

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGUNAAN MELALUI KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA MAHASISWA GENERASI Z DI KOTA PEKANBARU

¹Pyka Anggiana Putri ²Taufiqurrahman ³Henni Noviasari

^{1,2,3} *Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau*

¹e-mail: pyka.anggiana3943@student.unri.ac.id

Abstract: *This research aims to determine the influence of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use through Trust in Decisions to Use (QRIS) on Gen Z Students in Pekanbaru City. The population in this research are students at universities in Pekanbaru City those categorized as Generation Z. Primary data was collected using a questionnaire as an instrument to prove the research results. To test the hypothesis in this study using the Structural Equation Modeling (SEM) data analysis tool with the help of the Smart-PLS ver. 4.0. Sampling used the Ferdinand formula, where this research used a sample size of 135 students belonging to generation Z at universities in Pekanbaru City. The research results show that: 1) Perceived usefulness has a positive and significant effect on trust, 2) Perceived ease of use has a positive and significant effect on trust, 3) Perceived usefulness has a positive and significant effect on decisions to use, 4) Perceived ease of use has a positive and significant effect on decisions to use, 5) Trust has a positive and significant influence on decisions to use, 6) Perceived usefulness has a positive and significant influence on decisions to use through trust, 7) Perception of ease of use has a positive and significant influence on decisions to use through trust.*

Keywords: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Decision to Use, QRIS, Generation Z*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan melalui Kepercayaan terhadap Keputusan Penggunaan (QRIS) pada Mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini ialah Mahasiswa pada Perguruan Tinggi di Kota Pekanbaru yang termasuk kedalam Generasi Z. Data primer dikumpulkan dengan kuesioner sebagai instrument untuk membuktikan hasil penelitian, untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan alat analisis data Structural Equation Modeling (SEM) dengan bantuan program Smart-PLS ver. 4.0. Pengambilan sampel menggunakan rumus Ferdinand yang mana penelitian ini menggunakan ukuran sampel sebanyak 135 mahasiswa yang termasuk pada generasi Z pada Perguruan Tinggi di Kota Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan, 2) Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan, 3) Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, 4) Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, 5) Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, 6) Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, 6) Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan.

terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan, 7) Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan.

Kata Kunci: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Keputusan Penggunaan, QRIS, Generasi Z

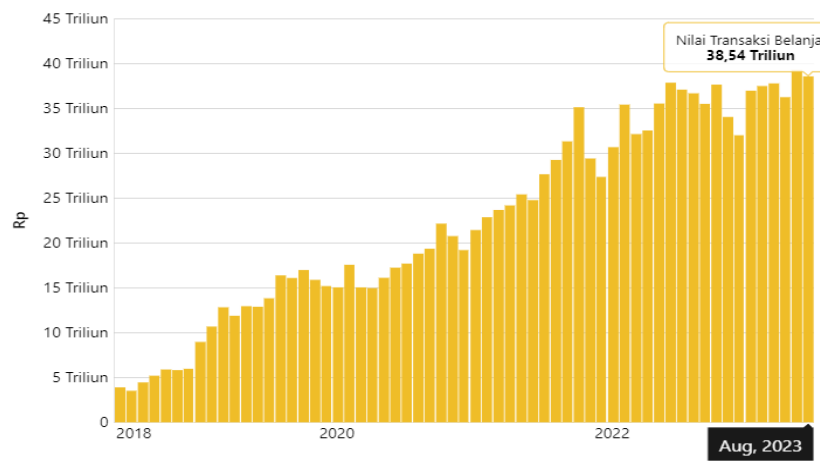
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi membuat trend dan berbagai inovasi baru. Salah satunya yaitu digitalisasi pada sistem transaksi pembayaran. Hal ini membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Salah satu bentuk pengimplementasian pada pertumbuhan ekonomi digital saat ini adalah pembayaran transaksi secara nontunai atau uang elektronik.

Adanya inovasi dari perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak 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 (Wardani and Masdiantini 2022).

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), sepanjang bulan Agustus 2023 nilai transaksi belanja menggunakan uang elektronik atau *e-money* secara nasional mencapai Rp38,5 triliun. Jika dilihat secara bulanan, nominalnya turun 1,8% (*month-on-month*). Namun, jika dibandingkan setahun lalu, nilai itu tumbuh 1,9% (*year-on-year*). Adapun jika dibandingkan posisi Agustus 2018, nilai transaksi belanja pakai *e-money* pada Agustus 2023 sudah meningkat lebih dari 880%. Hal ini menunjukkan tren pemakaian uang elektronik di kalangan konsumen Indonesia menguat signifikan dalam lima tahun terakhir (Databoks, 2023).

Transaksi tersebut dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini:



Sumber: Databoks, 2023

Gambar 1. Grafik Transaksi Belanja Menggunakan E-Money

Sementara itu dikutip dari CNBC Indonesia, Volume transaksi QRIS atau *Quick Response Code Indonesia Standard* sudah melampaui target Bank Indonesia (BI) hingga Oktober 2023. Sejak Januari-Oktober 2023, total volume transaksi QRIS sebesar 1,59 miliar. Dari sisi nominal, nilainya mencapai Rp 24,97 triliun, dimana telah melampaui target QRIS 2023 yakni 1 miliar transaksi. Dari sisi jumlah penggunanya, hingga Oktober 2023 juga telah mencapai 43,44 juta atau setara dengan 92% dari total target sampai akhir tahun ini sebanyak 45 juta. Sementara itu, jumlah merchantnya sebanyak 29,63 juta. Sebagian besarnya ialah *merchant* yang berasal dari UMKM sebesar 91,9%. (CNBS Indonesia, 2023).

Pemerintah provinsi Riau terutama Kota Pekanbaru, juga ikut andil mendukung digitalisasi keuangan kepada kalangan masyarakatnya. Menurut data BPS Riau dan Kota Pekanbaru tahun 2023, Kota Pekanbaru memiliki jumlah penduduk 1.020.308 lebih jiwa. Dan sebanyak 329.840 jiwa atau sekitar 32,33% merupakan generasi Z yang merupakan kaum muda yang melek akan teknologi dan digitalisasi. Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota di provinsi Riau yang menjadi sentral perekonomian, dimana terdapat banyak pasar rakyat, pusat perbelanjaan, pusat pendidikan, serta UMKM yang menjadi penyokong digitalisasi keuangan disaat ini.

Adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi manfaat terhadap kepercayaan menggunakan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (2) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap kepercayaan menggunakan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (3) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (4) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (5) Mengetahui adanya pengaruh positif kepercayaan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (6) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi manfaat melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru; (7) Mengetahui adanya pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru.

TELAAH PUSTAKA DAN HIPOTESIS

Keputusan Penggunaan QRIS

Foster, Hurriyati dan Johansyah, (2022), menyimpulkan bahwa keputusan penggunaan adalah serangkaian proses mencari informasi dan mengevaluasi masalah kebutuhan melalui suatu produk atau jasa tertentu, yang kemudian berujung pada keputusan untuk melakukan transaksi atau menggunakan produk ataupun jasa tersebut.

Menurut Pribadi & Gunawan (2020) dalam Susanti dan Putra, (2023), indikator keputusan penggunaan dalam melakukan transaksi secara online antara lain:

1. Mudah dioperasikan;

2. Menguntungkan;
3. Menyesuaikan dengan kebutuhan;
4. Biaya pengguna lebih

Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat (perceived usefulness) didefinisikan sebagai Ukuran individu percaya bahwa teknologi QRIS dapat meningkatkan performa kinerja serta memberikan dampak positif yang dirasakan pengguna selama menggunakan QRIS. (Mawardi dan Prabowo, 2023)

Indikator persepsi manfaat menurut (Gefen dalam Lee, 2009) meliputi:

1. Bermanfaat untuk mempermudah transaksi
2. QRIS memberikan banyak keuntungan
3. Meningkatkan efektifitas
4. Memberikan informasi mengenai transaksi

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) didefinisikan sebagai Tolak ukur dimana seorang percaya bahwa QRIS sebuah teknologi yang mudah digunakan dan bebas dari usaha (baik waktu dan tenaga) serta pengoperasiannya mudah (Pralytha, et al., 2023)

Indikator persepsi kemudahan penggunaan menurut (Gefen dalam Lee, 2009) meliputi:

1. QRIS mudah digunakan
2. Sistem Transaksi tidak memerlukan banyak usaha mental
3. Transaksi QRIS Fleksibel
4. Belajar pengoperasian QRIS cepat dan mudah.

Kepercayaan

Kepercayaan didefinisikan sebagai Perilaku konsumen dalam memutuskan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran yang dipengaruhi oleh informasi yang masuk dari berbagai sumber, termasuk upaya pemasar serta faktor budaya-lingkungan. (Yudiantara dan Widagda, 2022)

Indikator kepercayaan menurut (Pribadi & Gunawan dalam Susanti dan Putra, 2023) meliputi:

1. Mudah Dioperasionalkan
2. Menguntungkan
3. Menyesuaikan Kebutuhan
4. Biaya pengguna lebih ekonomis

Teori Teknologi Model Penerimaan/*The Technology Of Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) telah menjadi landasan teori yang populer untuk mempelajari adopsi konsumen terhadap teknologi baru. TAM menjelaskan bahwa konsumen membentuk sikap yang baik terhadap teknologi baru dan mengadopsinya ketika mereka merasa teknologi tersebut berguna dan mudah digunakan. Namun, TAM berfokus pada motif utilitarian (misalnya, kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan) dari adopsi teknologi konsumen dalam lingkungan yang berhubungan dengan pekerjaan dan menghindari

menjelaskan motivasi konsumen individu terhadap adopsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Liebana-Cabanillas, et al.,(dalam Chohan et al., 2022) TAM menunjukkan bahwa kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh seseorang merupakan faktor yang menentukan sikap terhadap penggunaan teknologi tertentu, dan pada akhirnya menentukan tujuan penggunaannya, di mana pada akhirnya teknologi tersebut digunakan.

H1: Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan

H2: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan

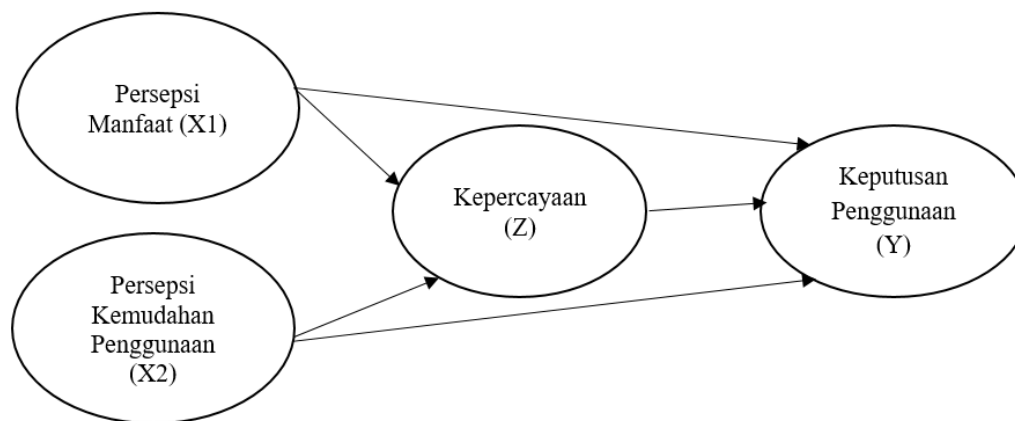
H3: Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan

H4: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan

H5: Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan

H6: Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui Kepercayaan

H7: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui Kepercayaan



Gambar 2. Kerangka Penelitian

Sumber: (Yudiantara dan Widagda, 2022)

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang termasuk kepada generasi Z (pada rentang usia 13-26 Tahun) di Kota Pekanbaru yang menggunakan QRIS (Mareta and Meiryani 2023). Keseluruhan objek atau subjek yang berada dalam satu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang teliti.

Sampel merupakan bagian dari populasi, hal ini mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan teknik *non probability*

sampling, adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono,2019). Jenis non probability sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono,2019). Kriteria responden dalam memenuhi syarat untuk mengisi kuesioner dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berstatus mahasiswa/i aktif Universitas yang ada di Kota Pekanbaru
2. Masuk dalam generasi Z (17- 28 tahun)
3. Mahasiswa pengguna e-wallet (Dana, *Gopay*, LinkAja, *ShopeePay* dan *M- Banking* lainnya) atau yang telah pernah melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS.

Sampel ini menggunakan rumus Ferdinand yaitu ukuran sampel yang harus dipenuhi dalam pemodelan SEM adalah minimum berjumlah 100. Jumlah sampel adalah jumlah indikator dikali 5 sampai 10 (Ferdinand,2014) Penelitian ini menggunakan ukuran sampel sebanyak 135 responden yang melakukan pengisian kuisisioner dan jumlah tersebut dianggap telah mewakili populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah kuesioner (angket) dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari 5 poin mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan responden serangkaian pertanyaan tertulis. Angket yang digunakan berbentuk tertutup dimana responden diminta memilih jawaban yang sesuai dengan karakteristiknya. Selain itu, dilakukan juga studi pustaka dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan sumber relevan lainnya sebagai data pendukung penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat diperlukan agar data dapat diolah menjadi informasi dan dianalisis secara statistik untuk menemukan solusi atas permasalahan penelitian.

Metode Analisis

Analisis data yang digunakan untuk menguji pengaruh persepsi manfaat dan persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan yang melalui kepercayaan adalah dengan metode *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan salah satu metode penyelesaian *Structural Equation Modelling* (SEM) yang dalam hal ini (sesuai tujuan penelitian) lebih tepat dibandingkan dengan teknik SEM lainnya. Ukuran sampel yang kecil, potensi distribusi variabel abnormal, dan penggunaan indikator formatif dan reflektif membuat PLS lebih cocok untuk dipilih.

Analisis PLS atau Partial Least Squares merupakan teknik statistika multivariate yang membandingkan variabel endogen dan variabel eksogen (Abdilah dan Hartono, 2015). PLS memiliki keunggulan dibandingkan metode regresi linier. Salah satu keunggulannya yaitu PLS tidak memerlukan pemenuhan asumsi klasik, seperti normalitas, autokorelasi, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas. Sedangkan regresi linier harus memenuhi semua asumsi. Metode ini

dirancang untuk dapat menyelesaikan regresi berganda ketika terjadi permasalahan spesifik pada data, seperti ukuran sampel penelitian kecil, adanya data yang hilang (missing values) dan terjadinya permasalahan multikolinearitas dalam model regresi. Perangkat lunak yang digunakan sebagai alat analisis adalah SmartPLS versi 4.0. Tahapan dalam SmartPLS mengharuskan peneliti menyusun suatu diagram jalur. Setelah menggambar diagram jalur, maka model siap untuk diestimasi dan dievaluasi hasilnya secara keseluruhan.

Variabel Operasional

Penelitian ini terdiri dari variabel dependen, variabel independen, dan variabel mediasi. Keputusan Penggunaan sebagai variabel dependen, kepercayaan sebagai variabel mediasi, persepsi manfaat dan persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan variabel independen.

- **Variabel Endogen**

Variabel endogen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel eksogen atau bebas (Sugiyono, 2014). Variabel endogen pada penelitian ini adalah Keputusan Penggunaan.

- **Variabel Mediasi**

Variabel mediasi dalam penelitian ini adalah kepercayaan. Menurut Jasin et al., (2021). Kepercayaan merupakan keyakinan konsumen akan suatu sikap dan perilaku pihak yang lainnya seperti penyedia jasa, seperti ekspektasi keyakinan terhadap produk.

- **Variabel Eksogen**

Variabel Eksogen dalam penelitian ini adalah Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebesar 135 responden dengan karakteristik mahasiswa pada Perguruan Tinggi yang berada di Kota Pekanbaru yang termasuk dalam kategori Generasi Z yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran nontunai. Berikut frekuensi dan presentase dari beberapa karakteristik responden.

Tabel 1. Karakteristik Responden

No	Identitas Responden	Frekuensi	Presentase (%)
Berdasarkan Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	61	45,2%
2	Perempuan	74	58,8%
Total		135	100%
Berdasarkan Kelompok Usia			
1	17-19 Tahun	18	13,3%
2	20-22 Tahun	75	55,6%
3	23-26 Tahun	42	31,1%

Total		135	100%
Berdasarkan Uang Saku/Bulan			
1	< 500.000	13	9,6%
2	500.000-1.000.000	55	40,7%
3	>1.000.000-1.500.000	28	20,7%
4	>1.500.000-2.000.000	24	17,8%
5	>2.000.000	15	11,1%
Total		135	100%
Frekuensi Transaksi Menggunakan QRIS			
1	1-3 kali	31	23,0%
2	4-6 kali	45	33,3%
3	7-9 kali	28	20,7%
4	10-12 kali	17	12,6%
5	>12 kali	14	10,4%
Total		135	100%
Jenis Dompot Digital Yang Digunakan			
1	Dana		66
2	Ovo		11
3	Go-Pay		30
4	Shopeepay		41
5	M-Banking Lainnya		102

Sumber: Data Olahan, 2024

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa karakteristik responden yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai pada mahasiswa generasi Z berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh perempuan sebanyak 74 orang atau 58,8% dari 135 responden. Karakteristik responden yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai pada mahasiswa generasi Z berdasarkan usia didominasi oleh usia 20-22 tahun sebanyak 75 orang atau 55,6% dan pada usia 23-25 tahun sebanyak 42 orang atau 31,1%. Berdasarkan uang saku yang mereka miliki perbulan didominasi oleh responden yang memiliki uang saku sebesar 500.000-1.000.000 sebanyak 55 responden atau 40,7%. Ini didasari oleh pola pikir generasi Z yang menginginkan segala hal yang cenderung instan. Berdasarkan frekuensi transaksi yang mereka lakukan didominasi oleh responden yang melakukan 4-6 kali transaksi dalam sebulan terakhir sebanyak 45 responden atau 33,3%.

Uji Validitas & Reliabilitas

1. Evaluation of Measurement Model (Outer Model)

Tahapan uji pada outer model menggunakan SmartPLS ver 4.0 untuk menilai *Convergent Validity*, *Discriminant Validity*, *Composite Reliability*.

1. *Convergent validity*

Convergent validity adalah mengukur validitas indikator reflektif sebagai pengukur variabel yang dapat dilihat dari outer loading dari masing-masing indikator variabel.

Pengukuran Convergent Validity dilihat dari outer loading dan juga Average Variance Extracted (AVE).

Tabel 2. Hasil *Loading Factor*

	Kepercayaan	Keputusan Penggunaan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Manfaat
X1.1				0,826
X1.2				0,895
X1.3				0,885
X1.4				0,736
X2.1			0,917	
X2.2			0,924	
X2.3			0,942	
X2.4			0,642	
Y1		0,945		
Y2		0,949		
Y3		0,929		
Y4		0,685		
Z1	0,880			
Z2	0,888			
Z3	0,898			
Z4	0,824			
Z5	0,737			
Z6	0,878			

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0,2024

Berdasarkan tabel 2 hasil *outer loading* dari setiap indikator masing-masing konstuk telah memiliki nilai *convergent validity* lebih tinggi dari 0,60 maka dapat disimpulkan semua indikator yang diuji dalam penelitian ini dinyatakan valid.

Tabel 3. Hasil *Average Variance Extracted (AVE)*

	Average variance extracted (AVE)
Kepercayaan	0,727
Keputusan Penggunaan	0,781
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,749
Persepsi Manfaat	0,702

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver. 4.0, 2024

Berdasarkan tabel 3 dapat diperhatikan bahwa nilai dari setiap variabel penelitian memiliki hasil di atas 0,5, maka berdasarkan pada hasil tersebut dapat dikatakan bahwa seluruh variabel valid dan telah memenuhi kriteria pengujian.

2. *Discriminant validity*

Discriminant validity merupakan konsep tambahan yang dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing variabel laten berbeda dengan variabel lainnya. *Discriminant validity* yang baik jika setiap nilai *loading* dari setiap indikator dari sebuah variabel laten memiliki nilai *loading* yang paling besar dengan nilai *loading* lain terhadap variabel laten lainnya. *Discriminant validity* dapat dilihat pada hasil *Fornell-Larcker Criterion* dan *Cross Loading*.

1. *Fornell-Larcker Criterion*

Fornell-Larcker Criterion merupakan pengujian untuk melihat nilai korelasi antara variabel dengan variabel lainnya. Kriteria pengujian ini memenuhi syarat apabila nilai tiap konstruk lebih besar dari pada korelasinya dengan variabel lainnya.

Tabel 4. Hasil Fornell-Larcker Criterion

	Kepercayaan	Keputusan Penggunaan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Manfaat
Kepercayaan	0,853			
Keputusan Penggunaan	0,778	0,884		
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,745	0,805	0,865	
Persepsi Manfaat	0,819	0,832	0,822	0,838

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Berdasarkan tabel 4 dapat diperhatikan nilai tiap konstruk lebih besar dari pada korelasinya dengan variabel lainnya. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dapat dikatakan valid karena nilai korelasi dari setiap variabel dengan variabel itu sendiri memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi variabel dengan variabel lainnya.

2. *Cross Loading*

Cross Loading merupakan nilai korelasi indikator dengan variabel indikator yang harus mengukur variabel, korelasinya harus lebih besar dibandingkan dengan korelasi antara indikator tersebut dengan variabel lainnya. Nilai *cross loading* yang diperlukan pada variabel yang dituju harus lebih besar dibandingkan dengan nilai *cross loading* dengan konstruk yang lainnya.

Tabel 5. Hasil Cross Loading

	Kepercayaan	Keputusan Penggunaan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Manfaat
X1.1	0,622	0,675	0,714	0,826
X1.2	0,743	0,739	0,689	0,895
X1.3	0,694	0,756	0,720	0,885
X1.4	0,683	0,609	0,631	0,736
X2.1	0,635	0,804	0,917	0,756
X2.2	0,668	0,768	0,924	0,765
X2.3	0,676	0,743	0,942	0,786
X2.4	0,612	0,413	0,642	0,500

	Kepercayaan	Keputusan Penggunaan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Manfaat
Y1	0,741	0,945	0,782	0,790
Y2	0,738	0,949	0,811	0,806
Y3	0,748	0,929	0,738	0,788
Y4	0,486	0,685	0,458	0,515
Z1	0,880	0,621	0,646	0,713
Z2	0,888	0,621	0,645	0,690
Z3	0,898	0,683	0,659	0,697
Z4	0,824	0,801	0,680	0,753
Z5	0,737	0,512	0,549	0,599
Z6	0,878	0,698	0,618	0,718

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Berdasarkan pada tabel 5 didapatkan hasil bahwa indikator terhadap variabel itu sendiri memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan nilai indikator variabel lainnya. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator memenuhi kriteria dan dinyatakan valid.

3. Composite Reliability

Composite Reliability merupakan indeks yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu konstruk dapat dinyatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* >0,60 dan nilai *composite reliability* >0,70.

Tabel 6. Hasil Cronbach's Alpha dan Composite

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho a)	Composite reliability (rho c)
Kepercayaan	0,924	0,930	0,941
Keputusan Penggunaan	0,902	0,936	0,934
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,881	0,906	0,921
Persepsi Manfaat	0,856	0,863	0,904

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Berdasarkan tabel 6 dari pengujian di atas terlihat setiap variabel memiliki nilai *cronbach alpha* >0,60 dan nilai *composite reliability* setiap variabel >0,70, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dapat diandalkan atau reliabel.

2. Evaluation of Structural Model (Inner Model)

Inner model merupakan pengujian yang dilakukan untuk menentukan spesifikasi hubungan antara konstruk laten dengan konstruk laten lainnya. Hubungan tersebut menggambarkan hubungan antar variabel independen dan dependen. Pada model ini pola hubungan dianalisis dengan menggunakan *path analysis*. Yang hasil akhirnya akan diperoleh besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen baik langsung maupun

tidak langsung. Evaluasi dalam inner model meliputi uji kecocokan model (model fit), *R-Square*, *Stone-Geisser Q-Square Test* untuk *predictive relevance* dan *Path Coefficient*.

1. R-Square

R-Square menunjukkan besarnya sumbangan pengaruh dari variabel independen dengan variabel dependen dalam model. Menurut Ghozali (2015) rentang nilai *R-Square* dikategorikan ke dalam 3 tingkatan, yaitu kategori rendah dengan *R-Square* 1-40%, kategori sedang 41-70%, dan kategori tinggi 71-100%. Berikut hasil dari pengujian *R-Square*:

Tabel 7. Hasil R-Square

	R-square	R-square adjusted
Kepercayaan	0,687	0,682
Keputusan Penggunaan	0,754	0,748

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Pada tabel 7 hasil pengujian *R-Square* didapatkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi variabel kepercayaan sebesar 0,687 yang berarti kemampuan variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan menjelaskan variabel kepercayaan sebesar 68,7%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini. Variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan mempengaruhi variabel keputusan penggunaan sebesar 0,754 yang berarti kemampuan variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan menjelaskan variabel keputusan penggunaan sebesar 75,4%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

2. Predictive Relevance (Q²)

Predictive relevance (Q²) bertujuan untuk mevalidasi model. Nilai Q² yang harus dimiliki adalah > 0 menunjukkan nilai observasi yang dihasilkan baik. Dan nilai < 0 maka model tersebut menunjukkan nilai observasi yang dihasilkan kurang baik. Berikut adalah hasil dari pengujian *Predictive Relevance* (Q²):

Tabel 8. Hasil Predictive Relevance (Q²)

	Q ² predict
Kepercayaan	0,692
Keputusan Penggunaan	0,721

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Pada tabel 8 di atas menunjukkan hasil pengujian *Predictive Relevance* (Q²) pada variabel Kepercayaan 0,692 dan Keputusan Penggunaan 0,721 maka dapat dikatakan model ini memiliki nilai observasi yang baik karena nilai *Predictive Relevance* (Q²) > 0.

3. Model Fit

Pengujian model fit dilakukan untuk melihat seberapa baik model yang diteliti. Pengujian model fit dengan melihat nilai NFI (Normal Fit Index). Nilai NFI menunjukkan

berapa persen model yang diteliti itu cocok. Adapun hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Model Fit

	Saturated model	Estimated model
SRMR	0,077	0,077
d_ ULS	1,004	1,004
d_ G	0,685	0,685
Chi-square	496,635	496,635
NFI	0,810	0,810

Sumber: Data Olah SmartPLS ver 4.0, 2023

Pada tabel hasil 9 dapat diperhatikan bahwa nilai NFI (*Normal Fit Index*) yang dihasilkan berdasar pada 0,810 atau apabila diubah menjadi persentase maka model penelitian yang dilakukan memiliki nilai 81% baik.

4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menjelaskan arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependennya. Pengujian ini dilakukan dengan cara analisis jalur (*path analysis*) atas model yang telah dibuat. Hasil korelasi antar konstruk diukur dengan melihat *path coefficients* dan tingkat signifikansinya yang kemudian dibandingkan dengan hipotesis penelitian. Adapun nilai yang dibutuhkan *T-Hitung* >1,656 dan *P-Value* <0,05 untuk ketentuan hipotesis diterima.

Tabel 10. Path Coefficient Pengaruh Langsung

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Kepercayaan -> Keputusan Penggunaan	0,222	0,214	0,086	2,593	0,005
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Kepercayaan	0,222	0,225	0,112	1,983	0,024
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Keputusan Penggunaan	0,325	0,339	0,123	2,650	0,004
Persepsi Manfaat -> Kepercayaan	0,637	0,624	0,098	6,504	0,000
Persepsi Manfaat -> Keputusan Penggunaan	0,383	0,376	0,125	3,056	0,001

Sumber: Data Olah SmartPLS ver 4.0, 2024

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa:

1. Persepsi manfaat memberikan pengaruh positif terhadap kepercayaan dengan nilai koefisien parameter sebesar 0,637 dengan nilai t-statistik 6,504 dan *p-value* sebesar 0,000. Karena t-hitung >1,656 dan *p-value* <0,05, maka persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap kepercayaan dan signifikan, sehingga hipotesis pertama **diterima**.

2. Persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif terhadap kepercayaan dengan nilai koefisien parameter sebesar 0,222 dengan nilai t-statistik 1,983 dan *p-value* sebesar 0,024. Karena t-hitung >1,656 dan *p value* <0,05 maka persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan, sehingga hipotesis kedua **diterima**.
3. Persepsi Manfaat memberikan pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan dengan nilai koefisien parameter sebesar 0,383 dengan nilai t-statistik 3,056 dan *p-value* sebesar 0,001. Karena t-hitung >1,656 dan *p-value* <0,05, maka persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, sehingga hipotesis ketiga **diterima**.
4. Persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan dengan nilai koefisien parameter sebesar 0,325 dengan nilai t-statistik 2,650 dan *p-value* sebesar 0,004. Karena t-hitung >1,656 dan *p value* <0,05 maka persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan sehingga hipotesis keempat **diterima**.
5. Kepercayaan memberikan pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan dengan nilai koefisien parameter sebesar 0,222 dengan nilai t-statistik 2,593 dan *p-value* sebesar 0,005. Karena t-hitung >1,656 dan *p value*<0,05 maka kepercayaan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan, sehingga hipotesis kelima **diterima**.

Tabel 11. Path Coefficient Pengaruh Tidak Langsung

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Kepercayaan -> Keputusan Penggunaan	0,049	0,046	0,028	1,772	0,038
Persepsi Manfaat -> Kepercayaan -> Keputusan Penggunaan	0,142	0,136	0,064	2,218	0,013

Sumber: Data Olahan SmartPLS ver 4.0, 2024

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa:

1. Persepsi manfaat melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan memiliki pengaruh positif dengan koefisien parameter sebesar 0,142, dengan nilai t-statistik 2,218 dan *p-value* 0,013. Karena nilai t-statistik >1,656 dan *p value* < 0,05, maka persepsi manfaat melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan, sehingga hipotesis keenam **diterima**.
2. Persepsi kemudahan penggunaan melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan memiliki pengaruh positif dengan koefisien parameter sebesar 0,049, dengan nilai t-

statistik 1,772 dan *p-value* 0,038. Karena nilai *t*-statistik $> 1,656$ dan *p value* $< 0,05$, maka persepsi kemudahan penggunaan melalui kepercayaan terhadap keputusan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan, sehingga hipotesis ketujuh **diterima.**

Pembahasan

1. Pengaruh persepsi manfaat terhadap kepercayaan

Hasil penelitian diperoleh bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan mahasiswa gen Z sebagai pengguna QRIS di Kota Pekanbaru. Nilai Koefisien bertanda positif artinya semakin tinggi manfaat yang dihadirkan oleh QRIS dan dirasakan oleh pengguna maka tingkat kepercayaan terhadap QRIS akan semakin meningkat atau tinggi. Dari hasil analisis deskriptif persepsi manfaat dari tanggapan beberapa mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru sebagai pengguna QRIS mereka setuju bahwa QRIS menghadirkan berbagai ragam manfaat seperti transaksi yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran, meningkatkan efektifitas serta berbagai keuntungan dan adanya informasi mengenai transaksi yang diberikan oleh QRIS membuat tingkat kepercayaan pengguna terhadap QRIS menjadi tinggi. Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu teknologi tersebut berguna maka dia akan menggunakannya. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan, artinya semakin dirasakan manfaatnya bagi pengguna teknologi tersebut maka semakin besar kepercayaan terhadap menggunakan teknologi tersebut.

2. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap kepercayaan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru. Nilai Koefisien bertanda positif artinya semakin tinggi kemudahan penggunaan QRIS sebagai teknologi pembayaran non tunai maka tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap QRIS akan meningkat dan juga tinggi. Berdasarkan analisis deskriptif persepsi kemudahan penggunaan memiliki hasil yang sangat baik. Yang mana mahasiswa sangat setuju jika QRIS merupakan teknologi yang dalam penggunaannya atau pengoperasiannya sangat mudah diterapkan dalam kegiatan transaksi keuangan. Sistem transaksi yang disuguhkan oleh QRIS mengurangi kerumitan dalam memilih aplikasi pembayaran yang digunakan. Disamping itu transaksi menggunakan QRIS hanya melakukan scan terhadap barcode yang telah tersedia baik pada aplikasi maupun pada outlet-outlet toko konvensional. Sehingga berbagai macam kemudahan yang ditawarkan menghadirkan rasa percaya bagi mahasiswa untuk bertransaksi melalui QRIS.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara & Widagda, (2022) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan. Artinya

semakin tinggi kemudahan penggunaan pada suatu teknologi maka semakin tinggi tingkat kepercayaan terhadap teknologi tersebut.

3. Pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru. Nilai Koefisien bertanda positif artinya semakin tinggi persepsi manfaat yang disuguhkan oleh QRIS maka keputusan untuk menggunakan QRIS akan semakin meningkat. Dari hasil analisis deskriptif persepsi manfaat pada QRIS didapatkan penilaian sangat baik. Mahasiswa sangat setuju bahwa manfaat yang mereka peroleh sesuai dengan apa yang mereka ekspektasikan dan terbukti efektif meningkatkan produktivitas, sehingga mereka memutuskan untuk menggunakan QRIS untuk mempermudah setiap transaksi yang ingin mereka lakukan. Seseorang akan menggunakan teknologi apabila teknologi tersebut dapat memberikan manfaat bagi dirinya. Jika seseorang yakin bahwa teknologi bermanfaat, maka dia akan memanfaatkannya. Sebaliknya, jika menurutnya teknologi itu tidak ada gunanya, maka ia tidak akan menggunakannya. Seseorang juga akan menggunakan teknologi jika mengetahui manfaat positif dari penggunaannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan, jika pengguna merasakan manfaat yang baik, maka mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keputusan penggunaan. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Foster et al., (2022) persepsi manfaat berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan.

4. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan

Hasil penelitian diperoleh bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru. Nilai Koefisien bertanda positif artinya semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna maka keputusan untuk menggunakan QRIS akan semakin meningkat. Hasil analisis deskripsi pada persepsi kemudahan penggunaan pada mahasiswa Gen Z pengguna QRIS mendapatkan hasil yang sangat baik. Dimana mahasiswa sangat setuju bahwa QRIS dalam pengoperasiannya mudah digunakan dan dipelajari. Namun ada beberapa dari mahasiswa berpendapat edukasi terhadap QRIS masih kurang sehingga masih ada pihak-pihak yang kesulitan dalam mempelajari QRIS karena minimnya informasi yang mereka dapatkan. Namun untuk sebuah teknologi keuangan QRIS menjadi salah satu aplikasi pembayaran non tunai yang mudah dipelajari dibanding alat transaksi non tunai lainnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Namun tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Mawardi & Prabowo, (2023) persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

Hasil penelitian terhadap mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru didapatkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berdampak pada keputusan penggunaan QRIS, dengan adanya kemudahan dalam penggunaan suatu teknologi membuat pengguna mengambil keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut.

5. Pengaruh kepercayaan terhadap keputusan penggunaan

Hasil penelitian diperoleh bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru. Nilai Koefisien bertanda positif artinya semakin tinggi kepercayaan yang dimiliki oleh pengguna terhadap QRIS maka keputusan penggunaan QRIS akan semakin meningkat dan tinggi. Hasil analisis deskriptif terhadap kepercayaan pada QRIS terhadap mahasiswa Gen Z mendapatkan hasil yang sangat tinggi. QRIS dipercaya menghadirkan sistem transaksi dengan informasi yang detail, melindungi privasi pengguna, teknologi yang tinggi sehingga dapat melindungi informasi yang positif, selain itu layanan QRIS bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, adanya riwayat transaksi yang tercatat serta QRIS mampu menindaklanjuti kendala pengguna saat bertransaksi. Karena keyakinan yang disuguhkan sesuai dengan harapan pengguna membuat pengguna mengambil keputusan untuk menggunakan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan hasil dari penelitian bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Semakin tinggi kepercayaan yang dirasakan maka semakin tinggi pula keputusan menggunakan sebuah teknologi maupun aplikasi. Sebaliknya, semakin rendah kepercayaan yang dirasakan pengguna maka semakin rendah keputusan penggunaan.

6. Pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan pada mahasiswa Gen Z yang menggunakan QRIS di Kota Pekanbaru. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan mampu memediasi persepsi manfaat dan keputusan penggunaan. Artinya disaat QRIS memberikan manfaat nyata kepada pengguna menimbulkan rasa percaya terhadap QRIS oleh pengguna sehingga akhirnya pengguna tidak ragu untuk memutuskan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran nontunai di zaman tren *cashless society*. Penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan kepercayaan mampu memediasi pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa semakin baik manfaat yang dirasakan maka semakin tinggi kepercayaan yang dirasakan, sehingga pada akhirnya keputusan penggunaan pun tinggi.

7. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan pada mahasiswa Gen Z yang menggunakan QRIS di Kota Pekanbaru. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan mampu memediasi persepsi kemudahan penggunaan dan keputusan penggunaan. Artinya disaat QRIS menjadi sebuah teknologi yang menyuguhkan tingkat pengoperasian yang mudah dan jauh dari kata rumit serta mudah dipelajari semua kalangan maka meningkatkan kepercayaan pengguna akan kehandalan dari QRIS yang pada akhirnya mahasiswa memutuskan untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran non tunai untuk mempermudah segala jenis transaksi dan juga mempersingkat waktu transaksi. Penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan bahwa kepercayaan dapat memediasi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin besar persepsi kemudahan penggunaan maka semakin besar persepsi kepercayaan sehingga mengakibatkan tinggi keputusan penggunaan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, hasil analisis dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Variabel Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru pada QRIS, artinya semakin tinggi persepsi manfaat yang diberikan oleh QRIS semakin tinggi kepercayaan pengguna terhadap QRIS; (2) Variabel Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru pada QRIS, artinya semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan QRIS semakin tinggi kepercayaan pengguna terhadap QRIS; (3) Variabel Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru pada QRIS, artinya semakin tinggi persepsi manfaat yang diberikan QRIS semakin tinggi tingkat keputusan untuk menggunakan QRIS; (4) Variabel Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru pada QRIS, artinya semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan QRIS semakin tinggi tingkat keputusan untuk menggunakan QRIS; (5) Variabel Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan mahasiswa Gen Z di Kota Pekanbaru pada QRIS, artinya semakin tinggi kepercayaan pengguna terhadap QRIS semakin tinggi tingkat keputusan untuk menggunakan QRIS; (6) Variabel Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan. Hal ini menunjukkan kepercayaan dapat memediasi pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS; (7) Variabel Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan melalui kepercayaan. Hal ini menunjukkan kepercayaan dapat memediasi pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak developer QRIS maupun bagi pihak-pihak lain. Saran bagi pihak developer QRIS (BankIndonesia sebagai pengelola QRIS): (1) Lebih giat lagi memberikan edukasi serta sosialisasi terkait penggunaan QRIS sehingga informasi mengenai pengoperasian QRIS lebih menjangkau semua lapisan masyarakat; (2) Mengembangkan jaringan dan koneksi internet agar lebih baik sehingga menjangkau semua tempat, sehingga kegagalan transaksi dapat dihindari; (3) Meninjau ulang besarnya biaya transaksi atau biaya administrasi QRIS sehingga pengguna QRIS tidak ragu dalam menggunakan QRIS; (4) Meminimalisir terjadinya errors system sehingga terciptanya rasa aman dalam penggunaan QRIS dimasyarakat terutama dikalangan mahasiswa.

Saran bagi peneliti selanjutnya agar dapat menambahkan ataupun mengganti variabel lain diluar penelitian yang menjadi faktor-faktor dalam mengambil keputusan penggunaan. Peneliti selanjutnya juga dapat lebih memperluas jangkauan penelitian. Disamping itu peneliti selanjutnya juga bisa menambah sampel dan juga mengganti sampel menjadi masyarakat luas atau UMKM yang saat ini menjadi pengguna QRIS.

REFERENSI

- Abdilah, W. and Hartono (2015) *Partial Least Square (PLS): Alternatif structural learning modeling (SEM) dalam penelitian bisnis*. Yogyakarta: Yogyakarta: Andi.
- Bank Indonesia. (2020). *Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>.
- BPS Provinsi Riau. (2023). <https://riau.bps.go.id/indicator/12/32/1/penduduk-kabupaten-kota.html>
- BPS Kota Pekanbaru. (2023). <https://pekanbarukota.bps.go.id/indicator/12/219/1/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- Chohan, F. *et al.* (2022) 'Building Customer Loyalty In Digital Transaction Using QR Code: Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)', *Journal of Distribution Science*, 20(1), pp. 1–11. Available at: <https://doi.org/10.15722/jds.20.01.202201.1>.
- CNBC Indonesia. (2023). *Volume Qris Tembus 1,59M Transaksi 43,4 Juta Pengguna* <https://www.cnbcindonesia.com/market/20231208174752-17-495767/volume-qr-tembus-159-m-transaksi-434-juta>
<https://www.cnbcindonesia.com/market/20231208174752-17-495767/volume-qr-tembus-159-m-transaksi-434-juta>
[pengguna#:~:text=Jakarta%2C%20CNBC%20Indonesia%20%2D%20Volume%20transaksi,mencapai%20Rp%2024%2C97%20triliun](https://www.cnbcindonesia.com/market/20231208174752-17-495767/volume-qr-tembus-159-m-transaksi-434-juta)
- Databoks. (2023). Transaksi Belanja Pakai E-Money Tembus Rp38 Triliun Pada Agustus 2023. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/26/transaksi-belanja-pakai-e-money-tembus-rp38-triliun-pada-agustus-2023>
- Ferdinan, Augusty. (2014). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk Skripsi,*

- Tesis dan Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P. dan Panjaitan, P. D. (2021) “Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar,” *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), hal. 94–103. doi: 10.36985/ekuilnomi.v3i2.260.
- Jasin, H., Mujaitun, S., Rambe, M. F., & Siregar, R. B. (2021). Apakah Kepercayaan Memediasi Pengaruh Reputasi Bank dan Religiusitas Terhadap Purchase Intention? *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 22(1), 86–102. <https://doi.org/10.30596/jimb.v22i1.5630>
- Jimenez, N., San-Martin, S., & Azuela, J. I. (2016). Trust and Satisfaction: The Keys to Client Loyalty in Mobile Commerce. *Academia Revista Latinoamericana de Administración*, 29.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Manajemen Pemasaran (Edisi ke-1)*. Jakarta: Erlangga.
- Lee, M.C. (2009) ‘Predicting and explaining the adoption of online trading: An empirical study in Taiwan’, *Decision Support Systems*, 47(2), pp. 133–142. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.dss.2009.02.003>.
- Laloan, W., Wenas, R. and Loindong, S. (2023) ‘Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado’, *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 11(02), pp. 375–386. Available at: <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>.
- Latief, F. and Dirwan, D. (2020) ‘Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital’, *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), pp. 16–30. Available at: <https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>.
- Liebana-Cabanillas, F., Ramos de Luna, I., & Montoro-Rios, F. J. (2015). User behaviour in QR mobile payment system: the QR Payment Acceptance Model. *Technology Analysis and Strategic Management*, 27(9), 1031-1049. <https://doi.org/10.1080/09537325.2015.1047757>
- Mareta, Yossi, and Meiryani Meiryani. 2023. “Determinants of Interest Using QRIS as a Payment Technology For E-Wallet by Z Generation in Indonesia.” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 8(2):800. doi: 10.36418/syntax-literate.v8i2.11175.
- Mawardi, T.F.R. and Prabowo, B. (2023) ‘The Influence Of Perceived Benefit, Perceived Convenience And Trust On The Decision To Use The DANA E-Wallet Application (Study On UPN Veterans East Java FISIP Students) “Veteran” Jawa Timur’, *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(4), pp. 3733–3741. Available at: <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>.
- Ningsih, H.A., Sasmita, E.M. and Sari, B. (2020) ‘Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa’, *Journal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), pp. 1–9.
- Pralytha, S.Y., Sidanti, H. and Setiawan, H. (2023) ‘Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan

- Penggunaan, Dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Madiun)', (September 2023).
Riau Tribune. (2023). Tingkatkan Akselerasi Transaksi Digital Masyarakat , BI Riau Gelar Festival QREN <https://riautribune.com/news/detail/28018/tingkatkan-akselerasi-transaksi-digital-masyarakat-bi-riau-gelar-festival-qren>
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Wardani, LPAK, and P. R. Masdiantini. 2022. "Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis Dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code" *Jurnal Ilmiah Akuntansi ...* 12(1):254–63.
- Yogananda, A.S. and Dirgantara, I.M.B. (2017) 'Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik', *Diponegoro Journal of Management*, 6(4), pp. 116–122. Available at: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>.
- Yudiantara, Putu Oka, and I. Gst. Ngr. Jaya Agung Widagda. 2022. "Role of Trust in Mediating the Effect of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on Decisions to Use the LinkAja Digital Wallet." *International Journal of Health Sciences* 6(June):6310–27. doi: 10.53730/ijhs.v6ns4.11176.