

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang krusial, dengan dampak yang tak terbantahkan. Hampir seluruh lapisan masyarakat di negara ini memanfaatkan perkembangan teknologi guna mempermudah dan mempercepat pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Transformasi menuju era digitalisasi telah mengubah sejumlah aspek kehidupan secara substansial. Kemajuan ini juga telah menghasilkan sejumlah inovasi baru, sambil membawa bersamanya tantangan yang kompleks. Satu dari sektor yang mengalami transformasi yang luar biasa adalah industri layanan keuangan. Evolusi era digital telah memberikan dampak yang krusial pada perkembangan industri Financial Technology (*fintech*) di Indonesia, yang tumbuh pesat. Pada kuartal III tahun 2022, sebagian besar pendanaan dari masyarakat di Indonesia mengalir ke fintech pembayaran digital, mencapai total US\$ 266 miliar. Dengan pesatnya perkembangan di bidang teknologi, masyarakat semakin terbiasa dengan transaksi keuangan digital, mendorong lahirnya ekosistem baru yang diketahui sebagai masyarakat tanpa uang tunai (*cashless society*). Transformasi ini mengubah cara transaksi pembayaran dari metode tunai menjadi non-tunai.

Sebagai bank sentral, Bank Indonesia mempunyai tanggung jawab pada menjaga struktur ekonomi keuangan Indonesia agar pembangunan ekonomi yang sehat dan *sustainable*. Guna menciptakan ekosistem *cashless society* di Indonesia, Bank Indonesia telah menginisiasi suatu program yang diketahui dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program ini mempunyai tujuan utama guna mengembangkan sistem pembayaran yang lebih aman, mudah, dan efisien. Seiring dengan upaya mendorong GNNT, Bank Indonesia telah menetapkan *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia 2025 (BSPI 2025) sebagai pedoman pada perkembangan ekonomi dan keuangan digital di Indonesia (Bank Indonesia, 2019).

Sistem pembayaran digital yang sedang tren di Indonesia saat ini yakni dengan menerapkan pemakaian scan QR code. QR Code merupakan sebuah kode yang diciptakan agar kamera digital mampu membaca kode ataupun data yang terkandung di pada dengan cepat dan mudah. Kode QR ini dapat dipakai guna kewajiban yang luas, satu darinya yakni sebagai alternatif metode transaksi pembayaran. Pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) telah merilis *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yang dipakai sebagai standar yang ditetapkan guna QR-Code di Indonesia pada seluruh layanan finansial, sehingga kode QR tidak lagi bersumber dari *barcode* yang berbeda-beda atau hanya dapat dibaca oleh penerbit *barcode* saja, melainkan menjadi lebih *inklusif* di mana telah terintegrasi oleh beberapa aplikasi pembayaran digital lainnya. QRIS mewakili penggabungan beragam Kode QR yang dikeluarkan oleh beraneka penyelenggara layanan pembayaran (PJSP). Dengan memegang satu QRIS merchant dari penerbit tertentu, pemilik merchant mampu menjalankan transaksi nontunai menerapkan pemakaian Kode QR dari penyelenggara lain (Bagus et al., 2022). Inovasi QRIS ini menghadirkan pendekatan baru dalam melaksanakan transaksi jual-beli tanpa wajib uang kontan, memanfaatkan aplikasi uang elektronik yang terkoneksi dengan server, dompet digital, atau pelayanan perbankan yang berasaskan perangkat *mobile*.



Gambar 1. 1 Penerapan Pemakaian QRIS

Sumber: Qris.id

Hadirnya sistem pembayaran QRIS bisa diaplikasikan oleh seluruh lapisan masyarakat, dari pengusaha mikro, kecil, dan menengah hingga pedagang di pusat perbelanjaan. Pasalnya, kode batang QRIS dapat dicetak menerapkan pemakaian kertas standar, tanpa wajibnya perangkat EDC khusus. Ini membuat kemudahan bagi pelaku usaha offline guna menyediakan opsi transaksi digital (non-tunai) guna pelanggan dengan pemindaian kode yang diberikan oleh penjual. Sementara itu, pelanggan dapat melakukan pembayaran menerapkan pemakaian aplikasi dompet digital seperti Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, LinkAja, serta aplikasi pembayaran digital lainnya. Dengan hadirnya QRIS ini tentunya dapat memberikan manfaat, diantaranya proses transaksi pembayaran dapat berlangsung dengan mudah, efektif, dan praktis. Kemudian, dengan ada QRIS juga dapat meminimalisir beredarnya uang palsu pada transaksi.

Layanan keuangan pada sektor pembayaran berbasis teknologi digital, seperti QRIS ini menyediakan pengaruh positif guna masyarakat dan juga perekonomian negara. Sistem pembayaran berbasis digital memang banyak dipakai masyarakat guna melakukan transaksi dan pembayaran karena masyarakat menganggap jika metode pembayaran berbasis digital ini bersifat menguntungkan. Terlebih lagi, Bank Indonesia (BI) baru-baru ini telah menghadirkan QR code Indonesian Standard (QRIS) Antarnegara yang dapat dipakai di empat negara ASEAN: Singapura, Filipina, Thailand dan Malaysia. Dengan demikian, transaksi lintas negara tidak lagi memerlukan pertukaran mata uang saat berbelanja di negara yang dikunjungi. Cukup dengan melakukan pemindaian kode, transaksi dapat dijalankan tanpa masalah. QR pada hitungan sepersekian detik, transaksi pembayaran pun telah berhasil (Bank Indonesia, 2023). Situasi ini mengakibatkan minat masyarakat meningkat guna mengadopsi QRIS sebagai alternatif dalam bertransaksi karena keefisienan dan kemanjurannya. Metode pembayaran QR pada dompet digital sangat mudah dikuasai, hanya dengan satu klik dan mengarahkan kamera smartphone guna memindai QRIS, pengguna dapat menyelesaikan transaksi. Menurut studi oleh Bodhi & Tan (2022), sebuah sistem atau teknologi yang mempunyai prosedur yang simpel mampu memberikan kesan jika teknologi tersebut sangatlah sederhana guna dimengerti dan dioperasikan.

Namun, wajib diakui jika peralihan ke era digital juga membawa dampak negatif bagi para pengguna teknologi, seperti kemungkinan munculnya peluang penyalahgunaan layanan digital (*abuse opportunity*). Dengan ada pembayaran digital ini tentu juga ada ada potensi tingkat risiko keamanan yang melekat pada metode pembayaran tersebut, seperti peretasan pada akun pengguna (*hacking*), pengelabuhan (*phishing*), penipuan (*scam*), serta tindakan kejahatan yang memanfaatkan kecanggihan teknologi (*cybercrime*) lainnya guna mencuri informasi pribadi pengguna seperti data pribadi seseorang, kartu kredit, serta informasi saldo keuangan. Menurut hasil survei pada *Annual Members Survey* menggambarkan jika responden lebih rentan terhadap serangan siber daripada kegagalan sistem. Ada 55% dari total responden menyatakan jika masyarakat di Indonesia menghadapi serangan siber setiap tahunnya (AFTECH, 2021).

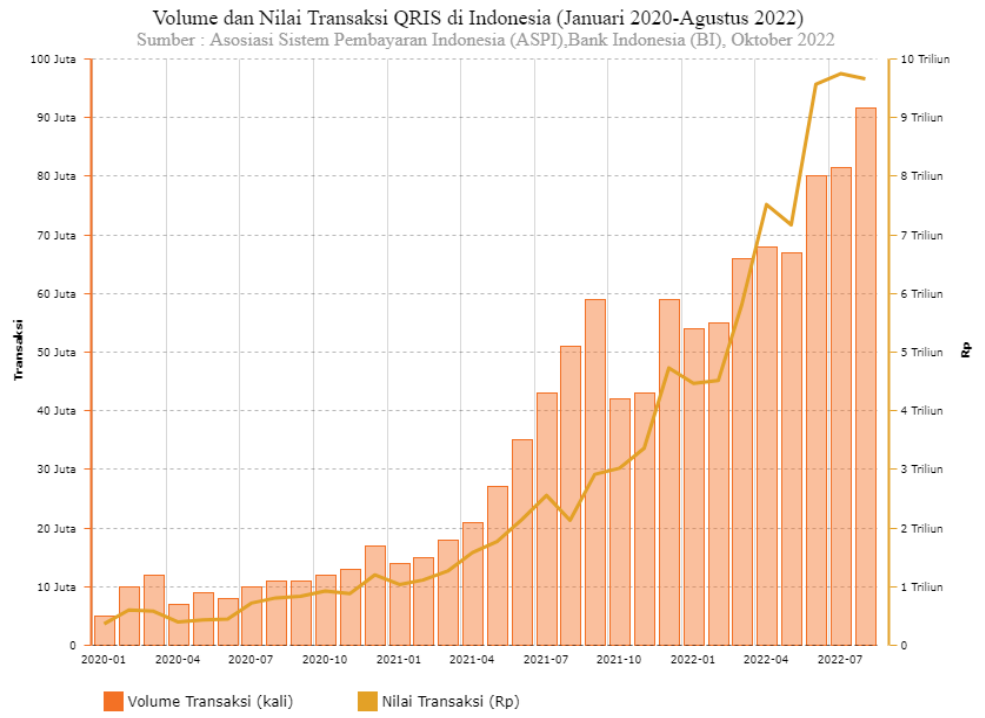
Satu dari fenomena yang memanfaatkan kecanggihan teknologi (*cybercrime*) yakni ada modus penipuan penyalahgunaan kode QRIS yang terjadi di DKI Jakarta. Diduga pelaku pemalsuan kode QRIS merupakan mantan karyawan di satu dari bank Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Pelaku menjalankan aksinya dengan memanipulasi kode QR di 38 titik tempat ibadah yang berada di DKI Jakarta. Pelaku menempelkan kode palsu yang mana kode tersebut terdaftar sebagai *merchant* QRIS dengan nama restorasi masjid, namun digantikan dengan *merchant* reguler ke rekening pribadi pelaku. Hal ini tentu menimbulkan kecemasan bagi para pengguna terhadap keamanan aplikasi pembayaran digital menerapkan pemakaian QRIS. Beberapa pihak mempertanyakan keamanan dan efektivitas QRIS pada sistem pembayaran (Pulungan et al., 2022). Pasalnya, kurangnya pengetahuan digitalisasi, dan sosialisasi merupakan masalah khusus yang dihadapi Indonesia yang menghambat adopsi pedagang guna menerima pembayaran secara digital (Nurbani et al., 2019).

Dalam konteks meningkatnya isu-isu kejahatan digital (*cybercrime*), Bank Indonesia (BI), yang berperan sebagai penggerak utama dan regulator QRIS, telah mengadopsi sejumlah strategi guna menghadapi ancaman siber tersebut. Salah satu langkah keamanan yang diterapkan adalah pemakaian Personal Identification Number (PIN) atau kode One Time Password (OTP) sebagai langkah verifikasi

guna memastikan jika pelanggan benar-benar melakukan transaksi menerapkan pemakaian perangkat mereka sendiri. Kemudian Bank Indonesia juga mengimbau guna seluruh masyarakat pengguna QRIS, PJP, dan juga *merchant* guna bersama-sama meningkatkan keamanan pada transaksi dengan QRIS. Konsumen juga turut teliti pada melakukan pembayaran dengan menerapkan pemakaian QRIS, seperti memperhatikan informasi nama *merchant*, jumlah pembayaran, dan kode transaksi yang tercantum di pada aplikasi pada saat memindai QRIS. Hal ini tentunya dapat memengaruhi kepercayaan pengguna pada menerapkan pemakaian QRIS, sehingga semakin tinggi persepsi keamanan yang dimiliki oleh sebuah teknologi tentunya dapat meningkatkan kepercayaan pengguna sistem QRIS itu sendiri. Keyakinan terhadap pemakaian layanan keuangan digital mempunyai implikasi jika para pengembang aplikasi wajib secara konsisten memberikan pengalaman yang nyaman dan aman terkait dengan transaksi di dalam ranah keuangan digital (Aurel et al., 2023).

Dalam upaya guna memwajibas dan meningkatkan adopsi QRIS, Bank Indonesia terus melaksanakan kampanye dan upaya pendidikan guna masyarakat tentang layanan, fasilitas, dan pemakaian QRIS. Tujuannya adalah agar QRIS lebih menarik bagi calon pengguna baru. Fakta yang tak dapat disangkal adalah jika sistem pembayaran QRIS sangat diminati oleh masyarakat, terutama generasi milenial dan Gen Z. Dalam tahun 2023, tren ini diperkirakan akan terus meningkat. Bank Indonesia memiliki harapan jika generasi Y dan Gen Z akan berperan sebagai pihak yang mendukung dan mempromosikan QRIS dalam proses sosialisasi (Nur Yasar et al., 2022). Generasi Y, atau yang diketahui sebagai generasi milenial (kelahiran 1980-2000), merupakan kelompok yang hidup dalam perubahan transformasi millenium. Menurut Sugianto dan Brahmana (2018), generasi milenial hidup pada zaman yang ditandai oleh mobilitas yang tinggi dan konektivitas internet yang luas. Hal ini berdampak pada gaya hidup, rutinitas harian, dan aspek pribadi dalam kehidupan mereka saat ini. Sebaliknya, generasi Z (kelahiran 1997-2010) diketahui sebagai generasi yang tumbuh di tengah budaya digital, mereka sudah familiar dengan teknologi internet dan media sosial sejak dini, bahkan sejak mulai belajar membaca, menulis, beraktivitas, dan berinteraksi. Kondisi ini

membuka peluang besar bagi generasi milenial dan Gen Z guna mempunyai pengaruh yang krusial dalam upaya optimalisasi implementasi sistem pembayaran digital di Indonesia, terutama dalam hal adopsi QRIS (Adinda, 2022).



**Gambar 1. 2 Volume dan Nilai Transaksi QRIS di Indonesia
(Januari 2020 - Agustus 2022)**

Sumber: Katadata.co.id

Mengacu pada ilustrasi grafik yang diperlihatkan di atas, data yang disajikan oleh Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) menggambarkan jika pada bulan Januari 2020, jumlah transaksi QRIS secara nasional hanya mencapai 5 juta transaksi dengan nilai total transaksi sekitar Rp365 miliar. Namun, dalam bulan-bulan berikutnya, terlihat tren kenaikan pemakaian QRIS secara krusial. Pada Agustus 2022, volume transaksi QRIS mencapai angka 91,7 juta kali dengan nilai transaksi keseluruhan mencapai Rp9,66 triliun. Hal tersebut menggambarkan jika pemakaian QRIS semakin digemari oleh masyarakat di Indonesia. Ada beberapa dari *marketplace* hingga *merchant* UMKM mulai menerapkan pemakaian QR Code sebagai metode transaksi pembayarannya, khususnya di DKI Jakarta.

DKI Jakarta sendiri merupakan kota yang perekonomiannya di dominasi oleh UMKM. Secara keseluruhan, dalam hal pemanfaatan QRIS, secara nasional Jakarta menempati posisi kedua, setelah provinsi Jawa Barat (Idris & Sardi, 2023). Laporan yang dirilis oleh Bank Indonesia (BI) menyatakan jika pada kuartal II tahun 2022, ada sekitar 3,69 juta pedagang (*merchant*) yang ada di DKI Jakarta yang menerima dan memproses transaksi pembayaran dengan QRIS. Angka ini ternyata lebih tinggi 7,92% dibandingkan triwulan sebelumnya yang sebanyak 3,42 juta *merchant* (Badan Pusat Statistik, 2022). Sementara itu, berdasarkan catatan Bank DKI transaksi QRIS DKI Jakarta dengan JakOne Mobile telah mengalami peningkatan sebesar 742% (yoy) menjadi Rp 22,4 miliar pada Juni 2022 jika dibandingkan dengan Rp 2,6 miliar pada Juni 2021 (Syahputra, 2022). Maka dari itu, cara pembayaran yang diterapkan di sejumlah sektor, termasuk QRIS dan pilihan pembayaran non-tunai lainnya, telah mengalami peningkatan yang mencolok dalam hal pelaksanaan transaksi secara elektronik.

Tingginya minat masyarakat pada menerapkan pemakaian QRIS dengan aplikasi *e-wallet* berkaitan dengan ada perilaku dari seorang individu. Perilaku tersebut merupakan suatu kelaziman yang terkait saat individu memilih, membeli serta menerapkan pemakaian produk atau jasa guna memuaskan ada suatu keinginan dan kebutuhan. Dengan ada perilaku konsumen dapat menarik para marketer, guna dapat bersaing pada memengaruhi bagaimana sebuah produk mempunyai posisi terbaik di pasar, sehingga dapat sukses pada persaingan dan mendorong peningkatan penjualan. Guna melihat perilaku konsumen pada terbentuknya minat guna menerapkan pemakaian dapat dipakai pendekatan dengan teori TAM. Menurut Davis (1986) berpendapat jika *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan suatu model guna mengetahui minat perilaku yang timbul dikarenakan ada media teknologi. Selanjutnya, menurut Venkatesh (2000) berpendapat jika TAM dapat mengetahui jika manfaat yang terasa seseorang akan telah terpengaruh dari kemudahan pemakaian yang terasa, karena semakin mudah suatu teknologi yang dipakai maka semakin mempunyai manfaat yang besar teknologi tersebut.

Pada konteks ini, konsumen tentu mempunyai beberapa faktor pertimbangan dan kriteria dalam memutuskan guna mengadopsi layanan keuangan digital. Salah satu faktor yang memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan pengguna terkait dengan pemakaian Standar *Quick Response Code Indonesia* (QRIS) adalah persepsi tentang kegunaan (*perceived usefulness*). Persepsi kegunaan mencerminkan sejauh mana pengguna merasakan manfaat positif dalam menerapkan pemakaian suatu teknologi. Mengacu pada fenomena minat pemakaian metode pembayaran QR Code pada ponsel menggambarkan jika persepsi manfaat memiliki adanya pengaruh yang positif dan krusial terhadap minat pengguna dalam menerapkan pemakaian metode pembayaran QR Code dengan faktor kepercayaan (Yan et al., 2021). Selain itu, dalam konteks pemakaian platform e-commerce seperti Tokopedia, terlihat jika kepercayaan pelanggan memiliki dampak positif dan krusial terhadap minat pemakaian Tokopedia (Putri et al., 2021). Namun, wajib dicatat jika dalam beberapa kasus, seperti fenomena adopsi uang elektronik di Malaysia, ada penemuan jika persepsi kegunaan tidak mempunyai pengaruh terhadap niat pengguna guna menerapkan pemakaian uang elektronik di kalangan pemuda Malaysia (Teo et al., 2020). Dalam penelitian yang dilaksanakan, persepsi kegunaan yang terasa oleh pengguna QRIS adalah tentang kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran dengan lebih cepat, sederhana, dan efisien. Hal ini menggambarkan bagaimana pemakaian QRIS memberikan manfaat praktis bagi pengguna dalam bertransaksi.

Faktor berikutnya yakni *perceived easy of use* atau persepsi kemudahan pemakaian. Persepsi tentang kemudahan pemakaian merujuk pada sejauh mana pengguna merasa jika pemakaian suatu sistem teknologi sangatlah mudah. Dalam konteks layanan keuangan digital, keberadaan kemudahan ini membuat masyarakat lebih terbantu dalam melakukan transaksi pembayaran. Mereka dapat dengan mudah menerapkan pemakaian aplikasi guna melaksanakan transaksi tersebut. Pengguna teknologi digital akan merasa percaya jika dengan ada teknologi digital yang dipakai menjadi lebih fleksibel dan juga prosedur pemakaiannya tidak menyulitkan sehingga mudah guna dimengerti. Mengacu pada kasus pemakaian aplikasi QRIS di DKI Jakarta menunjukkan ada pengaruh yang positif dan krusial

terhadap minat guna menerapkan pemakaian QRIS (Nur Yasar et al., 2022). Sebuah fenomena di Malaysia tentang pemakaian *Quick Response (QR) Mobile Payment* menggambarkan jika *perceived easy of use* memiliki pengaruh yang positif dan krusial terhadap *intention to use* (Ibrahim et al., 2019). Namun berbeda dengan fenomena yang berada di Vietnam tentang pemakaian *International Bank Cards* menggambarkan jika *perceived easy of use* tidak mempunyai pengaruh positif dan krusial terhadap *intention to use* (Phan Tran Trung et al., 2019). Apabila pelaku UMKM di DKI Jakarta merasa jika layanan QRIS menghasilkan ada manfaat dan kemudahan, maka layanan QRIS tersebut akan semakin sering dipakai.

Selain manfaat yang terasa dan kemudahan ada faktor lain yang dapat memengaruhi minat guna menerapkan pemakaian yakni *perceived security* atau persepsi keamanan. Keamanan didefinisikan sejauh mana seorang merasakan rasa aman pada menerapkan pemakaian teknologi tanpa ada kekhawatiran saat menerapkan pemakaian. Tujuan ada keamanan pada suatu aplikasi ini dikarenakan ada banyaknya hal sensitif tentang informasi data pribadi seperti alamat, tanggal lahir, nomor telepon, nominal uang yang tersedia dan sebagainya, yang dapat menimbulkan sejumlah macam ancaman. Biasanya ancaman yang sering menjadi kecerobohan pengguna yakni pada memvalidasi email, pesan atau link, kemudian ada situs maupun website palsu. Berdasarkan kasus penggunaan *e-wallet* di Solo menemukan jika *perceived security* memiliki dampak positif terhadap *intention to use*. Berbeda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ariningsih (2022) jika *perceived security* tidak memiliki dampak positif terhadap minat guna menerapkan pemakaian *e-wallet*.

Selanjutnya, aspek yang wajib dipertimbangkan adalah faktor kepercayaan atau trust. Kepercayaan diartikan sebagai keyakinan subjektif jika penjual atau layanan akan menjalankan suatu transaksi sesuai dengan harapan pengguna. Kepercayaan memainkan peran penting dalam transaksi online, karena dalam transaksi tersebut konsumen harus memberikan informasi pribadi sebelumnya, sehingga faktor trust menjadi sangat krusial dalam mempengaruhi keputusan konsumen. Walaupun pengguna merasakan manfaat, keamanan, dan kemudahan dalam menerapkan pemakaian QRIS, namun tanpa ada kepercayaan, mereka

memungkinkan tidak akan tertarik guna menerapkan pemakaian QRIS kembali. Maka dari itu, trust dianggap sebagai elemen penting dan juga berfungsi sebagai mediator antara *perceived usefulness*, *perceived security*, *perceived ease of use*, dan *intention to use*. Sebagai contoh, pemakaian aplikasi Gopay, OVO, dan Dana di Manado menunjukkan ada pengaruh yang positif dan krusial terhadap minat pemakaian e-wallet (Suryati & Yoga, 2021). Namun, temuan di Surabaya oleh Durman dan Musdholifah (2020) menunjukkan jika trust tidak memiliki pengaruh yang krusial terhadap minat pemakaian e-wallet.

Studi sebelumnya telah melibatkan penelitian tentang teknologi pembayaran digital seperti QR Code dan e-wallet. Sebagai contoh, penelitian oleh Karniawati et al (2021) menunjukkan jika QRIS memiliki manfaat yang besar dalam transaksi pembayaran, karena memudahkan, cepat, dan aman dari potensi penularan virus dengan uang tunai. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang mengonfirmasi jika *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *perceived security* secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi minat individu dalam menerapkan pemakaian teknologi e-wallet (Astari et al., 2022; Kumala et al., 2020; Ibrahim et al., 2019). Namun, hasil riset yang dilaksanakan oleh Durman dan Musdholifah (2020) menunjukkan jika *perceived usefulness* (PU), *perceived ease of use* (PEOU), dan *perceived security* (PS) tidak memiliki dampak terhadap niat pemakaian e-wallet. Temuan ini memungkinkan menjadi titik kosong penelitian (research gap) yang dapat dijelajahi lebih lanjut dalam penelitian ini.

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, yang menjadi fokus penelitian yang diselenggarakan yakni guna menganalisis bagaimana persepsi masyarakat DKI Jakarta terhadap QRIS dan faktor-faktor yang memengaruhi niat mereka guna menerapkan pemakaian QRIS pada melakukan transaksi pembayaran. Peneliti tertarik guna melakukan penelitian yang diselenggarakan dengan judul ***“Analisis Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Security, Perceived Easy Of Use Terhadap Intention to Use yang Dimediasi Oleh Trust Pada Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) di DKI Jakarta”***.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Penelitian yang diselenggarakan akan menjawab 9 pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah *perceived usefulness* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?
2. Apakah *perceived security* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?
3. Apakah *perceived easy of use* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?
4. Apakah *perceived usefulness* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
5. Apakah *perceived easy of use* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
6. Apakah *trust* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
7. Apakah *perceived usefulness* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?
8. Apakah *perceived security* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?
9. Apakah *perceived easy of use* memiliki dampak secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang diselenggarakan bertujuan guna menguji:

1. Untuk menganalisis *perceived usefulness* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?
2. Untuk menganalisis *perceived security* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?
3. Untuk menganalisis *perceived easy of use* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *trust* pada pemakaian QRIS?

4. Untuk menganalisis *perceived usefulness* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
5. Untuk menganalisis *perceived easy of use* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
6. Untuk menganalisis *trust* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* pada pemakaian QRIS?
7. Untuk menganalisis *perceived usefulness* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?
8. Untuk menganalisis *perceived security* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?
9. Untuk menganalisis *perceived easy of use* mempunyai pengaruh secara positif dan signifikan terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS?

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam hal pemahaman dan pengalaman, seperti berikut ini:

1) Manfaat Teoritis

Dengan penelitian yang diselenggarakan ini, dapat meningkatkan pengetahuan yang berkaitan dengan Teori TAM yakni ada pengaruh *perceived usefulness*, *perceived easy of use*, dan ada variabel *perceived security* terhadap *intention to use* dengan pemakaian QRIS, serta mengetahui seberapa tingkat kepercayaan masyarakat pada teknologi baru pemakaian dari QRIS dengan sistem QR-Code guna mempermudah pada transaksi pembayaran. Diharapkan dengan penelitian yang diselenggarakan dapat menjadi landasan bagi peneliti lain pada melakukan penelitian yang sejenis.

2) Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan ada penelitian yang diselenggarakan, dapat memberikan pemahaman baru pada melakukan sebuah penelitian, sehingga hasil dan temuan pada penelitian yang diselenggarakan dapat meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh *perceived usefulness*, *perceived security*, dan *perceived easy of use* terhadap *intention to use* dengan *trust* pada pemakaian QRIS.

b. Manfaat Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

Bisa menjadi bahan referensi, rujukan, serta kajian khususnya pada konsentrasi Bisnis Digital tentang pengaruh *perceived usefulness*, *perceived security*, dan *perceived easy of use* terhadap *intention to use* dengan pemakaian QRIS.

c. Manfaat Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan pengetahuan baru, dan juga dapat menjadi sumber informasi dan rujukan yang berkaitan tentang pengaruh *perceived usefulness*, *perceived security*, dan *perceived easy of use* terhadap *intention to use* dengan pemakaian QRIS.