel, karena *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu sebesar 0,870. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan yaitu baik/reliabel.

Tabel 4. 16
Hasil Uji Reliabilitas Sikap Penggunaan Teknologi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.818	4

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas, uji realibilitas dengan menggunakan SPSS 27 dikatakan bahwa variabel sikap penggunaan teknologi reliabel, karena *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu sebesar 0,818. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan yaitu baik/reliabel.

Tabel 4. 17
Hasil Uji Reliabilitas Keputusan Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.806	5

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas, uji realibilitas dengan menggunakan SPSS 27 dikatakan bahwa variabel Keputusan penggunaan reliabel, karena *Cronbach's Alpha* > 0,60 yaitu sebesar 0,806. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan yaitu baik/reliabel.

2. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk dapat memeriksa apakah dari masing-masing variabel dalam model regresi nilai residual memiliki distribusi data yang normal atau sebaliknya. Uji statistik yang digunakan untuk mengevaluasi normalitas data merupakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka data tersebut dapat dianggap berdistribusi normal (Ghozali, 2016).

Berikut hasil perhitungan uji normalitas yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4. 18
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.97033480	
Most Extreme Differences	Absolute	.058	
	Positive	.056	
	Negative	-.058	
Test Statistic		.058	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.548	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.535
		Upper Bound	.560
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction. d. This is a lower bound of the true significance. e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 624387341.			

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Dari tabel diatas hasil perhitungan dari *software* SPSS dapat diketahui bahwasanya data yang normal adalah data yang memiliki Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05 sehingga dari tabel diatas nilai Asymp.Sig. (2-tailed) nilainya 0,200 dimana nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas digunakan untuk dapat mengetahui apakah terdapat korelasi antar variabel independen pada model regresi. Multikolinearitas dalam model regresi yaitu apabila nilai *tolerance* lebih dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10 maka tidak terdapat adanya multikolinearitas didalam penelitian, tapi sebaliknya jika terdapat *tolerance* kurang dari 0,1 dan nilai VIF lebih besar dari 10 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinearitas dalam penelitian tersebut.

Tabel 4. 19
Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Persepsi Manfaat	0,461	2,170	Tidak Terjadi Multikolinearitas
Persepsi Kepuasan	0,990	1,010	Tidak Terjadi Multikolinearitas
Sikap Penggunaan Teknologi	0,460	2,175	Tidak Terjadi Multikolinearitas

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji multikolinieritas diperoleh dengan hasil nilai *tolerance* pada variabel Persepsi Manfaat 0,461 dengan nilai VIF yaitu sebesar 2,170 variabel Persepsi Kemudahan dengan nilai *tolerance* sebesar 0,990 dan nilai VIF sebesar 1,010, variable Sikap Penggunaan Teknologi dengan nilai

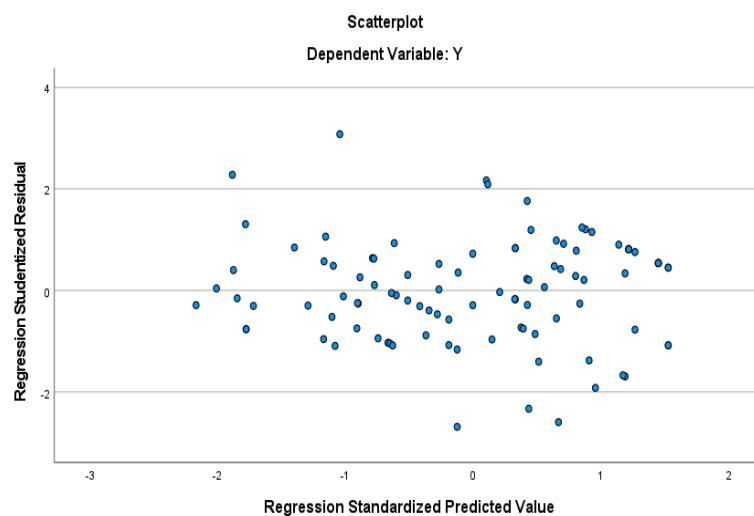
tolerance sebesar 0,460 dan nilai VIF sebesar 2,175. Maka dapat disimpulkan bahwa dari ketiga variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan dan Sikap Penggunaan Teknologi, ketiganya memiliki nilai *tolerance* $> 0,10$ dengan nilai VIF kurang dari 10 yaitu $VIF < 10$. Dan mempunyai arti bahwa kedua variabel tersebut dapat dianggap bebas dari gejala multikolinearitas dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis regresi.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk dapat menguji apakah dalam suatu model regresi terdapat memiliki tidak samaan varians dari residu satu pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Pada uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji grafik *scatter plot* :

- 1) Apabila titik-titik pada grafik membentuk pola-pola tertentu seperti bergelombang, melebar kemudian menyempit, maka ada indikasi terjadinya heteroskedastisitas.
- 2) Jika titik-titik pada grafik tidak memiliki pola tertentu dan titik-titik menyebar dibawah, diatas angka 0 pada sumbu Y, maka indikasinya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 4. 2
Scatterplot



Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2024)

Berdasarkan grafik *Scatterplot* diatas menunjukkan bahwa titik-titik data penyebaran diatas dan dibawah atau sekitar angka 0, titik-titik tidak mengumpul dan hanya di atas atau dibawah saja, penyebaran titik-titik tidak boleh membentuk sebuah pola. Dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

3. Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel bebas (independent) dengan variabel terikat (dependen). Sehingga dapat dibayangkan antara baik dan buruknya suatu variabel bebas terdapat naik turunnya suatu tingkat variabel terikat, begitu juga sebaliknya. Hasil uji regresi linear berganda dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 20
Hasil uji regresi linear berganda

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	.486	2.039		.238	.812		
	X1	.283	.097	.283	2.910	.004	.461	2.170
	X2	.179	.071	.168	2.528	.013	.990	1.010
	X3	.603	.119	.493	5.059	<.001	.460	2.175

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan data hasil olahan pada tabel diatas, maka diperoleh persamaan regresi adalah sebagai berikut:

$$Y = a + X1 + X2 + X3 + e_i$$

Maka, $Y = 0,486 + 0,283 + 0,179 + 0,603 + e_i$

Penjelasan atau interpretasi dari persamaan regresi linier berganda dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Nilai konstanta (a)= 0.486 merupakan nilai konstanta yang diartikan bahwa jika variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kepuasan (X2)

dan sikap penggunaan teknologi (X3) dalam keadaan konstanta atau tetap, maka keputusan penggunaan (Y) QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Baatipuh akan meningkat sebesar 0.486.

- 2) Nilai koefisiensi persepsi manfaat (X1) yang memiliki nilai 0,283 dapat dikatakan bahwa setiap penambahan 1% pada variabel persepsi manfaat maka keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh akan mengalami peningkatan yaitu sebesar 0,283
- 3) Nilai koefisiensi persepsi kepuasan (X2) yang memiliki nilai 0,179 dapat dikatakan bahwa setiap penambahan 1% pada variabel persepsi kemudahan maka keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh akan mengalami peningkatan yaitu sebesar 0,179
- 4) Nilai koefisiensi sikap penggunaan teknologi (X3) yang memiliki nilai 0,603 dapat dikatakan bahwa setiap penambahan 1% pada variabel sikap penggunaan teknologi maka keputusan penggunaan QRIS bagi pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh akan mengalami peningkatan yaitu sebesar 0,603

b. Uji Statistisk t (Uji Parsial)

Uji parsial, yang sering kali disebut sebagai uji-t, digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Dengan demikian, rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi t lebih besar dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H1) akan ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan parsial antara variabel independen dan variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikan t kurang dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H1) diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan parsial antara variable independent dan variable dependen.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.486	2.039		.238	.812		
	X1	.283	.097	.283	2.910	.004	.461	2.170
	X2	.179	.071	.168	2.528	.013	.990	1.010
	X3	.603	.119	.493	5.059	<.001	.460	2.175

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Hasil Output SPSS 27 (2025)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan hipotesis sebagai berikut ini:

1) Variabel Persepsi Manfaat (X1)

Berdasarkan hasil dari pengujian variabel Persepsi manfaat (X1) yang diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,910 dan t_{tabel} dengan menggunakan rumus :

$$t_{tabel} = t(a/2 ; n-k-1)$$

Ket

n = sampel

k = jumlah variabel independen

a = 5% = 0,05 (tingkat kepercayaan 95%)

t_{tabel} sebesar 1,984 maka dapat dinyatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,910 > 1,984$) dengan nilai signifikansi yaitu sebesar $0,001 < 0,05$. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh signifikan Persepsi Manfaat (X1) terhadap Keputusan penggunaan (Y) keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS.

2) Variabel Persepsi Kepuasan (X2)

Berdasarkan hasil dari pengujian variabel Persepsi kemudahan (X2) yang diperoleh dengan hasil nilai t_{hitung} 2,528 dan nilai t_{tabel} menggunakan rumus yaitu :

t_{tabel} sebesar 1,984 maka dapat dinyatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,528 > 1,984$) dengan nilai signifikansi yaitu sebesar $0,038 < 0,05$. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_02 ditolak dan H_{a2} diterima artinya terdapat pengaruh persepsi signifikan kepuasan (X2) terhadap Keputusan penggunaan (Y) keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS.

3) Variabel Sikap penggunaan teknologi (X3)

Berdasarkan hasil dari pengujian variabel Sikap penggunaan teknologi (X3) yang diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,689 dan t_{tabel} dengan menggunakan rumus :

$$t_{\text{tabel}} = t(a/2 ; n-k-1)$$

t_{tabel} sebesar 1,984 maka dapat dinyatakan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,059 < 1,984$) dengan nilai signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_03 ditolak dan H_{a3} diterima artinya terdapat pengaruh signifikan sikap penggunaan teknologi (X3) terhadap Keputusan penggunaan (Y) keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS.

c. Uji F (Uji Simultan)

Uji F digunakan untuk mengevaluasi kelayakan model penelitian yang digunakan. Dengan kata lain, uji F menjelaskan bagaimana variabel independen dan variabel dependen berhubungan satu sama lain. Rumus hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi $f > 0,05$ maka H_1 ditolak, menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel independen dan variabel dependen.
- 2) jika signifikansi $f < 0,05$ maka H_1 diterima, menunjukkan bahwa ada pengaruh secara bersama-sama antara variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 4. 21
Uji F(Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	532.020	3	177.340	44.296	.000 ^b
	Residual	384.340	96	4.004		
	Total	916.360	99			
a. Dependent Variable:						
b. Predictors: (Constant), Sikap Pengguna Teknologi, Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan						

Dari tabel diatas bahwa hasil dari uji ANOVA (*Analysis of Varians*) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 39,858 dan F tabel memiliki rumus yaitu :

- 1) df pembilang (v_1) = horizontal = kolom = k-1
- 2) df penyebut (v_2) = vertikal = baris = n-k

Keterangan:

n = jumlah sampel

k = jumlah semua variabel

$$v_1 = k-1 = 4-1 = 3$$

$$v_2 = n-k = 100-4 = 96$$

F_{tabel} sebesar 2,70. Oleh karena itu, F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu ($44,296 > 2,70$), dan nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$.

Dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yaitu variabel Persepsi manfaat (X1), Persepsi kepuasan (X2) dan Sikap penggunaan teknologi (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu Keputusan penggunaan (Y) keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS.

d. Hasil Uji koefisien Determinasi atau uji R²

Uji koefisien determinasi R² untuk mengukur seberapa baik atau kemampuan model dalam menjelaskan dari variasi variabel independen yang dapat memengaruhi dari variabel dependen. Koefisien

determinasi memiliki nilai dari 0 hingga 1, dimana semakin mendekati dari nilai 1 berarti variabel dependen hampir dari seluruh informasinya dapat diprediksi oleh variabel independen (Ghozali, 2016).

Tabel 4. 22
Hasil Analisis Koefisien Determinan

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.762 ^a	.581	.567	2.00088
a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1				
b. Dependent Variable: Y				

Dari tabel yang telah disajikan, diperoleh bahwa nilai R^2 yaitu sebesar 0,581 atau 58,1%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi manfaat (X1), Persepsi kemudahan (X2), dan Sikap penggunaan teknologi (X3) mampu menjelaskan sebesar 58,1% terhadap variabel dependen yaitu Keputusan penggunaan (Y). Sedangkan sisanya yaitu sebesar 41,9% dijelaskan atau dipengaruhi pada variabel yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh menggunakan QRIS.

1. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda variabel (X1) yakni kemanfaatan memiliki koefisien regresi sebesar 0,283. Itu artinya jika kemanfaatan mengalami peningkatan sebesar 1 maka keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS akan meningkat 0,283. Kemudian dilihat dari perhitungan uji t variabel (X1) yaitu kemanfaatan memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,910 dengan tingkat signifikansi 0,001, sehingga t_{hitung}

$2,910 > t_{\text{tabel}} 1,984$ dan juga nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS. maka hipotesis kedua diterima. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat kemanfaatan maka semakin tinggi juga keputusan pelaku UMKM yang menggunakan QRIS

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis dikembangkan oleh Dr. Miko Andi Wardana merupakan model yang dapat digunakan untuk menganalisis factor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem informasi. Pada model ini menjelaskan bahwa penggunaan system QRIS dianggap mampu meningkatkan kinerja dalam pekerjaan, sehingga berdampak pada keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Kecamatan Batipuh. Apabila seorang individu merasakan suatu sistem teknologi yang baru memiliki manfaat maka dia akan berkenan untuk menggunakan. Begitu juga sebaliknya apabila seorang individu kurang merasakan manfaat dari suatu sistem teknologi baru maka suatu individu tersebut tidak berkenan untuk menggunakannya. Sehingga TAM mendukung penelitian ini karena persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batipuh.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori UTAUT ini merupakan pengembangan teori TAM yang dikemukakan oleh Davis yang diajukan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2020, UTAUT mengintegrasikan elemen dari delapan teori penerimaan teknologi yang berbeda. Faktor-faktor utama dalam model ini meliputi *Performance Expectancy* : keyakinan bahwa menggunakan teknologi akan membantu mencapai keuntungan dalam kinerja. *Effort Expectancy* : tingkat kemudahan yang terkait dengan pengguna teknologi. *Social Influence* : sejauh mana individu merasa bahwa orang lain yang penting bagi mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi baru. *Facilitating Conditions* : sejauh mana

individu percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan teknologi. Salah satu kelebihan dari metode UTAUT adalah kemampuannya untuk menjelaskan bagaimana perbedaan individu dapat mempengaruhi penggunaan suatu teknologi. Metode ini dapat menjelaskan hubungan antara kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan dan niat dalam menggunakan teknologi (Miko Andi Wardana, 2024).

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bida Sari dalam Jurnal *Ekonomika* pada tahun (2021) berjudul "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan, dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)". Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Semakin baik manfaat yang ditawarkan oleh teknologi, semakin besar pula kemungkinan pengguna untuk memilihnya.

Penerapan *standar Indonesia Quick Response Code (QRIS)* memberikan manfaat yang signifikan bagi para pelaku UMKM di Kabupaten Batipuh. Hal ini terlihat dari tanggapan responden yang menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* mampu meningkatkan kinerja, produktivitas, dan efektivitas pekerjaan, serta mempermudah proses kerja. Semua faktor ini saling terkait dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut.

2. Pengaruh Kepuasan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda variabel (X2) yakni kemudahan memiliki koefisien regresi sebesar 0,179. Itu artinya jika kemudahan mengalami peningkatan sebesar 1 maka keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS akan meningkat 0.179. Kemudian dilihat dari perhitungan uji t variabel (X2) yaitu kemudahan memperoleh nilai t_{hitung}

sebesar 2,528 dengan tingkat signifikansi 0,02, sehingga $t_{hitung} 2,528 > t_{tabel} 1,984$ dan juga nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kepuasan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS. maka hipotesis kedua diterima. Hal tersebut berarti semakin tinggi tingkat kepuasan maka semakin tinggi juga keputusan pelaku UMKM yang menggunakan QRIS.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis dikembangkan oleh Dr. Miko Andi Wardana merupakan model yang dapat digunakan untuk menganalisis factor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem informasi. Pada model ini menjelaskan bahwa penggunaan system QRIS dianggap mampu dipelajari dan digunakan, sehingga berdampak pada keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Kecamatan Batipuh Persepsi kepuasan penggunaan mendefinisikan sebesar kepuasan seorang individu tidak membutuhkan banyak tenaga dan pikiran untuk menggunakan teknologi baru. Apabila seorang percaya akan sistem teknologi yang baru mudah dalam penggunaannya maka seorang individu tersebut akan berkenan untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seorang individu merasa sulit untuk menggunakan sistem teknologi yang baru maka seseorang tidak akan menggunakannya. Sehingga *Technology Acceptance Model* (TAM) mendukung hasil penelitian ini karena persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Kecamatan Batipuh.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori UTAUT ini merupakan pengembangan teori TAM yang dikemukakan oleh Davis yang diajukan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2020, UTAUT mengintegrasikan elemen dari delapan teori penerimaan teknologi yang berbeda. Faktor-faktor utama dalam model ini meliputi *Performance Expectancy* : keyakinan bahwa menggunakan teknologi akan membantu mencapai keuntungan dalam

kinerja. *Effort Expectancy* : tingkat kemudahan yang terkait dengan pengguna teknologi. *Social Influence* : sejauh mana individu merasa bahwa orang lain yang penting bagi mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi baru. *Facilitating Conditions* : sejauh mana individu percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan teknologi. Salah satu kelebihan dari merode UTAUT adalah kemampuannya untuk menjelaskan bagaimana perbedaan individu dapat mempengaruhi penggunaan suatu teknologi. Metode ini dapat menjelaskan hubungan antara kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan dan niat dalam menggunakan teknologi (Miko Andi wardana, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Antoni Stevanus dan Rasia Pratiwi pada tahun (2019) berjudul "Pengaruh Persepsi Kemudahan Pembayaran dan Kualitas Informasi terhadap Keputusan Pembelian Online di Tokopedia" (2019). Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kepuasan secara signifikan berpengaruh terhadap keputusan pembelian.

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bida Sari dalam Jurnal Ekonomika pada tahun 2021 berjudul "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kepuasan, dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)" memiliki fokus yang berbeda dari penelitian ini.

Penerapan *standar Indonesia Quick Response Code (QRIS)* memberikan kepuasan yang signifikan bagi para pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh. Hal ini terlihat dari tanggapan responden yang menunjukkan bahwa penggunaan *QR Code* mudah dipelajari, dapat dikontrol, system informasi mudah digunakan dan fleksibel . Semua faktor ini saling terkait dan memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut.

3. Pengaruh Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa sikap penggunaan teknologi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda variabel (X3) yaitu sikap penggunaan teknologi memiliki koefisien regresi sebesar 0,603 yang artinya bahwa setiap ada peningkatan 1% pada variabel sikap penggunaan teknologi maka variabel keputusan menggunakan juga akan mengalami kenaikan sebesar 0,603. Kemudian dilihat dari hasil uji t (parsial) variabel (X3) menunjukkan hasil t hitung $5,059 < 1,984$ dan nilai signifikansi nya $0,116 > 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa sikap penggunaan teknologi secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh menggunakan QRIS. Dan dapat dinyatakan hipotesis ketiga diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa semakin bagus sikap pengguna maka akan semakin tinggi juga pelaku UMKM yang menggunakan QRIS ini.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dikembangkan oleh Davis dimana Sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai akibat Ketika seseorang telah menggunakan suatu teknologi. Apabila seseorang memiliki penilaian baik terhadap suatu system teknologi, maka seorang individu tersebut akan berkenan untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seorang individu merasa kurang baik terhadap sistem teknologi yang baru maka seseorang tidak akan menggunakannya. Sehingga *Technology Acceptance Model* (TAM) mendukung hasil penelitian ini karena sikap penggunaan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Kecamatan Batipuh.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori UTAUT ini merupakan pengembangan teori TAM yang dikemukakan oleh Davis yang diajukan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2003, UTAUT mengintegrasikan elemen dari delapan teori penerimaan teknologi yang berbeda. Faktor-faktor utama dalam model ini meliputi *Performance Expectancy* : keyakinan bahwa menggunakan teknologi akan membantu mencapai keuntungan dalam kinerja. *Effort Expectancy* : tingkat kemudahan yang terkait dengan pengguna teknologi. *Social Influence* : sejauh mana individu merasa bahwa orang lain yang penting bagi mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi baru. *Facilitating Conditions* : sejauh mana individu percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan teknologi. Salah satu kelebihan dari model UTAUT adalah kemampuannya untuk menjelaskan bagaimana perbedaan individu dapat mempengaruhi penggunaan suatu teknologi. Metode ini dapat menjelaskan hubungan antara kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan dan niat dalam menggunakan teknologi (Miko Andi Wardana, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bida Sari dalam Jurnal Ekonomika pada tahun (2021) berjudul "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)". Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sikap penggunaan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Sikap para pelaku UMKM di Kabupaten Batipuh terhadap penggunaan QRIS sangatlah positif. Hal ini terbukti dari respon para responden yang menunjukkan adanya keterkaitan signifikan antara pengetahuan, perasaan, dan perilaku. Ketiga unsur ini saling memengaruhi dalam jangka panjang dan berkontribusi secara positif terhadap keputusan mereka untuk menggunakan QRIS.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hipotesis dan analisis yang dilakukan dalam penelitian mengenai pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, dan sikap terhadap keputusan penggunaan teknologi QRIS di kalangan UMKM di Kabupaten Batipuh, dapat diambil beberapa kesimpulan.

1. hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berperan penting dalam membentuk keputusan pelaku UMKM untuk menggunakan QRIS. Semakin tinggi keyakinan bahwa QRIS mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kinerja usaha, maka semakin besar pula kemungkinan mereka untuk terus menggunakan sistem pembayaran ini. Hal ini membuktikan bahwa faktor manfaat praktis dan ekonomis menjadi dasar utama bagi UMKM dalam mengadopsi teknologi baru. Persepsi manfaat memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keputusan pelaku UMKM untuk menggunakan QRIS. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji parsial yang menunjukkan nilai signifikansi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kemanfaatan yang diberikan oleh QRIS maka semakin tinggi pula tingkat keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS di Kecamatan Batipuh kabupaten Tanah Datar
2. Persepsi kepuasan juga terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Kepuasan muncul dari pengalaman yang dirasakan pelaku UMKM selama menggunakan QRIS, terutama terkait kenyamanan, kemudahan transaksi, serta stabilitas sistem. Semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna, semakin kuat pula dorongan untuk menjadikan QRIS sebagai metode pembayaran utama dalam aktivitas usaha. Dengan demikian, QRIS tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga menciptakan pengalaman positif yang meningkatkan loyalitas pengguna. Persepsi Kepuasan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS.

Hal ini tercermin dari hasil uji parsial yang menunjukkan tingkat signifikansi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kepuasan yang diberikan oleh QRIS maka semakin tinggi pula tingkat keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS di Kecamatan Batipuh kabupaten Tanah Datar

3. sikap penggunaan teknologi berkontribusi secara nyata terhadap pengambilan keputusan UMKM. Sikap yang positif, berupa keterbukaan, keyakinan, serta antusiasme dalam memanfaatkan QRIS, mendorong pelaku usaha untuk lebih menerima inovasi digital dalam proses bisnis mereka. Sikap ini lahir dari kombinasi antara manfaat yang dirasakan, kepuasan yang diperoleh, serta dorongan lingkungan sosial dan perkembangan teknologi keuangan yang semakin pesat. Sikap terhadap penggunaan teknologi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keputusan pelaku UMKM dalam mengadopsi QRIS. Nilai signifikansinya tercatat Hal ini menunjukkan bahwa semakin bagus sikap penggunaan yang dirasakan oleh pengguna maka semakin tinggi pula tingkat pelaku UMKM menggunakan QRIS di Kecamatan Batipuh kabupaten Tanah Datar
4. Berdasarkan hasil uji simultan dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yaitu variabel Persepsi manfaat (X1), Persepsi kepuasan (X2) dan Sikap penggunaan teknologi (X3) secara simultan berpengaruh

signifikan terhadap variabel dependen yaitu Keputusan penggunaan (Y) keputusan pelaku UMKM menggunakan QRIS di Kecamatan Batipuh kabupaten Tanah Datar

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas tentang pengaruh persepsi manfaat, persepsi kepuasan dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Batipuh, maka dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Pelaku UMKM di Kecamatan Batipuh diharapkan dapat lebih optimal dalam memanfaatkan QRIS sebagai sarana pembayaran digital. Dengan QRIS, UMKM dapat meningkatkan efisiensi transaksi, mengurangi ketergantungan pada uang tunai, serta meningkatkan keamanan dalam bertransaksi. Selain itu, pelaku usaha disarankan untuk terus memperdalam literasi digital agar dapat memahami berbagai fitur yang tersedia dalam QRIS dan menggunakannya secara maksimal untuk mendukung.
2. Pemerintah daerah bersama lembaga keuangan, khususnya perbankan yang menjadi penyedia layanan QRIS, disarankan untuk meningkatkan program sosialisasi, edukasi, dan pendampingan kepada pelaku UMKM. Hal ini penting untuk mengurangi hambatan dalam adopsi QRIS, terutama terkait pemahaman teknis, keamanan data, serta kepercayaan pelaku usaha terhadap sistem pembayaran digital. Pemerintah juga diharapkan mampu menciptakan kebijakan yang lebih mendukung akselerasi digitalisasi UMKM melalui QRIS, misalnya dengan memberikan insentif atau program penghargaan bagi pelaku usaha yang aktif menggunakan QRIS.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada tiga variabel, yaitu persepsi manfaat, kepuasan pengguna, dan sikap penggunaan teknologi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti faktor budaya, pengaruh lingkungan sosial, literasi digital, maupun dukungan infrastruktur teknologi, sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif. Selain itu, penelitian dapat diperluas ke wilayah lain di luar

Kecamatan Batipuh untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai implementasi QRIS di kalangan UMKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D. A. (1996). *Building strong brands*. Free Press.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Ariyanto, B. (2018). *Perilaku Konsumen Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bank Indonesia. (2021). *Laporan Sistem Pembayaran Indonesia*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2023). *QRIS - Quick Response Code Indonesian Standard*. <https://www.bi.go.id>
- Berman, B., & Evans, J. R. (2012). *Retail Management: A Strategic Approach* (12th ed.). Pearson Education.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update. *Journal of Management Information Systems*, 19(4), 9–30.
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanim, F., & Noorohman, S. (2018). *Pengantar Usaha Mikro Kecil Menengah*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani, H. (2020). *Strategi Pemberdayaan UMKM di Era Digital*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2012). *Principles of Marketing* (14th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.
- Mahyuni, L. P., & Setiawan, D. (2020). *Strategi Perbankan Syariah dalam Meningkatkan Penggunaan QRIS oleh UMKM*. *Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 8(2), 121–130.

- Meidawati, N., Yunitasari, F., & Puspita, O. D. (2022). Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kemanfaatan dalam Menggunakan Dompot Digital (Ovo dan Dana). *International Journal of Business and Social Sciences*, 3(2), 1–9.
- Mowen, J. C., & Minor, M. (2002). *Consumer Behavior* (6th ed.). Prentice Hall.
- Nihayah, A. Z., dkk. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS oleh UMKM. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 4(1), 12–21.
- Oliver, R. L. (1980). A cognitive model of the antecedents and consequences of satisfaction decisions. *Journal of Marketing Research*, 17(4), 460–469.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. L. (1988). SERVQUAL: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64(1), 12–40.
- Paramitha, I. P. A., & Kusumaningtyas, A. (2020). Analisis Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Digital oleh Pelaku UMKM. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 10(1), 36–45.
- Peter, J. P., & Olson, J. C. (2010). *Consumer Behavior & Marketing Strategy* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Purwanto, A., et al. (2020). Analisis Pengaruh Kenyamanan dan Kemudahan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Digital. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 10(2), 15–24.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2013). *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2010). *Consumer Behavior* (10th ed.). Pearson Education.
- Setiawan, A., & Mahyuni, L. P. (2020). QRIS Sebagai Inovasi Pembayaran Digital pada UMKM di Sumatera Barat. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Syariah*, 2(1), 45–55.
- Sriekaningsih, A. (2022). QRIS sebagai Alat Transaksi di Era Digitalisasi Keuangan. *Jurnal Manajemen dan Inovasi Bisnis*, 6(1), 88–96.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Ulwick, A. W. (2002). Turn customer input into innovation. *Harvard Business Review*, 80(1), 91–97.
- Underwood, R. L. (2003). The communicative power of product packaging: Creating brand identity via lived and mediated experience. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 11(1), 62–76.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
- Wilson, T. D., & Aronson, E. (2005). *The psychology of attitude change and social influence* (4th ed.). Pearson.
- Zeithaml, V. A. (1988). Consumer perceptions of price, quality, and value: A means-end model and synthesis of evidence. *Journal of Marketing*, 52(3), 2–22.