

# SKRIPSI

## ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD*

ALIFAH ANNISA



DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2023

# **SKRIPSI**

## **ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD***

sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

**ALIFAH ANNISA  
A031191180**



kepada

**DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2023**

# SKRIPSI

## ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD*

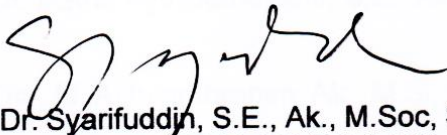
disusun dan diajukan oleh

**ALIFAH ANNISA  
A031191180**

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

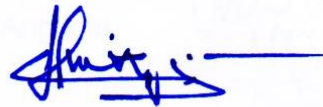
Makassar, 26 Januari 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Syarifuddin, S.E., Ak., M.Soc, Sc, CA  
NIP 19630210 199002 1 001

Pembimbing II



Dr. Yohanis Rura, S.E., Ak., M.SA, CA  
NIP 1961128198811 1 001



Revisi Departemen Akuntansi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



Dr. H. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si  
NIP 19650307 199403 1 003

# SKRIPSI

## ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD

disusun dan diajukan oleh

**ALIFAH ANNISA**  
**A031191180**

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal **16 Februari 2023** dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Syarifuddin, S.E., Ak., M.Soc, Sc, CA	Ketua	
2.	Dr. Yohanis Rura, S.E., Ak., M.SA, CA	Sekretaris	
3.	Dr. Ratna Ayu Damayanti, S.E., Ak., M.Soc, Sc, CA	Anggota	
4.	Drs. M. Achyar Ibrahim, Ak., M.Si, CA	Anggota	

Ketua Departemen Akuntansi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



  
Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si  
NIP. 19650307 199403 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Alifah Annisa  
NIM : A031191180  
departemen/program studi : Akuntansi

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul:

### **ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 15 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



Alifah Annisa

## PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim...

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakkatuh

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang tiada henti diberikan kepada hamba-Nya. Shalawat dan salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta pada keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Atas berkah rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul "Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*". Skripsi ini dibuat sebagai tugas akhir dari rangkaian pembelajaran sekaligus salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Penyusunan skripsi ini tentunya memiliki banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, tetapi akhirnya dapat dilewati berkat banyaknya bantuan dan dukungan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya karena masih memberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran, dan ilmu serta kemudahan dalam menjalani proses perkuliahan dari awal hingga mendapatkan gelar sarjana.
2. Orang tua tercinta penulis, Ibu Arny Surtianty Arifin, Bapak Tajuddin Nur yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik dari segi materiil

dan non materiil serta terimakasih telah selalu senantiasa memberikan yang terbaik untuk anaknya. Terima kasih kepada adik saya Alya Shafina Annisa dan Moch. Alif Imran yang selalu mendukung dan membantu penulis.

3. Prof. Dr. Abdul Rahman Kadir, M.Si., CIPM., CWM., CRA., CRP selaku dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Dr. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si dan Ibu Dr. Darmawati, S.E., M.Si., Ak., CA., Asean CPA selaku Ketua dan Sekretaris Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
5. Prof. Dr. Syarifuddin, S.E., Ak., M.Soc, Sc, CA dan Bapak Dr. Yohanis Rura, S.E., Ak., M.SA, CA selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama masa studi.
7. Seluruh staf dan karyawan Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
8. Seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
9. Teman SMA saya khususnya titik-titik (Rara, Fira, Saz, Rifqa, Maura, Galuh, Salsa, Nipen, Muthia, Avila, Sarah, Geby, dan Byla) yang selalu mendukung penulis.
10. Teman kuliah saya khususnya titik temu (Dea Gheby Yolanda D., Fidyawati Djapri, Khaerani Makbul, Ainun Khaeriyah Nur Iva, Yunike

Arista Kusumawardani, Saidah Kamilah, dan Andi Qien Qien Qabila Fuadi) yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi penulis.

11. Teman SMP saya khususnya soliders (Rara, Ima, Alfira, Lani, Fadel, Aiman, Arya, Aldi, Raihan, Fawwaz, Rivai, dan Anto).
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu yang selalu membantu penulis selama penyusunan skripsi dan memberikan dukungan dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penulisan yang lebih baik lagi dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 20 Desember 2022

Alifah Annisa



## ABSTRAK

### ANALISIS PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD*

#### *ANALYSIS OF THE EFFECT OF PERCEIVED BENEFITS, EASE OF USE, AND RISK ON THE DECISION TO USE ELECTRONIC MONEY BASED ON THE QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*

Alifah Annisa  
Syarifuddin  
Yohanis Rura

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis seberapa besar pengaruh penerapan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap penggunaan *quick response code Indonesian standard*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 80 responden yang berada di Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Penentuan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam sampel generasi milenial, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard*. Akan tetapi, persepsi manfaat dan risiko berpengaruh negatif. Sedangkan, dalam sampel *merchant*, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *quick response code Indonesian standard* dan terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok sampel generasi milenial dan *merchant*.

**Kata Kunci:** Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Risiko, Keputusan Penggunaan, *Quick Response Code Indonesian Standard*

*This study aims to find out and analyze how much effect the application of perceived benefits, ease of use, and risk has on the use of the Indonesian standard quick response code. The number of samples used in this study was 80 respondents who were in Makassar City. This research uses a quantitative approach and the method used is multiple linear regression analysis. Sample determination is carried out by purposive sampling method. The results of this study indicate that in the millennial generation sample, perceived ease of use has a positive effect on the decision to use electronic money based on the Indonesian standard quick response code. However, perceived of usefulness and risks have a negative effect. Meanwhile, in the merchant sample, perceived of usefulness, ease of use, and risk negatively affect the decision to use electronic money based on the Indonesian standard quick response code and there is an average difference between the millennial generation and merchant sample groups.*

**Keywords:** *Perceived of Usefulness, Ease of Use, Risk, Decision on Use, Quick Response Code Indonesian Standard*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan masalah.....	3
1.3    Tujuan Penelitian.....	4
1.4    Kegunaan Penelitian .....	4
1.4.1    Kegunaan Teoretis.....	4
1.4.2    Kegunaan Praktis.....	5
1.5    Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6    Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1    Tinjauan Teori dan Konsep.....	7
2.1.1 <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> .....	7
2.1.2    Perkembangan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> ...	7
2.1.3    Kelemahan Uang Elektronik Berbasis <i>E-Money, E-Wallet</i> , dan <i>Mobile Banking</i> .....	8

2.1.4	Persepsi Manfaat .....	9
2.1.5	Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	10
2.1.6	Persepsi Risiko .....	11
2.1.7	Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> .....	11
2.1.8	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	12
2.1.9	<i>Theory Planned Behaviour (TPB)</i> .....	13
2.1.10	Teori Kognitif .....	14
2.2	Tinjauan Empirik.....	15
2.3	Kerangka Pemikiran .....	17
2.4	Hipotesis Penelitian .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Rancangan Penelitian .....	22
3.2	Tempat dan Waktu .....	22
3.3	Populasi dan Sampel.....	23
3.3.1	Populasi .....	23
3.3.2	Sampel.....	23
3.4	Jenis dan Sumber Data .....	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.6	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	24
3.6.1	Variabel Penelitian .....	24
3.6.2	Definisi Operasional .....	25
3.7	Instrumen Penelitian .....	26
3.8	Analisis Data .....	27
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif .....	27
3.8.2	Uji Asumsi Klasik.....	27

3.8.3 Analisis Regresi Berganda .....	28
3.8.4 Uji Hipotesis .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	30
4.2 Hasil Pengujian Hipotesis .....	30
4.2.1 Hasil Uji Instrumental .....	30
4.2.2 Uji Statistik Deskriptif.....	35
4.2.3 Uji Asumsi Klasik.....	38
4.2.4 Analisis Regresi Linear Berganda .....	48
4.2.5 Uji Hipotesis .....	52
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian .....	58
4.3.1 Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis <i>Quick Response Code Indonesian     Standard</i> .....	58
4.3.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis <i>Quick     Response Code Indonesian Standard</i> .....	60
4.3.3 Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis <i>Quick Response Code Indonesian     Standard</i> .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	63
5.3 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

Lampiran 1. Biodata Penulis .....	68
Lampiran 2. Peta Teori .....	69
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian .....	71
Lampiran 4. Data Responden.....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional .....	25
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	26
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Generasi Milenial .....	31
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas <i>Merchant</i> .....	32
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Generasi Milenial .....	34
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas <i>Merchant</i> .....	34
Tabel 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Gabungan .....	35
Tabel 4.6 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Generasi Milenial .....	36
Tabel 4.7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif <i>Merchant</i> .....	37
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Normalitas Gabungan .....	41
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Normalitas Generasi Milenial.....	42
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Normalitas <i>Merchant</i> .....	43
Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinearitas Gabungan .....	44
Tabel 4.12 Hasil Uji Multikolinearitas Generasi Milenial .....	45
Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolinearitas <i>Merchant</i> .....	46
Tabel 4.14 Hasil Uji Heterokedastisitas Gabungan .....	47
Tabel 4.15 Hasil Uji Heterokedastisitas Generasi Milenial.....	47
Tabel 4.16 Hasil Uji Heterokedastisitas <i>Merchant</i> .....	48
Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linear Berganda Gabungan .....	49
Tabel 4.18 Hasil Uji Regresi Linear Berganda Generasi Milenial .....	50
Tabel 4.19 Hasil Uji Regresi Linear Berganda <i>Merchant</i> .....	51
Tabel 4.20 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi Gabungan.....	52
Tabel 4.21 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi Generasi Milenial .....	53

Tabel 4.22 Hasil Analisis Uji Koefisien Determinasi <i>Merchant</i> .....	53
Tabel 4.23 Hasil Analisis Uji t Gabungan .....	54
Tabel 4.24 Hasil Analisis Uji t Generasi Milenial.....	55
Tabel 4.25 Hasil Analisis Uji t <i>Merchant</i> .....	56
Tabel 4.26 Hasil Analisis Uji t <i>Statistics</i> .....	57
Tabel 4.27 Hasil Analisis <i>Independent Samples T-Test</i> .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1 Uji Normalitas dengan menggunakan <i>P-Plot</i> Gabungan.....	39
Gambar 4.2 Uji Normalitas dengan menggunakan <i>P-Plot</i> Generasi Milenial.....	39
Gambar 4.3 Uji Normalitas dengan menggunakan <i>P-Plot Merchant</i> .....	40



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan industri teknologi memberikan dampak perubahan yang signifikan, terutama di bidang sistem pembayaran. Pada tahun 2022, teknik pembayaran yang berkembang di masyarakat adalah pembayaran berbasis digital sehingga membuat masyarakat tertarik untuk lebih mengenal kegiatan transaksi secara digital. Sistem pembayaran digital dinilai lebih mudah dan aman. Salah satu sistem pembayaran digital yang sedang meningkat adalah penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).

Pada tanggal 17 Agustus 2019 Bank Indonesia meluncurkan QRIS dan sudah diimplementasikan sejak 1 Januari 2020 sebagai sistem pembayaran melalui aplikasi-*money*, *e-wallet*, dan *mobile banking*. Tujuan Bank Indonesia mengembangkan QRIS adalah untuk tetap menjadi yang terdepan dalam inovasi teknologi dan pengembangan saluran pembayaran menggunakan kode QR yang berpotensi menyebabkan fragmentasi lebih lanjut di industri sistem pembayaran, serta lebih efektif memperluas penerimaan pembayaran nontunai.

Bank Indonesia telah menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* dalam rangka mendukung implementasi QRIS. Bank Indonesia mendukung pembayaran menggunakan QRIS pada berbagai aspek ekonomi digital, termasuk sektor pembayaran. Dukungan inovasi bagi

pertumbuhan ekonomi dan keuangan digital diperlukan agar visi sistem pembayaran Indonesia dapat terwujud. Layanan pembayaran digital berbasis *QR Code* adalah salah satu inovasi yang sedang berkembang dan mulai dimanfaatkan secara luas. Bank Indonesia melihat manfaat metode pembayaran ini untuk memajukan UMKM, mendukung inklusi keuangan, dan meningkatkan efisiensi ekonomi.

Perkembangan inovasi teknologi baru tidak dapat dipisahkan dari hal positif dan negatif. Meskipun sudah banyak masyarakat yang menggunakan sistem pembayaran uang elektronik berbasis QRIS, tetapi disisi lain masih banyak masyarakat yang belum berminat untuk menggunakan sistem tersebut. Hal ini dikarenakan banyaknya kekurangan yang terjadi.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik, antara lain penelitian Priambodo dan Prabawani (2016) menggunakan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko yang menyatakan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik. Sedangkan, persepsi risiko berpengaruh negatif.

Penelitian Ningsih dkk. (2021) menggunakan persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko yang menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan risiko berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta. Penelitian Yasar dkk. (2022) menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko berpengaruh positif pada generasi milenial di DKI Jakarta terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Sedangkan, persepsi *wordof mouth* tidak berpengaruh.

Penelitian ini mereplikasi penelitian Ningsih dkk. (2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ningsih dkk. (2021) ialah pada objeknya. Objek yang diteliti oleh Ningsih dkk. (2021) adalah mahasiswa, sedangkan penelitian ini adalah masyarakat yang berada di Kota Makassar. Alasan peneliti memilih persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS adalah untuk mengetahui berbagai macam pandangan masyarakat terkait penggunaan QRIS yang dikembangkan oleh Bank Indonesia.

Peneliti memilih persepsi pandangan dari masyarakat karena munculnya berbagai kerugian yang dirasakan oleh pengguna QRIS. Adapun beberapa diantaranya ialah pedagang atau *merchant* yang harus menanggung biaya penggunaan QRIS sebesar 0,7 persen dari uang yang diterima dan kasus penipuan terhadap *merchant* dengan memanipulasi bukti transaksi. Maka dari itu, peneliti berpikir perlu untuk memperhatikan pandangan dari masyarakat agar perkembangan teknologi pembayaran dapat memberikan berbagai keunggulan.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dilakukan dengan judul : **“Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*.”**

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka terbentuklah rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS?

2. Bagaimana pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS?
3. Bagaimana pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### **1.4.1 Kegunaan Teoretis**

1. Manfaat penelitian bagi mahasiswa yaitu sebagai bahan refleksi dan acuan dalam mengetahui persepsi masyarakat dalam menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
2. Manfaat penelitian sebagai bahan informasi dan referensi untuk menambah wawasan dalam penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

1. Manfaat penelitian bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai tambahan literatur dan memberikan kontribusi terhadap penelitian selanjutnya, khususnya yang membahas terkait pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.
2. Manfaat penelitian dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam menganalisis perkembangan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup yang menjadi batasan dalam penelitian ini adalah pengaruh persepsi manfaat, pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, dan pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun penelitian yang diperoleh melalui literatur dan studi pustaka. Teori yang dimaksud antara lain persepsi manfaat, persepsi kemudahan

penggunaan, dan persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan mengenai rancangan penelitian, tempat dan waktu, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, serta analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini memaparkan mengenai hasil dan pembahasan analisis pengaruh persepsi manfaat, pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, dan pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan, saran, dan keterbatasan penelitian dari hasilpenelitian yang telah disusun.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Teori dan Konsep**

##### **2.1.1 *Quick Response Code Indonesian Standard***

*Quick Response Code Indonesian Standard* yang juga dikenal dengan QRIS (dibaca KRIS) adalah metode pembayaran yang digunakan oleh Bank Indonesia yang terstandarisasi. Dengan menggunakan QR, QRIS menggabungkan beberapa jenis QR dari berbagai penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP). Bersama Bank Indonesia, industri sistem pembayaran mengembangkan QRIS untuk mempercepat, mempermudah, dan menjaga keamanan saat memproses transaksi *QR Code*. QRIS wajib diterapkan oleh semua penyelenggara sistem pembayaran yang akan menerima pembayaran *QR Code*. Pengguna dapat menggunakan aplikasi yang memiliki fitur pembayaran menggunakan *QR Code* seperti *e-money*, *e-wallet*, dan *mobile banking*.

##### **2.1.2 *Perkembangan Quick Response Code Indonesian Standard***

Pembayaran digital semakin dirasakan perkembangan dan manfaatnya. Hal ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan *QR Code Indonesian Standard* sebagai alat transaksi bagi *merchant* yang mencapai 5,8 juta di akhir tahun 2020 dan jumlah *merchant* QRIS telah melampaui 12 juta sejak 1 November 2021. Jumlah tersebut melebihi target ekspansi QRIS yang ditetapkan BI dan PJSP pada Februari 2021.

QRIS telah digunakan pada berbagai sektor usaha mulai dari pedagang mikro, kecil, menengah, dan besar. Sejak diimplementasikan pada 1 Januari 2020, melalui Gerakan Nasional Bangga Buat Indonesia (Gernas BBI) dan Bangga Bewisata Indonesia (GWBI), BI terus memperkuat kebijakan QRIS untuk mendorong percepatan digitalisasi ekonomi dan keuangan yang inklusif dan efisien.

### **2.1.3 Kelemahan Uang Elektronik Berbasis *E-Money*, *E-Wallet*, dan *Mobile Banking***

Kelemahan *e-money*:

1. Pengisian ulang saldo *e-money* hanya dapat dilakukan pada mesin tertentu,
2. Apabila kartu *e-money* hilang, maka uang yang disimpan juga akan hilang.
3. Keterbatasan penyedia jasa *e-money* (*merchant*).

Kelemahan *e-wallet* sebagai berikut.

1. Keterbatasan penyedia jasa *e-wallet* (*merchant*),
2. Kegagalan transaksi,
3. Terdapat biaya admin.

Kelemahan *mobile banking* sebagai berikut.

1. Rentan akan penipuan,
2. Sulit terakses saat koneksi internet lambat,
3. Terdapat biaya admin.



#### **2.1.4 Persepsi Manfaat**

Jogiyanto (2019:933) menyatakan bahwa persepsi manfaat ialah kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem/teknologi meningkatkan hasil kerjanya. Davis (2017:32) menyatakan bahwa persepsi kebermanfaatan adalah penilaian subjektif pengguna tentang kemungkinan penggunaan suatu sistem akan meningkatkan kerjanya. Manfaat dapat didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan hasil kerjanya.

Rahmatsyah (2016:133) menyatakan persepsi kebermanfaatan adalah penggunaan suatu sistem tertentu guna memudahkan kerjanya. Dengan memudahkan kinerja dapat memberikan manfaat hasil yang lebih cepat dibandingkan dengan tidak menggunakan teknologi tersebut.

Suatu teknologi akan digunakan jika dapat memberikan manfaat positif dari penggunaannya. Seseorang akan menggunakan sistem/teknologi jika merasakan manfaatnya. Sebaliknya, ia tidak akan menggunakannya jika menganggap teknologi tersebut kurang berguna.

Davis et al (2017:4) mengungkapkan persepsi manfaat dapat diukur dari indikator sebagai berikut.

1. Mempermudah transaksi pembayaran,
2. Mempercepat transaksi pembayaran,
3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi,
4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran,
5. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran.

### 2.1.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Jogiyanto (2019:934) mengungkapkan persepsi kemudahan penggunaan adalah seseorang percaya ketika penggunaan teknologi dapat digunakan dengan jelas serta tidak memerlukan upaya yang banyak namun mudah dalam mengoperasikannya. Semakin mudah sistem digunakan maka upaya yang dilakukan lebih sedikit sehingga dapat meningkatkan kinerja karena kemudahan penggunaan tidak memerlukan kemampuan dan keterampilan yang tinggi saat menggunakan teknologi tersebut.

Davis (2018:701) menyatakan kemudahan adalah sejauh mana kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem tidak membutuhkan upaya yang banyak dan mudah dipahami. Kemudahan didefinisikan sebagai sistem yang dirancang dengan tujuan untuk membuat dan memberikan kemudahan bagi penggunanya. Dengan itu, bekerja menggunakan sistem akan lebih mudah dibandingkan bekerja secara manual. Kemudahan didefinisikan bahwa pengguna cenderung untuk menggunakan sistem tersebut jika suatu sistem mudah digunakan.

Davis et al (2019:30) mengungkapkan indikator untuk mengukur kemudahan penggunaan adalah sebagai berikut.

1. Mudah dipelajari (*easy to learn*),
2. Dapat dikontrol (*controllable*),
3. Fleksibel (*flexible*),
4. Mudah digunakan (*easy to use*),
5. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*).

### **2.1.6 Persepsi Risiko**

Andriyano dan Rahmawati (2016) berpendapat bahwa persepsi risiko adalah risiko yang tidak pasti dari segala konsekuensi yang mungkin tidak diinginkan dalam menjalankan aktivitas tertentu. Persepsi risiko adalah persepsi yang dapat dianggap cukup penting karena risiko dapat muncul kapanpun saat kita sedang menggunakan teknologi tersebut.

Pavlou dan Featherman (2003) mengungkapkan indikator untuk mengukur persepsi risiko sebagai berikut.

1. Adanya risiko,
2. Mengalami kerugian,
3. Pemikiran bahwa berisiko.

### **2.1.7 Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard***

Mihadi dkk. (2019) menyatakan bahwa keputusan yakni sebuah pertimbangan dua opsi atau lebih opsi alternatif. Seseorang harus memiliki opsi alternatif jika ingin menggunakan atau membeli suatu produk barang atau jasa. Keputusan didefinisikan sebagai langkah yang digunakan dalam menentukan sesuatu.

Proses pengambilan keputusan menurut Kotler dan Keller (2012) meliputi tahapan sebagai berikut.

1. *Problem recognition* (pengenalan masalah),
2. *Information search* (pencarian informasi),
3. *Evaluation of alternative* (evaluasi alternatif),
4. *Purchase decision* (Keputusan Pembelian).

### 2.1.8 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Davis melakukan penelitian pada tahun 1986 dengan mengadaptasi *theory of reasoned action*. Tahun 1989, Davis menerbitkan penelitiannya dalam jurnal MIS Quarterly dengan mengusulkan *theory acceptance model* yang menekankan persepsi kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan terkait dengan memprediksi sikap terhadap penggunaan sistem informasi. TAM ialah teori yang mengkaji proses adopsi teknologi informasi dengan menggunakan pendekatan *behavioral theory* (teori perilaku). TAM mendefinisikan bahwa yang menjadi pengaruh penerimaan penggunaan teknologi adalah dua faktor yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan teknologi.

Menurut Jogiyanto (2007) teori TAM memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. TAM adalah model perilaku (*behavior*) yang berguna untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi yang gagal diimplementasikan karena pemakainya tidak memiliki minat untuk menggunakannya.
2. TAM dibangun atas dasar teori yang kuat.
3. Banyak penelitian telah menguji TAM dan hasilnya sebagian besar mendukung dan menyimpulkan bahwa TAM adalah model yang baik.
4. TAM adalah model yang persimoni (*parsimonius*) yaitu model yang sederhana namun valid.

### 2.1.9 *Theory Planned Behaviour (TPB)*

Menurut Fishbein dan Ajzen (1975) *theory of planned behavior* adalah pengembangan dari *theory of reasoned action*. TRA mendefinisikan bahwa terdapat dua faktor yang menjadi niat seseorang terhadap perilaku yaitu *attitude toward behavior* dan *subjective norms*. Namun, Ajzen (1991) menambahkan satu faktor dalam TPB yaitu *perceived behavioral control*.

Menurut Ajzen (1991) TPB mendefinisikan bahwa perilaku seseorang terjadi karena timbulnya niat untuk melakukan perilaku tersebut. Niat terhadap berperilaku ditentukan oleh tiga faktor sebagai berikut.

#### 1. *Attitude toward Behavior*

Ajzen (2005) mengungkapkan bahwa sikap terhadap perilaku ialah penilaian positif atau negatif terhadap suatu benda, orang, institusi, peristiwa, perilaku atau niat. Perilaku sebagai fungsi dari persepsi yang kompatibel dari niat dan kontrol tindakan.

#### 2. *Normative Beliefs and subjective norms*

Keyakinan normatif (*normative beliefs*) merupakan persepsi seseorang tentang apa yang harus dan tidak boleh dilakukan berdasarkan keyakinan yang relevan atau tekanan normatif sosial dari orang lain. Norma subjektif (*subjective norms*) adalah persepsi seseorang tentang penilaian orang lain dapat mempengaruhi perilaku tertentu.

### 3. *Control Beliefs and perceived behavioral control*

Keyakinan kontrol (control beliefs) merupakan kepercayaan individu bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat membantu ataupun menjadi penghambat kinerja perilaku. Kontrol perilaku yang dirasakan (perceived behavioral control) merupakan kesulitan ataupun kemudahan yang dirasakan individu ketika ingin perilaku tertentu.

#### **2.1.10 Teori Kognitif**

Kuper (2000) menyebutkan bahwa kognisi ialah istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman, yaitu persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian, dan penalaran. Kognitif adalah berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Teori kognitif dapat didefinisikan sebagai sebuah kemampuan atau pemikiran, yaitu kemampuan seseorang agar dapat menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu peristiwa dan kejadian. Pada dasarnya, konsep ini bisa dibuat untuk mengontrol perilaku dan pikiran seseorang. Hal ini akan terus mengalami perubahan dan beradaptasi dengan informasi baru. Perilaku seseorang juga akan diatur sepanjang hidupnya dengan didukung oleh berbagai faktor genetik dan lingkungan.

Berikut ini merupakan penggunaan teori kognitif dalam kehidupan sehari-hari.

#### 1. Membentuk Memori

Bisa mengingat suatu peristiwa dan hal merupakan suatu berkah yang dimiliki manusia karena adanya proses ini. Contoh kognitif adalah cara kita untuk mengingat sesuatu dan hal yang dilupakan yang berkaitan erat dengan prosesnya dalam otak.

## 2. Membuat Keputusan

Berbagai keputusan akan diambil dalam hidup. Pengambilan keputusan itu berkaitan erat dengan penilaian yang akan diberikan atas setiap pilihan keputusan yang nantinya diambil. Dalam pemberian nilai atas berbagai opsi keputusan tersebut, maka kita harus bisa membandingkan informasi, menggabungkan, atau mendapatkan suatu pemahaman yang baru sebelum memutuskan sebuah keputusan.

## 3. Mempelajari Berbagai Hal Baru

Bernalar dan belajar adalah suatu proses yang bisa membuat seseorang dapat memahami suatu ilmu dan informasi yang baru. Selain itu, proses pembelajaran juga akan membentuk ingatan baru dan mengaitkannya dengan berbagai macam pengetahuan yang telah ada. Tanpa adanya hal ini, maka seseorang tidak akan bisa mempelajari berbagai hal yang disenangi selama hidup.

### **2.2 Tinjauan Empirik**

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik, antara lain penelitian Priambodo dan Prabawani (2016) menyatakan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik.

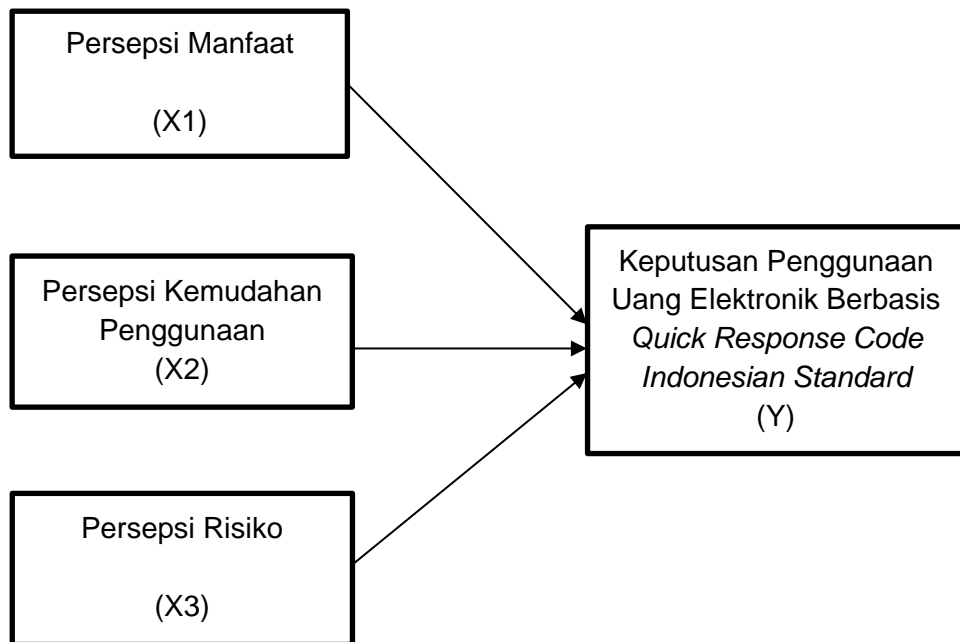
Dengan kata lain, bahwa banyaknya manfaat yang didapatkan dan semakin mudahnya penggunaan uang elektronik maka semakin tinggi minat penggunaan layanan uang elektronik. Sedangkan, persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik. Dengan kata lain, bahwa semakin tinggi persepsi risiko maka dapat menurunkan minat penggunaan uang elektronik.

Berdasarkan hasil penelitian Ningsih dkk. (2021) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Hal ini menunjukkan generasi milenial memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan QRIS.

Penelitian yang dilakukan Yasar dkk. (2022) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS. Apabila manfaat yang dirasakan konsumen terhadap penggunaan uang elektronik semakin meningkat, maka akan meningkatkan keputusan generasi milenial dalam penggunaan uang elektronik. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS. Dengan kata lain, semakin meningkatnya persepsi seseorang terhadap kemudahan penggunaan uang elektronik, maka keputusan penggunaan uang elektronik akan meningkat. Persepsi risiko berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan. Hal ini menunjukkan dengan meningkatnya risiko yang dialami dan sudah diketahui oleh pengguna tidak mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan uang elektronik.



### 2.3 Kerangka Pemikiran



### 2.4 Hipotesis Penelitian

#### 2.4.1 Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*

Tujuan *theory acceptance model* adalah untuk menggambarkan faktor-faktor utama yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap penerimaan teknologi. TAM mengidentifikasi beberapa variabel untuk mencapai tersebut. Dengan menggunakan TRA sebagai landasan teori dalam menentukan model relasional dari variabel penelitian, variabel atau konstruk ini konsisten dengan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi secara kognitif dan afektif. Salah satu konstruknya adalah *perceived usefulness*

Menurut Davis *et al.* (1989:320) *perceived usefulness* ialah kepercayaan seseorang bahwa kinerjanya akan meningkat dengan menggunakan teknologi. Teori ini sejalan dengan TPB variabel *attitude toward behavior* bahwa persepsi kemanfaatan adalah keyakinan dalam tahap mengambil keputusan. Apabila seseorang yakin bahwa suatu sistem bermanfaat maka ia akan menggunakannya. Sebaliknya, apabila penggunaan sistem kurang bermanfaat maka ia tidak akan menggunakannya.

Penelitian Yogananda dan Dirgantara (2017) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Sedangkan, persepsi risiko memiliki pengaruh negatif. Penelitian Yasar dkk. (2022) menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Sedangkan, persepsi *word of mouth* tidak berpengaruh.

Peneliti memilih persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS karena dapat menjadi suatu solusi dalam upaya menciptakan *cashless society* yang saat ini sedang diusung oleh Pemerintah bersama Bank Indonesia sebagai perwujudan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Dengan demikian, diharapkan uang elektronik berbasis QRIS tetap menjadi pilihan masyarakat sebagai alat pembayaran untuk memajukan perekonomian global di era digital.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1 : Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*.

## **2.4.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard***

Model TAM diadaptasi dari model TRA dengan asumsi bahwa sikap dan perilaku seseorang terhadap penerimaan teknologi ditentukan oleh reaksi dan persepsinya. Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi informasi adalah salah satu faktor yang dapat berdampak pada hal tersebut. Davis *et al.* (1989:320) mendefinisikan kemudahan penggunaan sebagai sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tanpa kendala. Kemudahan penggunaan juga dapat ditunjukkan dengan tingkat penggunaan dan interaksi yang dimiliki pengguna dengan sistem. Teori ini sejalan dengan TPB variabel *perceived behavior control* bahwa pada saat seseorang yakin bahwa penggunaan teknologi mempermudah ataupun memiliki beberapa kendala.

Penelitian Pratama dan Suputra (2019) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Saputri (2020) menyatakan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan QRIS. Sedangkan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko memiliki pengaruh negatif.

Peneliti memilih persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS karena dapat menjadi suatu sarana pembayaran transaksi yang mudah dan cepat. Dengan uang elektronik yang mudah digunakan dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat dalam menggunakan QRIS sehingga menambah efisiensi transaksi pembayaran.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H2 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*.

#### **2.4.3 Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard***

TAM dengan variabel kebermanfaatan dan kemudahan pengguna teknologi berkaitan dengan persepsi risiko bahwa meningkatnya kualitas sistem teknologi informasi yang dirasakan manfaat dan kemudahannya tetap mengalami kegagalan dalam penerapannya. Teori ini sejalan dengan TPB variabel *perceived behavior control* bahwa persepsi risiko dapat berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik karena memiliki peran yang penting dalam menurunkan minat pengguna untuk terlibat dalam kegiatan bertransaksi. Namun, tidak selamanya pengguna teknologi tidak ingin menggunakannya lagi, melainkan mempertimbangkan apakah akan menggunakannya atau tidak. Featherman dan Pavlou (2002:1035) mengungkapkan bahwa persepsi risiko ialah persepsi ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diharapkan dalam penggunaan suatu produk atau jasa.

Penelitian Ningsih (2021) menyatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS. Penelitian Priambodo dan Prabawani (2016) menyatakan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan layanan uang elektronik. Sedangkan, persepsi risiko memiliki pengaruh negatif.

Peneliti memilih persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS karena dapat menjadi faktor penghambat dalam melakukan transaksi yang dianggap dapat merugikan penggunanya. Dengan tingginya tingkat risiko penggunaan QRIS dapat menghambat perkembangan ekonomi digital. Persepsi risiko berpengaruh negatif ialah semakin tinggi persepsi risiko maka dapat menurunkan minat penggunaan uang elektronik.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H3 : Persepsi risiko berpengaruh negative terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*.