

Pengaruh Harga dan Kemudahan Bertransaksi terhadap Minat Konsumen Menggunakan QRIS pada Warung Nasgor Mas Adi di Jalan Veteran Rantauprapat

Fitri Yani Harahap¹, Basyarul Ulya², Midrawati Hasibuan³

¹²³Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Al Washliyah Labuhanbatu

fitriyaniharahap440@gmail.com¹, ulyabasyarul@gmail.com²,

Midrawati986@gmail.com³

ABSTRACT

This research aims to find out whether the perceived usefulness of QRIS and the convenience of QRIS have a significant effect on the efficiency of digital payments at the Mas Adi fried rice stall on Jalan Veteran Rantau Perapat. This research uses a quantitative approach. The population of this research is the local community with a sample size of 100 respondents. The sampling technique used in this research was Non Probability Sampling using purposive sampling. The data collection technique in this research is by using a questionnaire. The data that has been obtained is then processed using the SPSS version 15.0 application. Data processing and analysis techniques include instrument testing, classical assumption testing, multiple regression analysis and hypothesis testing. From the results of simultaneous hypothesis testing on the variables Usefulness of QRIS and Ease of QRIS, the calculated F value (96.947) > F table (3.09) was obtained, with a significance value of 0.000 < 0.05, meaning that the Benefits of QRIS and Ease of QRIS simultaneously (together) have a significant influence on Digital Payment Efficiency. Apart from that, from the results of the determination test, it is known that the coefficient of determination value in the R Square column is 0.667, meaning that the QRIS Benefits and QRIS Ease variables have an influence of 66.7% on the Digital Payment Efficiency variable, while 33.3% is influenced by other variables not explained in this research. For the partial QRIS Benefit variable, t count (4.269) > t table (1.988), has a significant effect on Digital Payment Efficiency. The QRIS Convenience variable partially obtained t count (6.538) > t table (1.988) has a significant effect on Digital Payment Efficiency.

Keywords: QRIS, benefits, convenience, efficiency, payment, digital

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada Warung Nasi Goreng Mas Adi di Jalan Veteran Rantau Perapat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah masyarakat setempat yang dengan jumlah sampel 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non Probability Sampling dengan cara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Data yang sudah diperoleh kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 15.0. Teknik pengolahan dan analisis data yaitu, uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi berganda dan uji hipotesis. Dari hasil pengujian hipotesis secara simultan pada variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS diperoleh nilai F hitung (96,947) > F table (3,09), dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, artinya Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,667 artinya variabel

Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini. Untuk variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (4,269) > t tabel (1,988), berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Variabel Kemudahan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (6,538) > t table (1,988) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

Kata Kunci: QRIS, kemanfaatan, kemudahan, efisiensi, pembayaran, digital

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan industri digital kemajuan teknologi dan informasi alat pembayaran telah mengalami beberapa transformasi yang berawal dari sistem barter hingga ditemukannya uang sebagai alat transaksi pembayaran. Berbagai aktivitas telah berubah untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan industri ke arah digital. Dengan kemajuan teknologi, tidak hanya kehidupan menjadi lebih mudah, tetapi juga sektor keuangan. Salah satu sektor yang mengalami perubahan dalam revolusi industri 4.0 adalah sistem pembayaran, sistem pembayaran non tunai atau biasa disebut uang elektronik berkembang dengan teknologi sistem yang semakin maju membuat pengguna atau penyedia jasa sistem pembayaran uang elektronik terus meningkatkan sistem pembayaran agar lebih mudah digunakan oleh konsumen (Hutami A, 2021).

Peraturan OJK No.12/POJK.03/2018 tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital Oleh Bank Umum, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mendorong transformasi digital perbankan. Peraturan ini menjelaskan bahwa layanan perbankan digital adalah layanan perbankan elektronik yang dikembangkan dengan mengoptimalkan penggunaan data nasabah untuk memberikan layanan yang lebih cepat, mudah, dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan (Mutiasari, 2020). Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis kode QR Indonesia yang dikenal sebagai Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). QRIS adalah standar untuk penggunaan kode QR untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, dan mobile banking. Pemerintah mendukung revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital saat ini dengan meresmikan QRIS sebagai QR untuk metode pembayaran elektronik. Saat ini, QRIS memungkinkan seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun, baik bank maupun non bank, untuk digunakan di seluruh toko, toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi berlogo QRIS. Namun, penyedia aplikasi QRIS di toko berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. Seorang penjual hanya perlu membuka akun atau rekening pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari Bank Indonesia (Wicky T. J Laloan, 2023).

QRIS ini merupakan bagian dari transformasi digital pada sistem pembayaran Indonesia dalam membantu percepatan pengembangan ekonomi dan keuangan digital, QRIS adalah standar QR code pembayaran untuk sistem pembayaran yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan asosiasi sistem pembayaran Indonesia (ASPI). Munculnya QRIS ini memberi kemudahan dalam bertransaksi secara digital (Nurdin Nurdin, 2021). Bank Indonesia mencatat, sampai dengan Juni 2023, jumlah merchant QRIS telah mencapai angka 26,7 juta dengan total

jumlah pengguna QRIS sebanyak 37 juta. Jumlah tersebut sudah mencapai 82% dari total target pengguna 45 juta di tahun 2023 (Bank Indonesia, 2023).

Setelah Bank Indonesia berhasil mencapai target 15 Juta Pengguna Baru QRIS pada 2022, Bank Indonesia menargetkan 45 jutasisi demand hingga akhir Juni 2023, sebanyak 752.221 penduduk Sulawesi Selatan telah menggunakan QRIS (Bank Indonesia, 2023). Kemudahan sebagai sebuah keyakinan individu bahwa sistem tertentu tidak memberikan risiko kepada pengguna yang diartikan sebagai kenyamanan. Seseorang pasti akan menggunakan teknologi jika mereka sudah menganggapnya mudah untuk digunakan (Mathieson, 1991 dalam Hutami A, 2021). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ari Syarifuddin menyebutkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet. Hal tersebut menandakan bahwa penyedia jasa keuangan dapat mempertimbangkan variabel kecepatan sebagai referensi strategis ketika mereka membuat keputusan untuk menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi jual beli. Menurut (H. Chen dan Chen, 2009 dalam Sally Lau, 2021) mengatakan bahwa salah satu hal yang paling penting dalam industri pembayaran adalah kecepatan transaksi. Untuk meningkatkan penggunaan pembayaran mobile, H. Chen dan Chen meminta layanan pembayaran mobile memberikan preferensi khusus untuk kecepatan transaksi. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rika Agustin bahwa ada pengaruh yang signifikan variabel kecepatan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada nasabah Bank Rakyat Indonesia KC Jember. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecepatan transaksi saat ini memainkan peran penting dalam meningkatkan layanan QRIS. Ini memungkinkan sistem yang ada dalam layanan QRIS bekerja dengan lebih efisien dan efektif. Oleh karena itu, kecepatan transaksi sebagai fitur yang menghemat waktu sangat penting untuk kepuasan pelanggan. (Agustin, 2023).

Target Bank Indonesia untuk menerapkan QRIS salah satunya melibatkan mahasiswa. Salah satu alasan mengapa siswa harus dididik tentang literasi keuangan sejak dini adalah karena (Monkey see. Monkey doo) usia dini adalah masa di mana anak-anak membentuk perilaku dan kebiasaan mereka dengan melihat apa yang dilakukan orang di sekitarnya. Perilaku dan kebiasaan yang dibentuk sejak kecil ini biasanya akan tumbuh saat anak tumbuh dewasa, yang berdampak pada cara mereka melihat dan menyelesaikan masalah di masa depan. Kedua, membangun Arsitektur Otak Anak, Meningkatkan Hasil Anak, mengatakan bahwa kemampuan anak untuk meniru dan meniru apa yang dilakukan dan dikatakan orang lain disebabkan oleh fakta bahwa otak anak mudah menyerap nilai atau instruksi yang ingin disampaikan oleh orang tua, guru, dan teman sebaya mereka. QRIS memiliki karakteristik UNGGUL yang merupakan kepanjangan dari Universal, Gampang, Untung dan Langsung, QRIS dapat menerima pembayaran aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan QR Code, jadi masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran, tidak perlu repot lagi membawa uang tunai. Mudah, tinggal scan dan klik, bayar. QRIS dapat menggunakan akun pembayaran QR apapun untuk membayar pembayaran dengan QRIS langsung diproses seketika pengguna dan merchant langsung mendapat notifikasi transaksi. Berdasarkan pengamatan awal peneliti masih banyak mahasiswa

program studi manajemen Universitas Muhammadiyah Makassar yang melakukan transaksi dengan sistem pembayaran tunai yang menjadikan mahasiswa terlalu lama mengantri untuk melakukan pembayaran dan menunggu angsuran hal ini sangat jauh dari tujuan QRIS, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menguji kemudahan, dan kecepatan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dengan menjadikan mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Kemudahan dan Kecepatan terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Al Washliyah Labuhanbatu "

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Menurut Sugiyono dalam Sandu metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori atau hipotesis-hipotesis melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statis dan pemodelan sistematis dengan menelaah bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Untuk dapat melakukan pengukuran setiap fenomena sosial dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator." Pengertian penelitian asosiatif menurut sugiyono adalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Rantau Perapat

Rantau Prapat adalah Ibu kota dari Kabupaten Labuhan Batu. Pada mulanya luas kabupaten ini adalah 1.431.605 pad 223,18 km², sedangkan k Tomlab penduduknya sebanyak 2007. Dengan adanya pemer terbentuk Kabupaten Labuhan Batu Selatan dan Kabupaten Labuhan Batu Utara. maka luas kabupaten ini menjadi 2.562,01 km² dan penduduknya menjadi sebanyak 5-47.802 jiwa (data 2012 labuhanbatukab.go.id).

Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel atau responden adalah masyarakat Labuhan Batu yang menggunakan aplikasi dompet digital, seperti OVO, Dana, Gopay, ShoppePay, dan LinkAja. Sampel penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa dengan identifikasi sebagai berikut:

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Total kuesioner berdasarkan jenis kelamin terdiri menjadi dua yaitu laki-

laki dan perempuan. Berikut merupakan hasil responden berdasarkan jenis kelamin:

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki Laki	26
2	Perempuan	76
jumlah		100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 24 orang dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 76 orang. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini didominasi oleh responden berjenis kelamin perempuan.

2. Responden berdasarkan aplikasi dompet digital

No	Aplikasi Dompet Digital	Jumlah
1	OVO	25
2	DANA	26
3	ShopeePay	29
4	LinkAja	16
5	Gopay	4
Jumlah		100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan responden yang menggunakan aplikasi OVO sebanyak 25 orang, DANA sebanyak 26, Shopeepay sebanyak 29 orang, LinkAja sebanyak 16 orang, dan Gopay sebanyak 4 orang.

Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti. Syarat untuk dianggap valid adalah nilai r hitung $>$ dari nilai r tabel. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) sebanyak 100, untuk menentukan nilai r tabel digunakan rumus $df = n - 1 = 99$. Pada tingkat signifikansi 5% maka diketahui nilai r tabel sebesar 0,195.

Uji Validitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Uji validitas variabel kemanfaatan QRIS (X_1) menggunakan r tabel sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung $>$ 0,195. Hasil uji validitas variabel kemanfaatan QRIS disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Uji Validitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,749	0,195	Valid
2	0,745	0,195	Valid
3	0,770	0,195	Valid
4	0,713	0,195	Valid
5	0,494	0,195	Valid
6	0,615	0,195	Valid
7	0,723	0,195	Valid
8	0,828	0,195	Valid
9	0,738	0,195	Valid

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 1 menunjukkan bahwa 9 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 9 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel kemanfaatan QRIS (X_1).

Uji Validitas Variabel Kemudahan QRIS (X_2)

Uji validitas variabel kemudahan QRIS (X_2) menggunakan r tabel sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung $>$ 0,195. Hasil uji validitas variabel kemudahan QRIS disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Validitas Variabel Kemudahan QRIS (X_2)

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,829	0,195	Valid
2	0,765	0,195	Valid
3	0,892	0,195	Valid
4	0,831	0,195	Valid
5	0,829	0,195	Valid

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 2 menunjukkan bahwa 5 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 5 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel kemudahan QRIS (X_2).

Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Uji validitas variabel efisiensi pembayaran digital (Y) menggunakan r tabel

sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung $>$ 0,195. Hasil uji validitas variabel efisiensi pembayaran digital disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital(Y)

Pernyataan	r hitung	rtable	Keterangan
1	0,735	0,195	Valid
2	0,773	0,195	Valid
3	0,724	0,195	Valid
4	0,800	0,195	Valid
5	0,828	0,195	Valid
6	0,716	0,195	Valid
7	0,768	0,195	Valid
8	0,663	0,195	Valid
9	0,718	0,195	Valid
10	0,802	0,195	Valid

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 3 menunjukkan bahwa 10 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 10 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel efisiensi pembayaran digital (Y).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60.

Uji Reliabilitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Hasil uji reliabilitas variabel kemanfaatan QRIS pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 9 item untuk variabel kemanfaatan QRIS (X_1) mendapatkan hasil sebesar 0,872. Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 9 item pernyataan variabel kemanfaatan QRIS dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan QRIS (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	No of Items
.872	9

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan QRIS (X_2)

Hasil uji reliabilitas variabel kemudahan QRIS pada tabel 5 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 5 item untuk variabel kemudahan QRIS (X_2) mendapatkan hasil sebesar 0,885 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 5 item pernyataan variabel kemudahan QRIS dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan QRIS (X_2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	No of Items
.885	5

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Uji Reliabilitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Hasil uji variabel kemudahan QRIS pada tabel 6 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 10 item untuk variabel efisiensi pembayaran digital (Y) mendapatkan hasil sebesar 0,914 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 10 item pernyataan variabel efisiensi pembayaran digital dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	No of Items
.914	10

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Teknologi sangat berperan dalam mengefisienkan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti QR code yang digunakan oleh aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisienkan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS serta satu variabel terikat yaitu Efisiensi Pembayaran Digital. Peneliti mengambil sampel penelitian pada mahasiswa UIN Sumatera Utara sebanyak 100 orang. Dari keseluruhan responden terbagi atas 24 laki-laki dan 76 perempuan, responden didominasi oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Dari kuesioner juga diketahui bahwa sebagian besar responden memilih Shopee Pay sebagai alat pembayaran digital. Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebagai berikut:

Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh variabel Kemanfaatan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital secara parsial. Dapat dilihat dari uji t bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung sebesar $4,269 > 1,988$ dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Artinya jika variabel Kemanfaatan QRIS mengalami peningkatan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital juga mengalami peningkatan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani terdapat empat variabel yang diprediksi memengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yaitu persepsi manfaat, kemudahan, kepercayaan dan risiko, hasil penelitian menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lailatun Hikmah juga mengungkapkan bahwa faktor kinerja pekerjaan yang merupakan indikator dari Kemanfaatan QRIS dalam penelitian ini berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran.

Pengaruh Persepsi Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh variabel Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital secara parsial. Dapat dilihat dari uji t bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung sebesar $6,538 > 1,988$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Artinya jika variabel Kemudahan QRIS mengalami peningkatan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital juga mengalami peningkatan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Ningsih dkk persepsi kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lailatul juga menyatakan, bahwa uang elektronik berdasarkan kemudahannya berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran transportasi pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Hasil penelitian ini juga membuktikan variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan memiliki pengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai F hitung yang diperoleh sebesar $96,947 > F \text{ table } 2,70$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara

simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom *R Square* sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variable Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini. Hasil ini sesuai dengan teori bahwa Efisiensi Pembayaran Digital dipengaruhi oleh variabel Kemanfaatan dan juga Kemudahan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Berdasarkan hasil kuesioner penelitian persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada masyarakat rantau perapat dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi Kemanfaatan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU. Hal ini menunjukkan berbagai kemanfaatan yang ditawarkan oleh QRIS seperti meningkatkan kinerja pekerjaan dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien.
2. Persepsi Kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada masyarakat labuhan batu. Hal ini menunjukkan kemudahan yang ditawarkan oleh QRIS karena mudah dipahami dan mudah digunakan menjadikan pembayaran digital menjadi efisien.
3. Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa efisiensi pembayaran digital dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang membentuk persepsi, dalam penelitian ini ditemukan persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan yang dapat menjadikan pembayaran digital menjadi lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin. (2019). *Fintech: Inofasi Sistem Keuangan di Era Digital*. t.t.p: Yayasan Kita Menulis.
- Alamsyah, Abdi. (2019). *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay menggunakan TAM terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Medan*. [Skripsi, Universitas Sumatera Utara].
- Anam, Choril. (2018). *E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah*. *Jurnal Qawanin*, 2(1).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, edisi Keempat.
- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Ginting, Marissa. (2019). *Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money*. [Skripsi, Universitas Sumatera Utara].

- Hikmah, Lailatul. (2018). *Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Sistem Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek Studi Kasus Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. [Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah].
- Ikhsan, Arfan. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Citapustaka.
- Inayah, Romahotul. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat*. [Skripsi, IAIN Purwokerto].
- Iskandar. Ini Daftar Dompot Digital yang Paling Banyak Digunakan Orang Indonesia. <https://m.liputan6.com/teknologi/read/4472006/ini-daftar-dompot-digital-yang-paling-banyak-digunakan-orang-indonesia> Diunduh pada 22 Maret 2021.
- Lubis, Fauzi Arif. (2018). Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah. *Jurnal Human-Falah*, 5(2).
- Mulyadi. (2007). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Salemba Empat.
- Ningsih, Hutaami A., Endang M. Sasmita., dan Bida Sari. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA*.
- Pamungkas, Tri Gilang. (2018). *Pengaruh Perilaku Konsumen terhadap Penggunaan E-Money*. [Skripsi, UIN Sumatera Utara].
- Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran.
- Pohan, Aulia. (2013). *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*. Rajawali Pers.
- Purnama, C. M Lingga. (2010). *Strategic Marketing Plan: Panduan Lengkap dan Praktis Menyusun Rencana Pemasaran yang Strategis dan Efektif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Putri, Nindi Anindya Utami. (2020). *Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang*. [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. Qris.id. <https://qris.id/homepage/>. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2021.
- Qulub, Ashif Syifa'ul. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money*. [Skripsi, UIN Walisongo].
- Rahmani, Nur Ahmadi Bi. (2016). *Metodologi Penelitian Ekonomi*. FEBI UINSUPRESS.
- Rumondang, Astri, Acai Sudirman., Faried Effendy., Janner Simarmata., dan Tuti Sanubari, Sri Mulyati Tri Saubari., dan Ascarya. (2017). *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan Bank Indonesia.
- Sanusi, Anwar. (2015). *Metode Penelitian Bisnis*. Salemba Empat.

- Saputra, Irfan Prapmayoga. (2019). *Analisis Efektifitas Penggunaan Digital Payment pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*. [Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung].
- Saputri, Oktaviana Banda. (2020). Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. *Jurnal Kinerja*, 17(2), 237-247.
- Sari, Marta Widian., dan Andry Novrianto. (2020). *Kenali Bisnis di Era Digital Financial Technology*. CV Insan Cendikia Mandiri.
- Sedarmayanti. (2001). *Manajemen Perkantoran*. Cetakan Kedua. Edisi Kedua, Mandar Maju.
- Sihaloho, Josef Evan., Atifah Ramadhani., dan Suci Rahmayanti. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standart bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2).
- Siyoto, Sandu., dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sriekaningsih, Ana. (2020). QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0. ANDI.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surjaweni, V Wiratna. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Surjaweni, V Wiratna. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Pustaka Baru Press.
- Syafina, Laylan. (2018). *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*. Febi UINSU Press.
- Syamsi, Ibnu. (2004). *Efisiensi. Sistem, dan Prosedur Kerja*. PT. Bumi Aksara.
- Tarigan, Azhari Akmal. (2011). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Ia-tansa Press, Uinsu.ac.id
- Umar. Husein. (2012). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Gramedia Pustaka.
- Widyaningrum, Annisa. (n.d.). *Hukum Islam dan Penggunaan Uang Eletronik*. *Kompasiana*.
<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik>. Diunduh pada 22 Maret 2021.