

Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)*

Luh Putu Ayu Kusuma Wardani*, Putu Riesty Masdiantini

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

* luhputuayukusumawardani99@gmail.com

Riwayat Artikel:

Tanggal diajukan:
6 Februari 2022

Tanggal diterima:
6 Agustus 2022

Tanggal dipublikasi:
13 Agustus 2022

Kata kunci: Minat Penggunaan;
QRIS.

Pengutipan:

Wardani, Luh Putu Ayu Kusuma & Masdiantini, Putu Riesty. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)*. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika*, 12 (1), 254-263.

Keywords: *Interest to Use;*
QRIS.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi tumbuh dengan pesat dalam memenuhi kebutuhan manusia tak terkecuali pada bidang ekonomi. Perubahan dalam bidang ekonomi dapat dirasakan dalam kegiatan finansial yang dilakukan menjadi lebih mudah serta instan sehingga menghemat waktu dan tenaga. Perkembangan teknologi

Abstrak

QRIS ialah standarisasi pembayaran melalui QR Code yang diluncurkan oleh BI supaya transaksi pembayaran menggunakan QR Code menjadi lebih praktis, cepat, serta aman. Riset ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis, dan nilai harga terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada pengguna mobile banking dan pernah menggunakan QRIS di Kota Singaraja. Jenis riset ini ialah penelitian kuantitatif berupa data primer diperoleh melalui kuesioner. Teknik insidental sampling digunakan pada penelitian ini dengan jumlah sampel sebanyak 80 pengguna mobile banking yang pernah menggunakan QRIS di Kota Singaraja. Analisis data menggunakan regresi linear berganda. Data diolah menggunakan bantuan software SPSS versi 24. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor sosial budaya tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Abstract

QRIS is the standardization of payments through QR Codes launched by BI so that payment transactions using QR Codes become more practical, fast, and secure. This research aims to determine the effect of performance expectancy, effort expectancy, socio-cultural factors, hedonic motivation, and price values on interest in using the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) on mobile banking users and have used QRIS in Singaraja City. This type of research is quantitative research in the form of primary data obtained through questionnaires. Incidental sampling technique was used in this study with a sample of 80 mobile banking users who had used QRIS in Singaraja City. Data analysis using multiple linear regression. The data is processed using SPSS version 24 software. The results of this study are performance expectations, business expectations, hedonic motivation, and price values have a positive and significant effect on interest in using QRIS, while socio-cultural factors have no effect on interest in using QRIS.

informasi selalu menciptakan inovasi baru, salah satunya dalam hal financial technology (fintech) yang bertujuan untuk melengkapi kebutuhan publik, salah satunya pada jasa sistem pembayaran. Pemanfaatan financial technology pada masyarakat Indonesia memberikan perubahan gaya hidup masyarakat dalam hal perilaku pembayaran. Perubahan gaya perilaku pembayaran ini disebut dengan fenomena cashless society. Cashless society ialah keadaan masyarakat melakukan transaksi tanpa memakai uang tunai, tetapi dengan menggunakan uang elektronik atau bermacam kartu seperti ATM dan kartu kredit. Dalam mewujudkan cashless society, BI sudah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) semenjak tahun 2014. Bersumber pada laman investor.id, Bank Indonesia (BI) mencatat selama tahun 2020 transaksi nontunai mengalami kenaikan bersamaan dengan pertumbuhan digitalisasi. Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo menyatakan bahwa transaksi ekonomi serta keuangan digital mengalami pertumbuhan bersamaan dengan pemanfaatan platform e-commerce serta instrumen digital di masa pandemi, dan kuatnya preferensi serta akseptasi masyarakat terhadap transaksi digital. Salah satu layanan digital banking yang mengalami peningkatan adalah penggunaan mobile banking. Mobile banking ialah layanan yang disediakan oleh pihak bank yang memperbolehkan nasabah perbankan melaksanakan transaksi perbankan menggunakan ponsel atau smartphone. Terdapat fitur pembayaran baru yang diterapkan mobile banking yaitu pembayaran melalui scan QR Code yang dimana pengguna cukup melakukan scan QR Code yang ada pada meja kasir merchant kemudian transaksi selesai.

QRIS (Quick Resposn Code Indonesian Standard) diluncurkan oleh BI pada tanggal 17 Agustus 2019 menjadi standar QR Code bagi transaksi pembayaran digital melalui e-wallet dan mobile banking untuk mewujudkan cashless society. QRIS ialah standarisasi pembayaran melalui QR Code yang diluncurkan oleh BI supaya transaksi pembayaran melalui QR Code menjadi lebih praktis, cepat, serta aman (Bank Indonesia, 2019). Dengan adanya QRIS, pengguna bisa melakukan pembayaran menggunakan scan QR Code tanpa memikirkan QR Code yang disediakan oleh merchant berbeda dengan pengguna. Selain itu, salah satu manfaat yang didapat bagi pihak merchant yaitu penjualan akan berpotensi mengalami kenaikan dikarenakan merchant menerima transaksi pembayaran dari QR Code apapun (Bank Indonesia, 2019). Namun sayangnya, masyarakat belum banyak menggunakan pembayaran melalui QRIS yang difasilitasi oleh layanan mobile banking.

Penggunaan QRIS sudah mulai banyak digunakan oleh UMKM di Indonesia. Hal tersebut juga bisa dilihat di Kota Singaraja. Kemunculan QRIS di Kota Singaraja mendapat respons positif dari masyarakat, tak terkecuali para UMKM yang ada di Singaraja. QRIS sudah banyak terpampang di meja kasir beberapa toko di Kota Singaraja mulai dari supermarket, ekspedisi pengiriman hingga kedai kopi. Hal itu tentu memudahkan masyarakat jika ingin bertransaksi menggunakan mobile banking. Namun hasil observasi awal penulis pada salah satu kedai kopi yang menerapkan pembayaran melalui QRIS di Kota Singaraja menyatakan bahwa masyarakat di Kota Singaraja lebih dominan melakukan transaksi menggunakan uang tunai dibanding menggunakan scan QRIS. Dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran masih rendah.

Salah satu model penerimaan serta perilaku penggunaan teknologi adalah model UTAUT2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) yang dikembangkan oleh (Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, 2012). UTAUT2 memiliki tujuh variabel yaitu ekspektasi usaha, faktor sosial, ekspektasi kinerja, kondisi yang memfasilitasi, nilai harga, motivasi hedonis, dan kebiasaan yang bisa mempengaruhi minat dan perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi. UTAUT2 yang digunakan untuk menganalisis faktor penyebab adanya minat penggunaan QRIS antara lain ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis dan nilai harga. Menurut (Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., & Davis, 2003) minat penggunaan diartikan sebagai niat pengguna untuk terus menggunakan sistem dengan anggapan bahwa pengguna akan memperoleh manfaat dengan memakai sistem tersebut.

Ekspektasi kinerja ialah tingkat kepercayaan individu jika dengan memanfaatkan sistem teknologi dapat menunjang kinerja dalam pekerjaan atau aktivitas tertentu. Ekspektasi kinerja adalah suatu keadaan dimana seorang individu percaya bahwa penggunaan QRIS

dapat membantu menyelesaikan transaksi pembayaran lebih cepat. Jika melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan QRIS akan membantu menyelesaikan transaksi pembayaran lebih cepat, maka minat pengguna untuk menggunakan QRIS akan semakin tinggi. Namun, jika dengan menggunakan QRIS tidak membantu menyelesaikan transaksi pembayaran lebih cepat, maka ini akan berdampak pada kurangnya minat pengguna mobile banking untuk bertransaksi melalui QRIS. (Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., & Davis, 2003) menyimpulkan jika performance expectancy mempengaruhi minat menggunakan sistem secara positif dan signifikan. Hasil dari penelitian (Pertiwi & Ariyanto, 2017) juga menunjukkan minat penggunaan mobile banking dipengaruhi oleh variabel ekspektasi kinerja. Beberapa hasil penelitian lain juga menunjukkan hal yang sama antara lain penelitian dari (Dzulhaida, R., & Giri, 2017); (Wulandari & Yadnyana, 2016); (Gupta, K., & Arora, 2019). Adapun hipotesis pertama yang diajukan yakni:

H1: Ekspektasi Kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Ekspektasi usaha artinya pengguna percaya kemudahan pada saat menggunakan sistem teknologi bisa menekan upaya seperti biaya dan waktu individu saat mengerjakan suatu pekerjaan. Ekspektasi usaha adalah kondisi dimana seseorang percaya bahwa penggunaan QRIS sangat mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam melakukan transaksi pembayaran, serta dapat mengurangi upaya (waktu dan biaya). Jika penggunaan QRIS mudah untuk pelajari dan digunakan, maka pengguna mobile banking akan berminat untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembayaran. Sebaliknya, jika penggunaan QRIS sangat sulit untuk dipelajari dan digunakan, maka pengguna mobile banking tidak berminat untuk melakukan transaksi pembayaran melalui QRIS. Penelitian (Wulandari & Yadnyana, 2016) menyatakan ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan e-filling. Beberapa penelitian lain menyimpulkan hal yang sama jika ekspektasi usaha memiliki pengaruh pada minat pemanfaatan suatu sistem teknologi seperti penelitian (Jayanti & Ariyanto, 2019); (Auliya, 2018); (Dzulhaida, R., & Giri, 2017); (Tak, P., & Panwar, 2017). Adapun hipotesis kedua yang diajukan yakni:

H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Faktor sosial budaya (social-cultural factors) didefinisikan sebagai hal-hal yang dianggap penting oleh individu (seperti adopsi, pemanfaatan, dan penggunaan SIA berbasis IT) yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan pemikiran pribadi, serta dijiwai oleh tingkat spiritualitas (Ariyanto, D., Sari, M. M. R., & Ratnadi, 2017). Penelitian ini menggunakan faktor sosial budaya bersumber dari penelitian (Ariyanto, D., Sari, M. M. R., & Ratnadi, 2017). Faktor sosial budaya adalah kondisi seseorang yang percaya bahwa teman, kerabat dan dirinya sendiri meyakinkan dirinya sebaiknya melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS. Jika seseorang tersebut diyakini oleh orang disekitar dan keinginan diri sendiri sebaiknya menggunakan QRIS, maka seseorang tersebut akan berminat menggunakan QRIS. Sebaliknya, jika seseorang tersebut merasa bahwa ia tidak diyakini oleh orang lain dan dirinya sendiri untuk menggunakan QRIS, maka akan berdampak pada minat penggunaan QRIS. Penelitian (Jayanti & Ariyanto, 2019) menunjukkan hasil minat penggunaan SIA berbasis komputer dipengaruhi oleh variabel faktor sosial budaya secara positif. Berdasarkan uraian diatas, adapun hipotesis ketiga yang diajukan yakni:

H3: Faktor sosial budaya berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Motivasi hedonis ialah tingkat kesenangan yang diterima dari pemanfaatan teknologi, serta sudah teruji berperan penting dalam memutuskan penerimaan serta pemanfaatan teknologi (Brown, S. A., & Venkatesh, 2005). Hedonic motivation berarti penggunaan QRIS dapat menjadi hal yang menyenangkan karena kepraktisan dan kemudahan dalam penggunaannya. Penelitian (Auliya, 2018) menyimpulkan motivasi hedonis dapat memengaruhi minat penggunaan e-ticket. Penelitian lainnya juga menyimpulkan hal serupa yaitu penelitian (Charisma, 2020); (Prasetya, I. G. B. I., & Purnamawati, 2020); (Putri & Suardikha, 2020); (Jayanti & Ariyanto, 2019). Berdasarkan uraian diatas, adapun hipotesis keempat yang diajukan yaitu:

H4: Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Price value atau nilai harga ialah nilai yang dirasakan oleh konsumen yang berarti ketika manfaat penggunaan teknologi dirasakan lebih banyak daripada biaya yang dibebankan untuk menggunakan teknologi maka konsumen akan mempunyai minat untuk memanfaatkan suatu teknologi (Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., & Davis, 2003). Nilai harga berarti manfaat yang didapatkan dalam penggunaan QRIS lebih banyak dibanding biaya yang harus dibebankan. Hasil penelitian (Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, 2012) menyimpulkan price value berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Hasil dari penelitian (Putri & Suardikha, 2020) juga menunjukkan hasil nilai harga berpengaruh pada minat menggunakan e-money. Adapun hipotesis kelima yang diajukan yaitu.

H5: Nilai harga berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS.

Metode

Metode kuantitatif berupa data primer yang didapat dari kuesioner. Kuesioner disebarakan melalui media google form yang beralamatkan <https://forms.gle/Dd1APKAEPdAAQSUs6>, kuesioner yang digunakan diukur menggunakan skala likert. Variabel bebas yang digunakan yaitu ekspektasi kinerja (X1), ekspektasi usaha (X2), faktor sosial budaya (X3), motivasi hedonis (X4), dan nilai harga (X5). Sedangkan, minat penggunaan QRIS (Y) sebagai variabel terikat. Masyarakat yang menggunakan mobile banking dan pernah menggunakan QRIS di Kota Singaraja adalah populasi penelitian. Teknik insidental sampling digunakan dalam menentukan sampel karena populasi pada penelitian ini tidak dapat didefinisikan jumlahnya secara pasti. Total sampel minimum yang representatif yaitu sepuluh kali total variabel penelitian (Hair & Al, 2010). Penelitian ini menggunakan sampel sebesar 80 sampel karena jika terjadi kesalahan pada saat mengisi kuesioner, maka penelitian ini masih bisa memenuhi ketentuan minimal total sampel. Software SPSS versi 24 digunakan untuk mengolah data yang sudah terkumpul.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1 yang menyajikan hasil uji statistik deskriptif variabel minat penggunaan QRIS diukur dengan menggunakan tiga pernyataan. Minat penggunaan menunjukkan skor terendah 10 dan tertinggi 15. Minat penggunaan QRIS (Y) memiliki mean 13.90 dan standar deviasinya 1.365, yang artinya sebagian besar responden setuju bahwa pengguna berminat menggunakan QRIS secara terus menerus. variabel ekspektasi kinerja diukur dengan menggunakan tiga pernyataan. Ekspektasi kinerja memiliki skor terendah 9 dan tertinggi 15. Ekspektasi kinerja memiliki mean 13.18 dan standar deviasinya 1.589, artinya sebagian besar responden setuju dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan kinerja dan produktivitasnya. Pada variabel ekspektasi usaha diukur dengan menggunakan empat pernyataan. Ekspektasi usaha memiliki skor terendah 11 dan tertinggi 20. Ekspektasi usaha memiliki mean sebesar 16.73 dan nilai standar deviasi ekspektasi usaha sebesar 2.719, artinya sebagian besar responden setuju jika QRIS mudah digunakan dan dipelajari. Variabel faktor sosial budaya diukur dengan menggunakan sembilan pernyataan. Faktor sosial budaya terdapat skor terendah 27 dan tertinggi 45. Faktor sosial budaya memiliki mean 36.94 dan standar deviasinya 3.872, artinya sebagian besar responden setuju dengan adanya pengaruh orang lain yang meyakinkan dirinya bahwa ia harus menggunakan QRIS. Pada motivasi hedonis diukur dengan tiga pernyataan. Motivasi hedonis memiliki skor terendah 8 dan tertinggi 15. Variabel motivasi hedonis memiliki mean 13.10 dan standar deviasinya 1.635, artinya sebagian besar responden setuju dengan adanya perasaan senang yang timbul saat menggunakan QRIS. Variabel nilai harga diukur dengan tiga pernyataan. Nilai harga memiliki skor terendah 10 dan tertinggi 15. Variabel nilai harga memiliki mean 13.50 dan standar deviasinya 1.518, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju manfaat penggunaan QRIS lebih besar dibanding biaya yang dikeluarkan.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektasi Kinerja	80	9	15	13.18	1.589
Ekspektasi Usaha	80	11	20	16.73	2.719
Faktor Sosial Budaya	80	27	45	36.94	3.872
Motivasi Hedonis	80	8	15	13.10	1.635
Nilai Harga	80	10	15	13.50	1.518
Minat Penggunaan QRIS	80	10	15	13.90	1.365

Sumber: Data diolah, 2021

Uji validitas merupakan uji yang selanjutnya setelah uji statistik deskriptif. Tingkat validitas suatu kuesioner bisa diukur menggunakan uji validitas yang ketentuan pada nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (Sutanto et al., 2018). Hasil penelitian ini menyatakan semua instrumen variabel yang digunakan mempunyai nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) $> r_{tabel}$ sebesar 0.2199. Dapat diartikan seluruh pernyataan kuesioner yang digunakan dinyatakan valid.

Uji yang selanjutnya yakni uji reliabilitas. (Ghozali, 2018) menyatakan ketentuan kuesioner yang reliabel bila Cronbach Alpha bernilai lebih tinggi dari 0.70. Berdasarkan pengujian reliabilitas hasil nilai Cronbach Alpha ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis, nilai harga dan minat penggunaan QRIS berturut-turut memiliki nilai 0.710, 0.836, 0.718, 0.729, 0.779, 0.828. Artinya keseluruhan variabel bebas maupun terikat sudah memenuhi syarat reliabilitas.

Setelah melakukan uji kualitas data telah terpenuhi, selanjutnya data akan diuji dengan uji asumsi klasik. Uji yang pertama dilakukan yakni uji normalitas untuk mengetahui apakah variabel pengganggu ataupun residual telah berdistribusi normal menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Bila nilai sig. > 0.05 artinya data berdistribusi secara normal (Santoso, 2015). Uji normalitas menunjukkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0.200 lebih besar dari 0.05 artinya data yang diuji terdistribusi secara normal. Uji multikolinearitas merupakan uji yang selanjutnya dilakukan. Nilai tolerance variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis, dan nilai harga berturut-turut 0.780, 0.628, 0.842, 0.717, dan 0.668. Nilai VIF secara berurutan 1.283, 1.591, 1.188, 1.394, dan 1.496. Dapat diartikan kelima variabel bebas telah terbebas dari multikolinearitas karena telah memenuhi syarat nilai tolerance ≥ 0.1 atau nilai VIF ≤ 10 (Ghozali, 2018). Uji yang selanjutnya yaitu uji heteroskedastisitas memakai pengujian glejser. Nilai sig. variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis, dan nilai harga secara urut menunjukkan hasil 0.428, 0.520, 0.193, 0.167, dan 0.111 yang artinya tidak menunjukkan adanya heteroskedastisitas sebab nilai sig. > 0.05 (Ghozali, 2018).

Uji hipotesis dilakukan setelah uji asumsi klasik menggunakan model regresi linear berganda. Kemudian uji yang pertama dilakukan yaitu uji koefisien determinasi menerangkan variasi variabel dependen. Berdasarkan Tabel 2 hasil uji koefisien determinasi menghasilkan adjusted R square senilai 0.553 atau 55,3%, dapat disimpulkan variabel bebas menjelaskan pengaruh minat penggunaan QRIS sebesar 55,3% dan 44,7% dipengaruhi oleh variabel bebas lainnya.

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.763	0.581	0.553	0.912

Sumber: Data diolah, 2021

Setelah uji koefisien determinasi dilakukan uji kelayakan model (uji F). Hasil uji kelayakan model menghasilkan nilai F_{hitung} sebesar 20.564 dengan nilai sig. $0.000 < 0.05$ (5%),

artinya regresi linear berganda layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh setiap variabel dalam penelitian ini.

Uji hipotesis selanjutnya adalah uji parsial (uji t). Bila nilai sig. < 0.05, dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial sehingga hipotesis diterima. Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan:

1. Ekspektasi kinerja mempunyai nilai sig. 0.016 dan thitung bernilai positif sebesar 2.455. Nilai sig. 0.016 < 0.05 (5%), artinya H1 diterima. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
2. Ekspektasi usaha mempunyai nilai sig. 0.010 dan thitung bernilai positif sebesar 2.656. Nilai sig. 0.010 < 0.05 (5%) yang menunjukkan bahwa H2 diterima. Kesimpulan yang dapat diambil adalah ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
3. Faktor sosial budaya mempunyai nilai sig. 0.202 dan thitung bernilai negatif sebesar -1.288. Nilai sig. 0.202 > 0.05 (5%) yang menunjukkan bahwa H3 ditolak. kesimpulannya minat penggunaan QRIS tidak dipengaruhi oleh faktor sosial budaya.
4. Motivasi hedonis mempunyai nilai sig. 0.000 dan thitung bernilai positif sebesar 4.018. Nilai sig. 0.000 < 0.05 (5%) yang menyimpulkan bahwa H4 diterima. Dapat disimpulkan motivasi hedonis memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
5. Nilai harga mempunyai nilai sig. 0.002 dan thitung bernilai positif sebesar 3.179. Nilai sig. 0.002 < 0.05 (5%) yang menunjukkan bahwa H5 diterima. Kesimpulannya nilai harga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Tabel 3. Hasil Uji t

Model	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.340	1.387		2.409	0.019
Ekspektasi Kinerja	0.180	0.073	0.209	2.455	0.016
Ekspektasi Usaha	0.127	0.048	0.252	2.656	0.010
Faktor Sosial Budaya	-0.037	0.029	-0.106	-1.288	0.202
Motivasi Hedonis	0.298	0.074	0.357	4.018	0.000
Nilai Harga	0.263	0.083	0.292	3.179	0.002

Variabel Dependen : Minat Penggunaan QRIS

Sumber: Data diolah, 2021

Selanjutnya dilakukan uji regresi linear berganda dengan persamaannya yaitu:

$$Y = 3.340 + 0.180X_1 + 0.127X_2 - 0.037X_3 + 0.298X_4 + 0.263X_5 + \epsilon$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan nilai konstanta (α) 3.340 artinya apabila ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial budaya, motivasi hedonis, dan nilai harga dianggap konstan pada nilai 0 (nol), maka rata-rata nilai minat penggunaan QRIS (Y) ialah senilai 3.340. Koefisien ekspektasi kinerja (X1) yaitu 0.180 memiliki arti bahwa apabila X1 dinaikkan satu satuan maka minat penggunaan QRIS (Y) akan mendapat peningkatan senilai 0.180 dengan anggapan variabel lainnya konstan. Koefisien ekspektasi usaha (X2) yaitu 0.127 yang artinya apabila meningkat sebesar satu satuan dan variabel lainnya tetap maka nilai Y meningkat senilai 0.127. Koefisien faktor sosial budaya (X3) yaitu -0.037 memiliki arti bahwa bila X3 dinaikkan satu satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap maka minat penggunaan QRIS (Y) akan turun senilai 0.037. Koefisien motivasi hedonis (X4) yaitu 0.298 memiliki arti apabila X4 dinaikkan satu satuan dan variabel lain konstan maka

tingkat minat penggunaan QRIS (Y) akan akan meningkat senilai 0.298. Koefisien nilai harga (X5) yaitu 0.263 memiliki arti bahwa bila X5 terjadi peningkatan satu satuan maka besarnya minat penggunaan QRIS (Y) juga akan alami peningkatan sebesar 0.263 dengan anggapan variabel lain tetap.

Pembahasan

Pengaruh Ekspektasi Kinerja Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Ekspektasi kinerja adalah variabel terkuat yang mempengaruhi minat penggunaan suatu sistem teknologi pada model UTAUT2. Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan ekspektasi kinerja mempunyai nilai sig. t 0.016 dan thitung bernilai positif sebesar 2.455. Nilai sig. t 0.016 < 0.05 (5%), artinya H1 diterima. Dapat disimpulkan ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja. Responden dalam penelitian ini merasa penggunaan QRIS sangat bermanfaat bagi pengguna mobile banking karena dapat melakukan transaksi pembayaran lebih cepat dan mudah, serta dapat meningkatkan produktivitas pengguna. Jika seseorang percaya dengan menggunakan QRIS membantu seseorang menyelesaikan transaksi pembayaran dengan lebih cepat, serta dapat meningkatkan produktivitas pengguna maka semakin tinggi minat pengguna mobile banking untuk melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan QRIS. Penelitian (Charisma, 2020); (Pertiwi & Ariyanto, 2017); (Jayanti & Ariyanto, 2019); (Gupta, K., & Arora, 2019) juga mendukung penelitian ini yang menunjukkan variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan suatu sistem teknologi.

Pengaruh Ekspektasi Usaha Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Model UTAUT2 menyatakan ekspektasi usaha dalam hal kemudahan menggunakan suatu teknologi akan berhubungan dengan minat individu terhadap penggunaan sistem teknologi. Berdasarkan hasil uji hipotesis kedua diketahui jika ekspektasi usaha mempunyai nilai sig. t 0.010 dan thitung bernilai positif sebesar 2.656. Nilai sig. t 0.010 < 0.05 (5%), jadi bisa ditarik kesimpulan H2 diterima. Hal ini berarti ekspektasi usaha mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja. Responden penelitian ini merasakan kemudahan transaksi melalui QRIS karena penggunaannya sangat mudah untuk dipelajari dan digunakan, sehingga pengguna bisa terampil dalam menggunakan QRIS. Hasil penelitian ini senada dengan (Auliya, 2018); (Jayanti & Ariyanto, 2019); (Dzulhaida, R., & Giri, 2017); (Gupta, K., & Arora, 2019); (Wulandari & Yadnyana, 2016); (Davis, 1989); Tak & Panwar (2017) yang menyatakan ekspektasi usaha berpengaruh pada minat menggunakan suatu sistem teknologi.

Pengaruh Faktor Sosial Budaya Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Minat penggunaan suatu teknologi juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial yang terdapat pada model UTAUT2. Hasil pengujian hipotesis yang ketiga diketahui faktor sosial budaya mempunyai nilai sig. t 0.202 dan thitung bernilai negatif sebesar -1.288. Nilai sig. t 0.202 > 0.5 (5%), dapat ditarik kesimpulan H3 ditolak. Penelitian ini menunjukkan hasil minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja tidak dipengaruhi oleh faktor sosial budaya. Responden penelitian ini tidak terpengaruh oleh orang lain dan lingkungan disekitar yang merekomendasikan bahwa ia harus melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS karena tanpa rekomendasi dari teman maupun kerabat sekitar ia berminat menggunakan QRIS karena penggunaan QRIS dapat memberikan manfaat dalam melakukan transaksi pembayaran. Hasil penelitian (Putri & Suardikha, 2020); dan (Pertiwi & Ariyanto, 2017) juga menyatakan minat menggunakan suatu teknologi tidak dipengaruhi oleh faktor sosial budaya.

Pengaruh Motivasi Hedonis Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Motivasi Hedonis dalam model UTAUT2 menjadi faktor penentu dan dinilai menjadi penggerak terhadap minat penggunaan suatu teknologi yang lebih penting dibandingkan ekspektasi kinerja dalam konteks individual (Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, 2012).

Hasil pengujian hipotesis keempat diketahui bahwa motivasi hedonis mempunyai nilai sig. 0.000 dan thitung bernilai positif sebesar 4.018. Nilai sig. $0.000 < 0.05$ (5%), sehingga dapat ditarik kesimpulan H4 diterima. Artinya motivasi hedonis memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja. Responden merasakan kesenangan saat melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS karena kepraktisan penggunaannya. Penelitian (Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, 2012) menjelaskan motivasi hedonis ialah kesenangan yang diperoleh dari pemanfaatan teknologi serta sudah diuji mempunyai peran penting saat memutuskan penerimaan dan penggunaan teknologi. Hasil penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu (Auliya, 2018); (Diana, 2018); Susanto (2018) yang menyimpulkan minat penggunaan sistem teknologi dipengaruhi oleh motivasi hedonis.

Pengaruh Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Nilai harga adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam penerimaan dan pemanfaatan suatu sistem teknologi pada model UTAUT2 karena konsumen atau individu harus menanggung biaya-biaya yang dikeluarkan dalam menggunakan suatu teknologi. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelima dapat diketahui bahwa nilai harga mempunyai nilai sig. 0.002 dan thitung bernilai positif sebesar 3.179. Nilai sig. $0.002 < 0.05$ (5%), dapat ditarik kesimpulan bahwa H5 diterima. Hal ini memiliki arti minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja dipengaruhi oleh motivasi hedonis secara positif dan signifikan. Responden penelitian ini menyatakan bahwa biaya yang dikeluarkan saat menggunakan QRIS lebih kecil dibandingkan dengan manfaat yang diterima seperti kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran, praktis dan cepat. Hasil ini senada dengan (Prasetya, I. G. B. I., & Purnamawati, 2020); (Charisma, 2020); (Putri & Suardikha, 2020); (Auliya, 2018); (Diana, 2018); (Khan, I. U., Hameed, Z., & Khan, 2017); (Tak, P., & Panwar, 2017) yang juga menemukan hasil variabel nilai harga berpengaruh pada minat penggunaan suatu sistem teknologi.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan yakni: (1) variabel ekspektasi kinerja memiliki nilai sig. $0.016 < 0.05$ (5%) dan thitung bernilai positif sebesar 2.455 > ttabel 1.66462. Dapat disimpulkan ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja, (2) variabel ekspektasi usaha memiliki nilai sig. $0.010 < 0.05$ (5%) dan thitung bernilai positif sebesar 2.656 > ttabel 1.66462. Dapat disimpulkan ekspektasi usaha berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja, (3) variabel faktor sosial budaya memiliki nilai sig. $0.202 > 0.05$ (5%) dan thitung bernilai positif sebesar -1.288 < ttabel 1.66462. Dapat disimpulkan bahwa faktor sosial budaya tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja, (4) variabel motivasi hedonis memiliki nilai sig. $0.000 < 0.05$ (5%) dan thitung bernilai positif sebesar 4.018 > ttabel 1.66462. Dapat disimpulkan bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja, dan (5) variabel nilai harga memiliki nilai sig. $0.002 < 0.05$ (5%) dan thitung bernilai positif sebesar 3.179 > ttabel 1.66462. Dapat disimpulkan bahwa nilai harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada pengguna mobile banking di Kota Singaraja.

Saran yang dapat diberikan kepada pihak-pihak terkait pada penelitian ini sebagai berikut:

Pertama bagi Bank Indonesia diharapkan dapat melakukan sosialisasi kepada masyarakat mengenai literasi keuangan digital untuk mengoptimalkan penggunaan QRIS dan meningkatkan transaksi nontunai. Dengan dilakukannya hal tersebut masyarakat akan tertarik melakukan transaksi melalui QRIS. Saran yang kedua bagi masyarakat Kota Singaraja diharapkan dapat meningkatkan dan mengotimalkan transaksi pembayaran khususnya melalui QRIS karena dapat memberikan manfaat bagi pengguna mobile banking dan penggunaannya yang cukup mudah, praktis, cepat dan terjaga keamanannya, sehingga dapat meningkatkan cashless society. Saran yang ketiga bagi para peneliti

berikutnya bisa menambah sampel penelitian bukan hanya pengguna mobile banking di Kota Singaraja saja serta dapat menambah variabel lain yang diduga sebagai faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS karena riset ini hanya menjelaskan 55,3% pengaruh minat penggunaan QRIS dan 44,7% dipengaruhi oleh variabel bebas lainnya yang tidak dijabarkan pada riset ini seperti variabel persepsi risiko, kebiasaan, kepercayaan, dan pengetahuan.

Daftar Rujukan

- Ariyanto, D., Sari, M. M. R., & Ratnadi, N. M. D. (2017). Budaya Tri Hita Karana dalam Model UTAUT". *The International Encyclopedia of Primatology. The International Encyclopedia of Primatology*. <https://doi.org/10.1002/9781119179313.wbprim0302>
- Auliya, N. (2018). *Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan E-Ticket Di Yogyakarta*.
- Brown, S. A., & Venkatesh, V. (2005). Model of adoption of technology in households: A baseline model test and extension incorporating household life cycle. *MIS Quarterly*.
- Charisma, J. A. (2020). *Analisis Minat Dan Perilaku Pengguna E-Wallet : Perluasan Utaut 2 Dengan Budaya Sebagai Moderasi (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*.
- Diana, N. (2018). *Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money di Indonesia*. Universitas Islam Indonesia.
- Dzulhaida, R., & Giri, R. R. W. (2017). Analisis minat masyarakat terhadap penggunaan layanan e-money di indonesia dengan menggunakan model modifikasi unified theory of acceptance and use technology 2 (UTAUT2). *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gupta, K., & Arora, N. (2019). Investigating consumer intention to accept mobile payment systems through unified theory of acceptance model. *South Asian Journal of Business Studies*.
- Hair, & Al, E. (2010). *Multivariate Data Analysis Seventh Edition*. Prentice Hall. In England: Pearson.
- Jayanti, P. E., & Ariyanto, D. (2019). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, dan Kondisi yang Memfasilitasi pada Penerapan SIA di LPD Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 27(1), 534–567.
- Khan, I. U., Hameed, Z., & Khan, S. U. (2017). Understanding Online Banking Adoption in a Developing Country. *Journal of Global Information Management*.
- Pertiwi, N. W. D. M. Y., & Ariyanto, D. (2017). Penerapan Model UTAUT2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 18, 1369–1397.
- Prasetya, I. G. B. I., & Purnamawati, I. G. A. (2020). Pengaruh Nilai Harga, Motivasi Hedonis, Kebiasaan Dan Daya Tarik Promo Terhadap Minat Menggunakan Mobile Payment OVO. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 11(1).
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Niat dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 30(2), 540–555.
- Santoso, S. (2015). *Menguasai Statistik NonParametrik: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sutanto, Ghozali, I., & Handayani, R. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) Dalam Perspektif The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2) Di Kabupaten Semarang. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing*, 15(1), 37–68.
- Tak, P., & Panwar, S. (2017). Using UTAUT 2 model to predict mobile app based shopping: evidences from India. *Journal of Indian Business Research*, 9(3).

- Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., & Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward of Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3).
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*.
- Wulandari, N. P. A., & Yadnyana, I. K. (2016). Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 14(2), 1270–1297.