

Model Perilaku Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Masyarakat Tangerang dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Monika Palmalita Hutasoit , Sugiyanto

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Prodi Manajemen, Universitas Esa Unggul
Monicaplmta10@student.esaunggul.ac.id, sugiyanto@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

COVID-19 has created a demand for contactless technology, in line with the significant technological growth in Indonesia. Contactless or cashless payment technology has become the preferred payment method as it eliminates the need for physical contact with paper money, coins, or even other people's hands. As an innovation, the Government has responded to this challenge by supporting the National Payment Gateway (GPN) regulation, and Bank Indonesia has established a national standard code known as QRIS. This study aims to determine the extent to which system users perceive the system as useful (Perceived Usefulness), easy to use (Perceived Ease of Use), and to understand how Behavioral Intention and social influence in the user's environment can affect their attitude and behavior towards system usage (Actual System Use) using the TAM approach in the Tangerang Regency area. Data collection was conducted through an online questionnaire distributed in June 2024. Data analysis in this study used the Partial Least Square (SEM PLS) method with a sample size of 165 respondents. The data processing results indicate that factors such as Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use have a significant positive influence on Behavioral Intention and Actual System Use in the use of QRIS. Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use affect Actual System Use through Behavioral Intention. Meanwhile, social influence does not significantly affect Actual System Use through Behavioral Intention. The managerial implications of this study suggest that Bank Indonesia should enhance the security and reliability of the QRIS system to build public trust and confidence in this digital payment system. Additionally, the registration and usage processes for QRIS should be simplified to ensure they are easily understood and used by all segments of the population, including those less familiar with technology. These measures are expected to increase public adoption and trust in QRIS as a digital payment system

Keywords: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Social Influence, Behavioral Intention, Actual System Use*

ABSTRAK

COVID-19 telah menciptakan permintaan terhadap teknologi tanpa sentuhan sejalan dengan Pertumbuhan Teknologi di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Teknologi pembayaran tanpa sentuhan atau *cashless* menjadi metode pembayaran yang lebih disukai karena tidak perlu melakukan kontak fisik dengan uang kertas, koin, atau bahkan tangan orang lain. Sebagai inovasi, Pemerintah merespons tantangan ini dengan mendukung regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) Bank Indonesia menciptakan standar Kode Nasional atau QRIS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengguna sistem menganggap sistem tersebut bermanfaat (*Perceived usefulness*), mudah digunakan (*Perceived ease of Use*), dan memahami bagaimana Keinginan (*Behaviour Intention*) dan pengaruh sosial di lingkungan sekitar pengguna dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka terhadap penggunaan sistem (*Actual System Use*) dengan pendekatan TAM di wilayah

Kabupaten Tangerang. Pengumpulan data diperoleh melalui kuesioner yang disebarakan secara *online* pada bulan Juni 2024. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode *Partial Least Square* (SEM PLS) dengan jumlah sampel sebanyak 165 responden. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa Faktor-faktor seperti *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Behavior Intention* dan *Actual System Use* dalam penggunaan QRIS. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* yang dirasakan mempengaruhi penggunaan *Actual System Use* melalui *Behavior Intention*. Sementara perilaku sosial tidak signifikan mempengaruhi penggunaan *Actual System Use* melalui *Behavior Intention*. Implikasi manajerial pada penelitian ini diharapkan. Implikasi manajerial pada penelitian ini diharapkan Bank Indonesia meningkatkan keamanan dan keandalan sistem QRIS untuk membangun kepercayaan dan keyakinan masyarakat terhadap sistem pembayaran digital serta menyederhanakan proses pendaftaran dan penggunaan QRIS agar mudah dipahami dan digunakan oleh semua kalangan, termasuk yang kurang terbiasa dengan teknologi. Langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan adopsi dan kepercayaan masyarakat terhadap QRIS sebagai sistem pembayaran digital.

Kata kunci: Persepsi kegunaan, Persepsi kemudahan, Perilaku Sosial, Persepsi keinginan, penggunaan nyata

PENDAHULUAN

Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization menyatakan COVID-19 sebagai pandemi pada 11 Maret 2020. Dampak ini mendorong adopsi teknologi digital dengan lebih cepat. Peningkatan penggunaan teknologi dalam bekerja, bermain, dan menjaga koneksi telah menciptakan perilaku digital baru menciptakan permintaan terhadap teknologi tanpa sentuhan. Teknologi pembayaran tanpa sentuhan atau *cashless* menjadi metode pembayaran yang lebih disukai, di mana metode ini sebelumnya tidak umum. Metode pembayaran tanpa sentuhan dan digital memerlukan interaksi fisik yang lebih sedikit, dan pengguna merasa lebih aman dan mudah. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan inovasi teknologi yang digunakan sebagai metode pembayaran pada dompet digital secara umum (Ruslan *et al.*, 2019). QRIS mampu menerima pembayaran dari berbagai aplikasi pembayaran yang menggunakan QR Code. Transaksi QRIS di Indonesia melesat 226,54% dalam setahun terakhir, dengan 50,5 juta pengguna dan 32,71 juta *merchant* (Sutrisno Eri, 2024). Menurut survei oleh RTI Research (Reville, 2020), sekitar 30% responden di Amerika Serikat telah mulai menggunakan pembayaran tanpa sentuhan sejak pandemi terjadi. Di Jerman, pembayaran tanpa sentuhan tumbuh secara signifikan dari 35% menjadi lebih dari 50% karena pandemi. Tiongkok memiliki tingkat adopsi teknologi pembayaran tanpa sentuhan tertinggi, di mana pembelian dompet digital 23% lebih tinggi daripada pembelian tunai (Gundaniya, 2020).

Pemerintah merespons tantangan ini dengan mendukung regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) yang diinisiasi oleh Bank Indonesia. Sebagai inovasi, Bank Indonesia menciptakan standar Kode Nasional atau QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) untuk memudahkan transaksi uang elektronik (Saputri, 2020). Sejak 1 Januari 2020, semua penyelenggara layanan pembayaran non-tunai diwajibkan menggunakan QRIS, dompet digital, atau *mobile banking* sesuai dengan

ketentuan Bank Indonesia. Pelanggan aplikasi seperti GoPay, OVO, Dana, LinkAja dapat dengan mudah mentransfer QRIS terkini di berbagai pedagang tanpa perlu mengubah aplikasi, memungkinkan transaksi lebih terjangkau dan efisien. Langkah ini diharapkan mendukung inklusi keuangan, memajukan UMKM, serta mendorong pertumbuhan ekonomi (Bank Indonesia, 2019).

Technology Acceptance Model (TAM) adalah suatu model perilaku penggunaan teknologi informasi. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 dan memberikan kerangka kerja untuk memahami niat pengguna dalam memanfaatkan teknologi informasi, yang didasarkan pada pandangan mereka mengenai keuntungan dan kesederhanaan dalam penggunaannya. TAM merupakan salah satu model penelitian yang signifikan, digunakan untuk menganalisis bagaimana orang menerima dan mengadopsi teknologi informasi. Teori Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model* - TAM) dikembangkan untuk memahami perilaku pengguna terhadap adopsi teknologi.

Penelitian ini, teknologi informasi merujuk pada teknologi di sektor perbankan, terutama pada *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS). TAM sering digunakan untuk meramalkan perilaku pengguna konsumen berdasarkan persepsi mereka tentang seberapa bermanfaat dan mudahnya teknologi informasi tersebut digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti *et al.*, 2023) menghasilkan persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk minat dari penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran yang praktis. Selanjutnya yang dilakukan oleh Adinata *et al.* (2023) menghasilkan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran berpotensi meningkatkan kepuasan pelanggan. Diantisipasi bahwa elemen yang memengaruhi kepuasan konsumen, seperti kegunaan, kecepatan transaksi, keamanan, dan kualitas layanan, akan memengaruhi penerimaan dan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Puriwat and Tripopsakul (2021) di Thailand yang menghasilkan bahwa niat pengguna untuk terus menggunakan teknologi tanpa kontak di tengah pandemi COVID-19. Persepsi kerentanan dan *Perceived Usefulness*, serta Kepuasan, Niat Penggunaan Lanjutan, dan Konfirmasi, memainkan peran penting dalam prediksi ini. Secara khusus, *Perceived Susceptibility* dan *Perceived Seriousness* menunjukkan pengaruh positif yang signifikan pada niat penggunaan lanjutan, dengan persepsi kerentanan dan persepsi keseriusan juga memberikan dampak positif pada persepsi kegunaan. Penelitian terkait metode TAM dalam dunia *financial technology* pun dilakukan oleh Daragmeh *et al.* (2021) dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *perceived COVID-19 risk*, *perceived usefulness*, *subjective norms*, dan *Perceived ease of Use* mempengaruhi *intention to use* untuk *mobile payment system*.

Namun demikian, pada penelitian sebelumnya belum banyak yang mempertimbangkan pengaruh perilaku sosial terhadap penggunaan QRIS. Pada penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi terhadap minat masyarakat Kab. Tangerang dalam menggunakan alat pembayaran digital khususnya

QRIS. Gubernur Bank Indonesia Perry Warjiyo mengungkapkan bahwa transaksi ekonomi dan keuangan digital Indonesia hingga kuartal II-2023 terus tumbuh signifikan. Bank Indonesia (2019) menyatakan transaksi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) mencatatkan pertumbuhan yang signifikan dalam setahun terakhir, yakni mencapai 226,54 persen. Peningkatan tersebut (transaksi QRIS) seiring dengan pertumbuhan jumlah pengguna hingga 45,03 juta.

Data menurut Bank Indonesia perwakilan Banten, pengguna QRIS di Provinsi Banten paling dominan berada di tiga wilayah yakni Kota Tangerang, Kota Tangerang Selatan, dan Kabupaten Tangerang (Irfan, 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi sejauh mana pengguna sistem menganggap sistem tersebut bermanfaat, mudah digunakan, dan memahami bagaimana interaksi dan pengaruh sosial di lingkungan sekitar pengguna dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka terhadap penggunaan sistem. Serta mempelajari sejauh mana niat atau keinginan pengguna untuk menggunakan sistem, yang dapat menjadi mediator antara faktor-faktor penggunaan sistem yang diukur. Dan menganalisis intensi perilaku memediasi pengaruh antara *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, perilaku sosial, dan penggunaan sistem sebenarnya. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemanfaatan teknologi pembayaran, yaitu QRIS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penelitian asosiatif kausal.

Menurut Sugiyono (2017) Penelitian asosiatif kausal merupakan upaya penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memahami keterkaitan antara dua variabel atau lebih. Dengan demikian, hipotesis digunakan untuk menjelaskan hubungan antara dua variabel, dengan tujuan untuk menilai apakah satu variabel dapat diubah oleh variabel lainnya, atau apakah variabel lainnya menyebabkan atau dipengaruhi oleh variabel tersebut (Sani & Maharani, 2013).

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna QRIS di Kab. Tangerang. QRIS dipilih karena menjadi sentral QR Code pembayaran dimana penggunanya bisa menggunakan berbagai macam akun *e-wallet* dan *m-banking* mereka tanpa harus *download* aplikasi tambahan dan akun tambahan. Jumlah populasi tidak diketahui secara pasti sehingga penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria QRIS yang berusia minimal 17 tahun dan sudah menggunakan pembayaran QRIS selama minimal 6 bulan, sehingga memastikan bahwa mereka setidaknya memiliki pengalaman.

Pengukuran pada penelitian ini menggunakan skala Likert 1 – 4, dimana 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju dan 4 = Sangat Setuju. Indikator yang digunakan untuk pengukuran dari variabel-variabel penelitian dimana *Perceived usefulness* terdiri dari 6 pertanyaan, *Perceived ease of Use* terdiri dari 7 pertanyaan, *Behaviour Intention* terdiri dari 8 pertanyaan, Perilaku Sosial terdiri dari 6 pertanyaan, *Actual System Use* terdiri dari 6 pertanyaan dengan total 33 pertanyaan.

Dalam menentukan sampel minimal kami mengacu pada pernyataan (Hair *et al.*, 2019) bahwa jumlah sampel responden harus disesuaikan dengan jumlah indikator pernyataan yang digunakan dalam kuesioner, dengan asumsi bahwa $n \times 5$ *observed variable* (indikator) sampai dengan $n \times 10$ *observed variable* (indikator) yang diamati sampel minimal untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini, 33 item pernyataan digunakan untuk mengukur 5 variabel, sehingga 33 item pernyataan dikali 5 sama dengan 165 responden. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan bertujuan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode *purposive sampling* berupa kuesioner yang akan disebar secara *online* melalui Google Form dan dikirimkan kepada responden antara bulan Februari 2024 hingga Juni 2024 sehingga data yang diperoleh adalah data yang primer.

Dalam penelitian ini, data akan dianalisis dengan menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM), sebuah metode statistik multivariate yang menggabungkan elemen regresi berganda yang bertujuan untuk mengevaluasi hubungan dependen dan analisis faktor; konsep faktor tidak terukur disajikan dengan variabel multi yang digunakan untuk memperkirakan serangkaian hubungan dependen yang saling mempengaruhi (Hair *et al.*, 2019). Pengujian validitas dan reliabilitas model dilakukan setelah semua persyaratan pengukuran dipenuhi. Menurut (Hair *et al.*, 2019) nilai pengisian standar yang diperlukan ialah $> 0,5$. Selanjutnya, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan perhitungan CR (*construct reliability*). Nilai CR yang diterima ialah lebih dari 0,7. Setelah *validitas* dan *reliabilitas* hasilnya diuji, pengujian hipotesis juga dikenal sebagai model struktural. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) Smart PLS 4 sebagai sistem analisis data dengan meliputi aspek antara lain melakukan analisis faktor, analisis jalur (*path analysis*) dan uji koefisien determinasi. Peneliti menguji validitas dan reliabilitas dengan analisis faktor yang ada pada perangkat lunak SPSS. Dalam melakukan uji validitas, digunakan uji *Person Correlation* apabila nilai perolehan *Pearson Correlations* $< sig$ 0,05 maka butir pernyataan dikatakan valid (Hair *et al.*, 2014) selanjutnya pada hasil uji reliabilitas akan *reliable* apabila nilai dari *alpha cronbach* $> 0,7$ (Hair *et al.*, 2019)

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode *Partial Least Square - Structural Equation Model* (PLS – SEM) dengan menguji *outer model* dan *inner model*. Menurut Hair *et al.* (2019), pengujian *outer model* terdiri dari *validitas konvergen* dengan aturan umum nilai *outer loading* $> 0,7$ dan nilai *AVE* $> 0,5$. *Validitas diskriminan*, yang terdiri dari *Cross Loading*, *Fornell – Larckel* dan *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT) dengan nilai $< 0,90$. Reliabilitas konsistensi internal, dapat dilakukan dengan melihat nilai *Composite Reliability* (CR) dan *Cronbach's Alpha*, dikatakan reliabel jika nilai tersebut $> 0,7$. Kemudian, dilakukan pengujian kolinearitas dengan aturan nilai *VIF* < 3 . Setelah itu,

Pengujian *inner model* terdiri dari *Path Coefficients*, mewakili hubungan yang dihipotesiskan di antara variabel. Jika nilai *T-value* $> 1,96$ dan *P-value* $< 0,05$, maka bisa dikatakan terdapat hubungan yang signifikan. Nilai *Coefficient of determination* (R^2) adalah $0 < R^2 < 1$ menggambarkan pengaruh dari variabel independen (eksogen)

terhadap variabel dependen (endogen). Menurut Henseler et al. (2016), untuk memvalidasi model struktural secara keseluruhan dapat melihat dari nilai SRMR < 0,08, serta nilai NFI semakin mendekati angka 1 semakin baik kecocokannya ($0 < NFI < 1$) dan dapat dinyatakan *good fit* (Kroonenberg & Lohmoller, 1990).

HASIL PENELITIAN

Responden pada penelitian ini adalah pengguna QRIS. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner secara *online*, jumlah responden yang diperoleh yaitu sebanyak 165 orang responden. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara *online* melalui Google Form, Dengan kriteria responden yang sudah melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS dalam kurun waktu > 6 bulan. Dari data yang diperoleh responden perempuan sejumlah 52,1% dan laki-laki sebanyak 47.9%. Kemudian berdasarkan rentang usia 17 - 25 tahun sebanyak 48.5%, rentang usia 26 - 33 tahun sebanyak 41.8%, rentang usia 33 - 44 tahun sebanyak 7,3% dan rentang usia > 45 tahun sebanyak 2,4%, yang bertempat tinggal di Tangerang. Selanjutnya dalam penelitian ini yang mendominasi pada status pekerjaan sebagai pelajar/mahasiswa sebanyak 47.9%, wirausaha sebanyak 3.6%, pegawai swasta sebanyak 39.4%, pegawai negeri sebanyak 4.8%, Ibu rumah tangga sebanyak 2.4%. Kemudian, rentang pembayaran sebesar < Rp 200.000 sebanyak 3.6%, pembayaran sebesar Rp 200.001 – Rp400.000 sebanyak 32.1% pembayaran sebesar Rp 400.001 – Rp600.000 sebanyak 37.6% , pembayaran sebesar Rp 600.001 – Rp800.000 sebanyak 20 % dan pembayaran >Rp 800.001 sebanyak 6.7%.

Uji *Outer Model*

Pada penelitian ini uji *outer model* menggunakan uji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas untuk mengetahui apakah suatu indikator dapat dinyatakan valid dan reliabel. Pertama, berdasarkan teori dari Hair *et al.* (2019) untuk uji validitas konvergen semua indikator dapat dinyatakan valid karena memiliki nilai *outer loading* > 0,7 dan nilai AVE > 0,5 Pengujian *convergent validity* dapat dinilai berdasarkan *outer loadings* atau *loading factor*. *Behavior Intention* dalam penelitian digunakan batas *loading factor* sebesar 0,70. Suatu indikator dapat dinyatakan memenuhi *convergent validity* dan memiliki tingkat validitas yang tinggi ketika nilai *outer loadings* > 0,70. Variabel item *Actual System Use.1* mempunyai nilai *Outer Loading* 0,927 yang berarti bahwa item ini valid untuk mengukur variabel *Actual System Use*. Setiap perubahan variabel *Actual System Use* maka akan tercermin pada variabel *Actual System Use.1* sebesar 85,93% ($0,927 \times 0,927 = 0,8593$). Variabel item *Behavior Intention.1* mempunyai nilai *Outer Loading* 0,961 yang berarti bahwa item ini valid untuk mengukur variabel *Behavior Intention*. Setiap perubahan variabel *Behavior Intention* maka akan tercermin pada variabel *Behavior Intention.1* sebesar 92,35% ($0,961 \times 0,961 = 0,9235$). Variabel item *Perceived Ease of Use.1* mempunyai nilai *Outer Loading* 0,976 yang berarti bahwa item ini valid untuk mengukur variabel *Perceived Ease of Use*. Setiap perubahan variabel *Perceived ease of Use* maka akan tercermin pada variabel *Perceived Ease of Use.1* sebesar 95,26% ($0,976 \times 0,976 = 0,9526$). Variabel item Perilaku Sosial.1 mempunyai nilai *Outer Loading* 0,920 yang

berarti bahwa item ini valid untuk mengukur variabel Perilaku Sosial. Setiap perubahan variabel Perilaku Sosial maka akan tercermin pada variabel Perilaku Sosial.1 sebesar 84,64% ($0,920 \times 0,920 = 0,8464$). Variabel item *Perceived Usefulness*.1 mempunyai nilai Outer Loading 0,928 yang berarti bahwa item ini valid untuk mengukur variabel *Perceived Usefulness*. Setiap perubahan variabel *Perceived usefulness* maka akan tercermin pada variabel *Perceived Usefulness*.1 sebesar 86,12 % ($0,928 \times 0,928 = 0,8612$). Dari tabel hasil Uji *Outer Loadings* tersebut menunjukkan bahwa semua variabel item memiliki nilai *Outer Loading* diatas 0,7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel item tersebut valid untuk dilakukan penelitian. Kedua, hasil uji validitas diskriminan pada tabel Fornell – Larckel Criterion menunjukkan bahwa semua variabel laten berbagi varian lebih dengan indikator yang mendasarinya daripada dengan variabel-variabel laten lainnya sesuai dengan teori (Fornell & Larcker, 1981). Kemudian, nilai *cross loadings* dari semua indikator sudah sesuai dengan teori dari (Reinartz *et al.*, 2009) yang mensyaratkan bahwa nilai *loadings* dari setiap indikator pada variabelnya harus lebih tinggi daripada nilai *cross loadings* pada variabel lain. Selanjutnya, nilai *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT) menunjukkan nilai < 0.90 sesuai dengan teori dari (Hair *et al.*, 2014)

Uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *Composite Reliability* (CR) $> 0,7$ dan *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ sehingga dapat dinyatakan reliabel (Hair *et al.*, 2019). Kemudian, tidak ada tingkat kolinearitas yang signifikan antara setiap set variabel prediksi, karena memiliki nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) diantara kisaran toleransi 0,20 – 5,0 (Hair *et al.*, 2014). Berdasarkan hasil uji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator dapat dinyatakan valid dan reliabel .

Uji Struktural R Square

Selanjutnya, tes struktural dengan melihat nilai koefisien determinasi atau R Square. Nilai R Square merupakan nilai yang menyatakan seberapa besar variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen. Menurut Sarstedt *et al.* (2017) nilai R Square sebesar 0,75, 0,50, dan 0,25 menunjukkan bahwa model kuat, moderat dan lemah. Berdasarkan tabel tersebut, nilai R Square untuk variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, Perilaku Sosial dan *Behavior Intention* terhadap *Actual System Use* yaitu sebesar 54,2%. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran variabel *Actual System Use* dapat dijelaskan oleh variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, Perilaku Sosial dan *Behavior Intention* sebesar 54,2%. Sisanya 45,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan tabel tersebut, nilai R Square untuk variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of Use* dan Perilaku Sosial terhadap *Behavior Intention* yaitu sebesar 44,5%. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran variabel *Behavior Intention* dapat dijelaskan oleh variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of Use* dan Perilaku Sosial sebesar 44,5%. Sisanya 55,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Goodness of Fit (GoF)

Menurut Henseler *et al.* (2016) untuk memvalidasi model struktural secara keseluruhan, dapat dianalisis dengan melihat nilai SRMR dapat dikatakan *good fit* jika

< 0,08. Kemudian, nilai NFI mendekati 1, semakin baik kecocokannya (Kroonenberg & Lohmoller, 1990). Nilai *Fit Model* yang diperoleh dari pengolahan data yang dilakukan menggunakan program SmartPLS sebagai berikut:

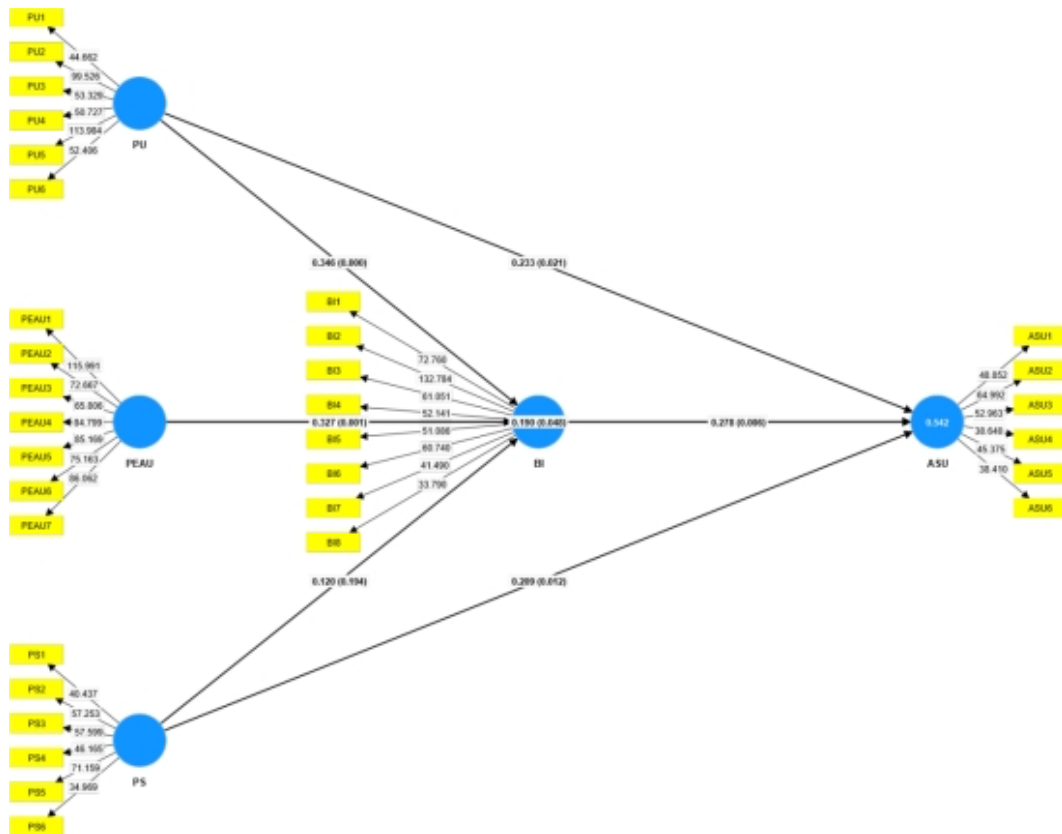
Tabel 1. Goodness of Fit

	Saturated model	Estimated model
SRMR	0.030	0.030
d_ ULS	0.520	0.520
d_ G	1.365	1.365
Chi-square	1068.637	1068.637
NFI	0.890	0.890

Menurut Schermelleh *et al.* (2003) menjelaskan bahwa nilai SRMR masih dapat diterima apabila memiliki nilai dibawah 0,10. Berdasarkan tabel tersebut, nilai SRMR sebesar 0,030 yang menunjukkan bahwa model fit. Hasil uji *Goodness of Fit* pada SmartPLS dapat dilihat pada tabel di atas. Nilai SRMR sebesar 0,030 < 0,08 maka dapat dinyatakan *good fit*. Selanjutnya nilai NFI sebesar 0,890 dimana nilai tersebut mendekati angka 1, sehingga nilai NFI adalah *good fit*. Maka, model penelitian ini sudah memiliki tingkat kecocokan tinggi untuk menguji hipotesis penelitian.

Uji Inner Model (Hipotesis)

Pengujian *inner model* (uji hipotesis) dengan melihat nilai koefisien jalur. Menurut Hair *et al.* (2022) jika nilai *T-statistic* > 1,960 dengan *p-Value* < 0,05 maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan arah hubungannya dapat ditentukan dengan melihat pada nilai *Original Sample*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan metode *bootstrapping* berikut ini diperoleh hasil:



Gambar 1. Path Diagram T-Value

Berdasarkan *Path Diagram T-Value* di atas, maka dapat disajikan pengujian hipotesis model penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Hipotesis

	Hipotesis	Original sample (O)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values	Hasil
PU -> BI	H1	0,346	0,090	3,831	0,000	Diterima
PEAU -> BI	H2	0,327	0,098	3,343	0,001	Diterima
PS -> BI	H3	0,120	0,092	1,298	0,194	Ditolak
PU -> ASU	H4	0,233	0,101	2,301	0,021	Diterima
PEAU -> ASU	H5	0,190	0,096	1,976	0,048	Diterima
PS -> ASU	H6	0,209	0,083	2,500	0,012	Diterima
BI -> ASU	H7	0,278	0,100	2,768	0,006	Diterima

Menurut Ghazali (2016) jika nilai *P-Value* dibawah 0,05 maka H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai *P-Value* diatas 0,05 maka H_a ditolak. Mengevaluasi data pengaruh

langsung, menunjukkan bahwa 6 hipotesis diterima dan 1 hipotesis ditolak. Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Perceived usefulness* pengaruh positif terhadap *Behavior Intention* sebesar 0,346 (positif) yang menunjukkan arah hubungan *Perceived usefulness* terhadap *Behavior Intention* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 3,831 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H1 diterima..

Menguji H2, *Perceived ease of Use* pengaruh positif terhadap *Behavior Intention* sebesar 0,327 (positif) yang menunjukkan arah hubungan *Perceived ease of Use* terhadap *Behavior Intention* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 3,343 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H2 diterima.

Menguji H3, tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa Perilaku Sosial tidak berpengaruh terhadap *Behavior Intention* karena memiliki *P-Value* sebesar 0,194 (diatas 0,05) dan *T-Statistic* sebesar 1,298 (dibawah 1,96) sehingga H3 ditolak.

Menguji H4, *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *Actual System Use* sebesar 0,233 (positif) yang menunjukkan arah hubungan *Perceived usefulness* terhadap *Actual System Use* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 2,301 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,021 < 0,05$ sehingga H4 diterima.

Menguji H5, *Perceived ease of Use* pengaruh positif terhadap *Actual System Use* sebesar 0,190 (positif) yang menunjukkan arah hubungan *Perceived ease of Use* terhadap *Actual System Use* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 1,976 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,048 < 0,05$ sehingga H5 diterima.

Menguji H6, Perilaku Sosial berpengaruh positif terhadap *Actual System Use* sebesar 0,209 (positif) yang menunjukkan arah hubungan Perilaku Sosial terhadap *Actual System Use* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 2,500 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,012 < 0,05$ sehingga H4 diterima.

Menguji H7, *Behavior Intention* pengaruh positif terhadap *Actual System Use* sebesar 0,278 (positif) yang menunjukkan arah hubungan *Behavior Intention* terhadap *Actual System Use* adalah positif dengan *T-Statistic* sebesar 2,768 (diatas 1,96) dan *P-Value* sebesar $0,006 < 0,05$ sehingga H7 diterima.

Tabel 3. Uji Hipotesis

	Hipotesis	Original sample (O)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values	Hasil
PEOU -> BI -> ASU	H8	0,091	0,042	2,159	0,031	Diterima
PU -> BI -> ASU	H9	0,096	0,047	2,051	0,040	Diterima
PS -> BI -> ASU	H10	0,033	0,029	1,131	0,258	Ditolak

Menguji H8, *Behavior Intention* dapat memediasi pengaruh *Perceived ease of Use* terhadap *Actual System Use* karena memiliki *P-Value* sebesar $0,031 < 0,05$ dan *T-Statistic* sebesar 2,159 (diatas 1,96) sehingga H8 diterima.

Menguji H9, *Behavior Intention* dapat memediasi pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Actual System Use* karena memiliki *P-Value* sebesar $0,040 < 0,05$ dan *T-Statistic* sebesar 2,051 (diatas 1,96) sehingga H10 diterima.

Menguji H10, dapat disimpulkan bahwa *Behavior Intention* tidak dapat memediasi pengaruh Perilaku Sosial terhadap *Actual System Use* karena memiliki *P-Value* sebesar $0,258 > 0,05$ dan *T-Statistic* sebesar 1,131 (dibawah 1,96) sehingga H10 ditolak.

Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model perilaku penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) masyarakat Tangerang dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa H1, H2, H4, H5, H6, H7, H8 dan H9 mendukung hipotesis, sedangkan H3 dan H10 hipotesis dipatahkan atau tidak mendukung.

Pertama, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Nursiah, 2017), (Pambudi, 2019) dan (Setyawati, 2020). Kenyamanan yang timbul dari nilai manfaat dan kemudahan suatu teknologi merupakan daya tarik timbulnya *Behavior Intention* dalam diri seorang konsumen. *Perceived usefulness* mencerminkan bayangan penggunaan dalam bentuk konsumen dan variabel ini sangat erat dengan kenyamanan. Dalam hal ini didapati bahwa responden penelitian menyarankan setuju bahwa penggunaan QRIS memiliki manfaat bagi pengguna yang dapat digunakan kapan pun dan dimana pun. Konsumen merasa aman dalam menggunakan QRIS dan beranggapan bahwa penggunaan QRIS dapat menghemat waktu transaksi tanpa harus meng-*install* aplikasi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat penggunaan QRIS didesain agar konsumen atau pengguna dapat merasakan manfaat penggunaannya dimana pun dan kapan pun serta mempercepat konsumen dalam melakukan transaksi. Berbeda dengan penggunaan *credit card* ataupun *debit card* sebagai bentuk pembayaran dimana konsumen perlu untuk selalu membawa kartu tersebut dan hanya dapat digunakan pada penjual yang memiliki mesin kredit dan debit.

Kedua, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aditya and Wardhana (2016), Monica & Japariato (2022) dan Sanjaya (2017) Sebagai salah satu metode pembayaran yang ada di Indonesia, QRIS terus meningkatkan pelayanan mereka dari kemudahan hingga kenyamanan dalam menggunakannya. Penggunaan QRIS didukung oleh kemudahan dalam bertransaksi untuk menyelesaikan berbagai kebutuhan hanya menggunakan satu alat pembayaran, memberikan fasilitas bagi konsumen dalam sarana bertransaksi yang tiap penggunaannya akan terekam pada *history* akun dari konsumen. Konsumen dapat mengecek setiap transaksi yang telah dilakukan dan hal ini dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Variabel *Perceived ease of Use*

memiliki interaksi positif dan *Perceived usefulness* memprediksi niat perilaku seseorang dalam pengadopsian teknologi.

Ketiga, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial tidak memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden menggunakan QRIS bukan dari pengaruh lingkungan sekitar dan pengalaman yang dimiliki oleh orang lain pada saat menggunakan QRIS melainkan karena dorongan sendiri. Kondisi ini terjadi karena orang di sekitar responden tidak menganjurkan atau mempengaruhi mereka dalam menggunakan QRIS. Hasil ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Gunawan, 2019) , (Kumala, 2019), dan (Achiriani & Hasbi, 2021)

Keempat, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Widaningsih & Mustikasari, 2022) Ketika pengguna merasa QRIS mudah digunakan, mereka akan cenderung untuk mencobanya dan terus menggunakannya. Hal ini karena QRIS menawarkan berbagai manfaat seperti kemudahan, kecepatan, keamanan, dan kemudahan akses yang dapat meningkatkan nilai bagi pengguna dan mereka untuk terus menggunakannya. QRIS dapat memenuhi berbagai kebutuhan pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran. Bagi pembeli, QRIS menawarkan cara pembayaran yang mudah, cepat, dan aman. Bagi pedagang, QRIS dapat membantu mereka menjangkau lebih banyak pelanggan, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi biaya transaksi.

Kelima, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Purwitasari & Pratomo, 2015). Penggunaan QRIS dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan akses agar masyarakat dapat dengan mudah menggunakannya dengan cepat dan mudah hanya dengan memindai kode QR pada *smartphone*. Hal tersebut, membuat QRIS menjadi pilihan menarik bagi masyarakat karena kemudahan yang ditawarkan dan mendorong mereka untuk mencoba dan menggunakannya karena menghemat waktu dan tenaga dalam melakukan transaksi.

Keenam, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Suvia & Helmayunita, 2024). Orang-orang cenderung mengikuti perilaku orang lain, terutama mereka yang dianggap penting atau berpengaruh dalam lingkungan sosial mereka. Norma sosial dalam kelompok atau komunitas dapat mendorong individu untuk menggunakan QRIS. Jika penggunaan QRIS menjadi norma yang diterima dan dihargai dalam kelompok, individu akan lebih termotivasi untuk menggunakannya agar tidak terlihat ketinggalan zaman.

Ketujuh, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Behavior Intention* memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hermanto & Patmawati, 2017) dan (Heryanta, 2019). *Behavior Intention* merupakan cara tertentu dalam mengambil keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan QRIS. *Behavior Intention*

dapat menjadi cara terbaik untuk memprediksi penggunaan aktual (*actual system use*) penggunaan QRIS. Ketika seseorang memiliki niat yang kuat untuk menggunakan QRIS, mereka cenderung menggunakannya dalam situasi yang memungkinkan. Niat perilaku yang kuat dapat membantu individu mengatasi hambatan yang mungkin menghalangi mereka untuk menggunakan QRIS. Seperti, jika seseorang memiliki niat yang kuat untuk menggunakan QRIS, mereka akan lebih termotivasi untuk mencari solusi atas masalah teknis atau mencari informasi cara menggunakan QRIS.

Kedelapan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use* melalui *behavior intention*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2023). Ketika pengguna merasa QRIS bermanfaat bagi mereka, mereka akan memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakannya. *Perceived usefulness* membantu pengguna memahami nilai dan keuntungan yang ditawarkan QRIS, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencobanya dan terus menggunakannya. *Perceived usefulness* meningkatkan keyakinan pengguna terhadap kemampuan QRIS untuk memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah mereka. Keyakinan ini mendorong mereka untuk membuat rencana dan mengambil tindakan untuk menggunakan QRIS dalam situasi yang relevan.

Kesembilan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Perceived ease of Use* memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use* melalui *behavior intention*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sulistiyani, 2020) Ketika pengguna merasa QRIS mudah digunakan, mereka akan memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakannya secara berkelanjutan. *Perceived ease of Use* mengurangi hambatan Perilaku Sosialikologis dan meningkatkan keyakinan pengguna terhadap kemampuan mereka untuk menggunakan QRIS dengan lancar dan tanpa kesulitan. *Perceived ease of Use* meningkatkan *self-efficacy* (kepercayaan diri) pengguna dalam menggunakan QRIS. Ketika pengguna merasa yakin bahwa mereka dapat menggunakan QRIS dengan mudah, mereka akan lebih termotivasi untuk mencobanya dan terus menggunakannya dalam berbagai situasi.

Terakhir, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial tidak memiliki pengaruh positif terhadap *actual system use* melalui *behavior intention*. Hal ini terjadi karena penggunaan QRIS pada masyarakat Tangerang merupakan keputusan personal yang didasarkan pada kebutuhan dan preferensi individu. Masyarakat lebih cenderung mempertimbangkan faktor seperti kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan dari pada mengikuti tren atau pengaruh sosial dalam memilih metode pembayaran. Bagi sebagian orang, beralih ke metode pembayaran baru seperti QRIS memerlukan waktu dan penyesuaian, serta kurangnya informasi dan edukasi tentang QRIS dapat menyebabkan keraguan masyarakat dalam menggunakannya. Hasil ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Hamrul et al., 2013).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu model *Technology Acceptance Model* (TAM) dapat digunakan untuk menjelaskan model perilaku penggunaan Quick

Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada masyarakat Tangerang. Faktor-faktor seperti *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *Behavior Intention* dan *Actual System Use* dalam penggunaan QRIS.

Kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan mempengaruhi penggunaan sistem aktual melalui niat perilaku. Sementara perilaku sosial tidak signifikan mempengaruhi penggunaan sistem aktual melalui niat perilaku. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor Psikologis berperan penting dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada masyarakat Tangerang

DAFTAR PUSTAKA

- Achiriani, M. P. A., & Hasbi, I. (2021). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompot Digital Dana Di Indonesia. *eProceedings of Management*, 8(1).
- Adinata, W. *et al.* (2023) 'Pengaruh Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Terhadap Kepuasan Nasabah', *Business: Scientific Journal of Business and Entrepreneurship*, 1(2). Available at: <https://journal.csspublishing/index.php/business>.
- Aditya, R., & Wardhana, A. (2016). Pengaruh *Perceived usefulness* dan *Perceived ease of Use* terhadap behavioral intention dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada pengguna Instant Messaging LINE di Indonesia. *Jurnal Siasat Bisnis*, 20(1), 24-32.
- Alharbi, S. and Drew, S. (2014) 'Using the *Technology Acceptance Model* in understanding academics' behavioural intention to use learning management systems. ', *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(1), pp. 143-155.
- Anugrah, Z., Suhaebah, L., Pramudita, T. R., & Yusuf, R. (2024). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence pada Behavioral Intention Aplikasi Gojek di Kabupaten Garut. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(1), 31-42.
- B., D.G. and R.M. Marlina (2017) 'Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi Dan *Perceived usefulness* Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care Dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan', 10, pp. 25-43.
- Bank Indonesia (2019) 'Setelah Bunga Acuan Turun, Masih Ribet dengan Banyak QR Code?', *Majalah Bank Indonesia Bicara*.
- Damayanti, A., Marsofiyati and Firdausi Rachmadania, R. (2023) 'Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kebermanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Qris sebagai *cashless society* (studi kasus pada lembaga dedikasi untuk negeri)', *Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi*, 2(4), pp. 387-401. Available at: <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/mufakat>.

- Daragmeh, A., Lentner, C. and Sági, J. (2021) 'FinTech payments in the era of COVID-19: Factors influencing behavioral intentions of "Generation X" in Hungary to use mobile payment', *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 32. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2021.100574>.
- Forner, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39–50. <https://doi.org/10.2307/3151312>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate*
- Gundaniya, N. (2020) *How contactless payments are driving digital payment services in times of COVID-19*. Available at: <https://www.digipay.guru/blog/contactless-payments-solutions-during-covid-19/> (Accessed: 19 November 2023).
- Haidar, A. and Sari, R.C. (2020) 'Effect of Perceived of Usefulness, Perceived Ease of use, Price, and social influence on acceptance of use of payment technology (ovo and go-pay) on the application of services online transportation Services', *Profita Kajian Ilmu Akuntansi*, 8(8).
- Hair, J. F. H., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2018). The Results of PLS-SEM Article information. *European Business Review*, 31(1), 2–24
- Hair, J. F., Hair, J., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2022). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. SAGE. <https://books.google.co.id/books?id=y8JyzgEACAAJ>
- Hair, J.F. et al. (2019) 'When to Use and How to Report the Results of PLS-SEM', *European Business Review*, 31(1), pp. 2–24. *European Business Review*, 31(1), 2–24. <https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Hamrul, H., Soedijono, B. and Amborowati, A. (2013) 'Analisis Perbandingan Metode TAM dan utaut dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi STMIK Dipanegara Makassar)', in *Seminar Nasional Informatika 2013 (semnasIF 2013)*. Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta, pp. 140–146.
- Hanggono, A.A., Handayani, S.R. and Susilo, H. (2015) 'analisis atas praktek tam (Technology Acceptance Model) dalam mendukung bisnis online dengan memanfaatkan jejaring sosial instagram', *Jurnal Administrasi Bisnis*, 26(1).
- Hariningsih, E. (2018) 'Pengaruh Kepribadian Dan Tekanan Persaingan Terhadap Niat Keberlanjutan Penggunaan Media Sosial Online Oleh Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta', *JBMA*, V(1).
- Henseler, J., Hubona, G., & Ray, P. A. (2016). Using PLS path modeling in new technology research: Updated guidelines. *Industrial Management and Data Systems*, 116(1), 2– 20. <https://doi.org/10.1108/IMDS-09-2015-0382>
- Hermanto, S. B., & Patmawati, P. (2017). Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan *Technology Acceptance Model*. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 19(2), 67-81.

- Heryanta, J. (2019). Pengaruh Behavioral Intention Terhadap *Actual Use* Pengguna GO-JEK Indonesia dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* dan *Innovation Diffusion Theory*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya*, 7(2), 1-11.
- Irfan, A. (2023) 'BI Banten catat merchant pengguna QRIS capai 1,5 juta pelaku usaha', *Antara News*, 26 August. Available at: <https://www.antaraneews.com/berita/3697986/bi-banten-catat-merchant-pengguna-qr-is-capai-15-juta-pelaku-usaha> (Accessed: 19 November 2023).
- Jogiyanto, H.M. (2008) *Sistem Informasi Keprilakuan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kotler, Philip and Keller, K.L. (2012) *Marketing Management*.
- Kroonenberg, P. M., & Lohmoller, J.-B. (1990). *Latent Variable Path Modeling with Partial Least Squares*. In *Journal of the American Statistical Association* (Vol. 85, Issue 411). <https://doi.org/10.2307/2290049>
- Kumala, S. (2019). Pengaruh *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence* Dan *Experiences Terhadap Behavioral Intention* Pada Game Mobile Player Unknown's Battleground (PUBG). *Agora*, 7(2).
- Monica, F., & Japariato, E. (2022). Analisa pengaruh *Perceived ease of Use* dan melalui *perceived enjoyment* terhadap *Behavior Intention* pada digital payment. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 16(1), 9-15.
- Nur Ahmadi Bi Rahmani (2016) *Metode Penelitian Ekonomi*. Febi Uinsu Press.
- Nursiah, N. (2018). Pengaruh *Perceived ease of Use* dan *Perceived usefulness* terhadap *Behavior Intention to use*. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 3(2), 39-47.
- Pambudi, A. R. (2019). Analisa *Perceived ease of Use* dan *Perceived usefulness* terhadap *Behavior Intention* pada aplikasi digital payment OVO. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 6(2), 10.
- Pikkarainen, T. et al. (2004) ' *Consumer Acceptance of Online Banking: An Extension of the Technology Acceptance Model*', *Internet Research*, 14(3), pp. 224–235.
- Puriwat, W. and Tripopsakul, S. (2021) ' *Explaining an adoption and continuance intention to use contactless payment technologies: During the covid-19 pandemic*', *Emerging Science Journal*, 5(1), pp. 85–95. Available at: <https://doi.org/10.28991/esj-2021-01260>.
- Purwitasari, M., & Pratomo, D. (2015). Pengaruh *Perceived usefulness* dan *Perceived ease of Use* terhadap *Actual System Usage* (Efisiensi Pengisian SPT) Menurut Persepsi Wajib Pajak (Survey Terhadap Pengusaha Kena Pajak Pada KPP Pratama Bandung Cibeunying). *eProceedings of Management*, 2(3).
- Reville, P. (2020) 'Contactless and COVID-19', *Payments Journal* [Preprint]. Available at: <https://www.paymentsjournal.com/contactless-and-covid-19/> (Accessed: 19 November 2023).

- Rianti, E. (2023) 'Jumlah Pelaku UMKM di Kabupaten Tangerang Naik', *News Republika*, 5 January. Available at: <https://news.republika.co.id/berita/rnzjtr330/jumlah-pelaku-umkm-di-kabupaten-tangerang-naik> (Accessed: 19 November 2023).
- Saha, G.C. and Theingi (2009) '*Service quality, satisfaction, and behavioural intentions*', *Managing Service Quality: An International Journal*, 19(3), pp. 350–372. Available at: <https://doi.org/10.1108/09604520910955348>.
- Sarana. (2000). *Penerapan Teori Technology Acceptance Model dalam Perilaku Pengguna Teknologi Internet (Studi Perilaku dalam Menerima Teknologi Internet)*. 3(2), 73–85
- Sarasmitha, C., Sugiarto, E., Rohmah, W., & Hutagaol, K. A. (2022). Determinan Penggunaan *E-Class* sebagai *Learning Management System* oleh Tenaga Pendidik di Masa Pandemi Covid-19: Pendekatan Model UTAUT. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(3), 400-406.
- Seputri, W., Soemitra, A. and Bi Rahmani, N.A. (2022) 'Pengaruh *Technology Acceptance Model* terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*', *MES Management Journal*, 2(1), pp. 116–126. Available at: <https://doi.org/10.56709/mesman.v2i1.57>.
- Setiawan, H., & Purnama, B. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Penerimaan Pengguna terhadap Website pupr.jambiprov.go.id dengan Metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(2), 459-470.
- Setyawati, R. E. (2020). Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived ease of Use* Terhadap *Behavioral Intention To Use* dengan *Attitude Towards Using* sebagai *Variabel Intervening* (Studi Kasus Pada Gopay Dikota Yogyakarta). *Jurnal Ekobis Dewantara*, 3(1), 39-51.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung, 225, 87.
- Sulistiyani, E. (2020) Pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived ease of use* terhadap *Behavioral Intention* dan dampaknya terhadap *Actual Usage* (studi kasus pada *e-wallet linkaja*). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah .
- Sutrisno Eri. (2024). *Transaksi QRIS Melonjak 226,54%, Revolusi Pembayaran Digital di Indonesia*. [Indonesia.Go.Id](https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8434/transaksi-qriskelompok-226-54-revolusi-pembayaran-digital-di-indonesia?lang=1).
<https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8434/transaksi-qriskelompok-226-54-revolusi-pembayaran-digital-di-indonesia?lang=1>
- Suvia, A., & Helmayunita, N. (2024). *The Faktor Determinan Minat UMKM terhadap Penggunaan Aktual Menggunakan Cloud Accounting*. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 6(1), 193-205

- Tang and Cang (2009) '*Towards an understanding of the Behavioral Intention to use Mobile Knowledge management*', *WSEAS Transactions 15 on Information Science and Applications.*, 6(9).
- Taylor, S. and Todd, P.A. (1995) '*Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models.*', *Information Systems Research.*, 6(2), pp. 144–175.
- Thompson, R.L., Haggings, C.A. and Howell, J.M. (1991) '*Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization*', *MIS Quarterly*, pp. 125–143.
- Vankatesh, V. (2003) '*User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*', *MIS Quartely*, 27(3), pp. 425–478.
- Wang, E.S.-T. and Nicole Pei-Yu Chou (2014) '*Consumer Characteristics , Social Influence , And System Factors On Online Group-Buying Repurchasing Intention Graduate Institute Of Bio-Industry Management*', 15(2).
- Wibowo, D.M. *et al.* (2014) '*Mengurangi Ketergantungan pada Uang Tunai (Edisi 50)*', *Gerai Info Bank Indonesia*.
- Wijaya, S. N., Japariato, E., & Tandijaya, T. N. B. (2024). Pengaruh *Perceived ease of Use* Terhadap *Behavior Intention* to Use dengan *Perceived usefulness* Sebagai *Variabel Intervening* pada *Google Workspace for Education*. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 18(1), 15-24.