

MENGANALISIS PENYEBAB KEPUTUSAN PEDAGANG UMKM KOTA SUMBAWA DALAM MENGGUNAKAN QRIS SEBAGAI MEDIA TRANSAKSI KEUANGAN

Muhammad Nur Fietroh

Universitas Teknologi Sumbawa, Sumbawa Besar, Indonesia

Penulis Korespondensi: m.nur.fietroh@uts.ac.id

Article Info	Abstrak
Article History Received: 20 Oktober 2023 Revised: 09 November 2023 Published: 31 Desember 2023	<i>This study aims to analyze the factors that influence traders' decisions to use QRIS in Sumbawa Regency. This study used an associative method with a quantitative approach. The sample in this study consisted of 100 respondents obtained using the nonprobability sampling method. Data were analyzed using multiple regression analysis, partial hypothesis testing (t test), simultaneous hypothesis testing (F test), and coefficient of determination testing (R^2) using the SPSS application. Based on the partial test results, it can be concluded that the Social Influence and Business Expectations variables have a positive and significant effect on the decision to use QRIS as a financial transaction medium, while the hedonistic motivation and habits variables do not have a significant effect on the decision to use QRIS as a financial transaction medium. Meanwhile, the results of simultaneous testing show that together the Social variables, Hedonistic Motivation, Habits and Business Expectations have a significant influence on the decision to use QRIS as a financial transaction medium. The independent variables consisting of the Social Influence, Hedonistic Motivation, Habits, and Business Expectations variable had an influence on the decision to use QRIS variable was 73%, while the remaining 27% is influenced by other variables not examined in this research.</i>
Keywords Social Influence; Hedonistic Motivation; Habit; Business Expectations; Usage Decisions.	

PENDAHULUAN

Konsep ekonomi digital pertama kali diperkenalkan oleh Don Tapscott pada tahun 1996 melalui karyanya yang berjudul "The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence". Era ekonomi digital pertama kali muncul pada tahun 1980-an dengan munculnya industri teknologi informasi dan komunikasi, perdagangan elektronik, dan distribusi barang atau jasa secara digital. Perkembangan ini didorong oleh penggunaan komputer pribadi dan internet. Kemudian, muncul era ekonomi yang baru dengan hadirnya perangkat seluler, akses internet yang tak terbatas, dan komputasi awan. Ketiga teknologi ini menjadi bagian dari proses ekonomi digital yang baru.

Menurut Don Tapscott, Indonesia memiliki potensi sebagai pasar dalam bidang ekonomi digital, baik dalam konteks ekonomi konvensional maupun digital. Hal ini disebabkan oleh letak Indonesia yang strategis sebagai jalur perdagangan, populasi penduduk yang besar, dan kemampuan masyarakat dalam mengadopsi perkembangan teknologi. Ketika membicarakan ekonomi digital, salah satu hal yang pertama kali terlintas adalah E-Commerce. Sebagai contoh, sektor E-Commerce menjadi bagian yang dominan dalam membangun ekonomi digital di Indonesia, yang didukung oleh jumlah pengguna internet yang semakin banyak. Indonesia diprediksi akan mengalami pertumbuhan ekonomi digital yang pesat dan diharapkan menjadi salah satu dari lima negara dengan ekonomi terkuat pada tahun 2030.

Kehadiran pembayaran digital memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mempersingkat proses transaksi baik secara offline maupun online. Digitalisasi dalam proses pembayaran ini telah menghasilkan munculnya banyak penyedia layanan

pembayaran digital yang berlomba-lomba untuk menarik perhatian konsumen. Terlebih lagi, pandemi Covid-19 telah meningkatkan permintaan akan pembayaran digital, seiring dengan anjuran pemerintah untuk menerapkan protokol kesehatan dengan mengurangi penggunaan uang kertas dan logam. Menurut survei yang dilakukan oleh McKinsey pada April 2020 mengenai industri ritel selama pandemi Covid-19, sebanyak 20 persen konsumen ritel di Indonesia berharap dapat melakukan transaksi tanpa harus berinteraksi dengan kasir.

Sebagai respons terhadap tren ini, Bank Indonesia telah mendorong penggunaan sistem pembayaran digital melalui fasilitas QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). Kampanye ini dilakukan hingga ke tingkat pedagang lapak. QRIS memberikan kemudahan dalam bertransaksi tanpa harus menggunakan uang tunai, membantu mempercepat proses pembayaran, dan meningkatkan keamanan transaksi. Bank Indonesia juga berupaya untuk edukasi dan peningkatan kesadaran masyarakat mengenai sistem pembayaran non-tunai melalui QRIS. Selain itu, QRIS diharapkan dapat menjadi alat yang inklusif dan dapat digunakan oleh semua orang, termasuk pedagang lapak yang berperan penting dalam perekonomian lokal.

Melihat potensi dan keunggulan QRIS sebagai alat transaksi digital, serta peran penting pedagang dalam ekonomi lokal, penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pedagang terhadap penggunaan QRIS. Faktor-faktor tersebut meliputi pengaruh sosial, harapan terhadap usaha, motivasi hedonis, dan kebiasaan. Dalam konteks ini, penelitian ini akan difokuskan pada analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pedagang dalam menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard di Kota Sumbawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis rancangan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian penentuan sampel dengan metode total sampling. pengambilan sample berdasarkan jumlah total populasi 100 pedagang yang berada di wilayah Kabupaten Sumbawa. Menurut Sugiyono (2016) penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Pendekatan kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Dalam sumber data primer diperoleh dari hasil jawaban responden yang pedagang wilayah Kabupaten Sumbawa yang menggunakan QRIS. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua pedagang yang menggunakan system pembayaran QR Code di wilayah Kabupaten Sumbawa.

Data yang telah terkumpul akan diolah menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) untuk selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis regresi linier berganda, uji hipotesis parsial (uji t), dan uji koefisien determinasi (R^2). Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui arah pengaruh atau hubungan antara lebih dari satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel terikat. Uji hipotesis parsial (uji t) digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebas secara sendiri-sendiri terhadap variabel terikat. Sedangkan uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk menentukan dan memprediksi seberapa besar pengaruh atau kontribusi yang diberikan oleh variabel variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

1. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Berikut hasil persamaan Regresi Linear Berganda yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.624	.568		-1.098	.275
Pengaruh Sosial	.267	.072	.470	3.701	.000
Motivasi Hedonisme	.000	.106	.000	-.001	.999
Kebiasaan	.057	.053	.070	1.070	.288
Ekspektasi Usaha	.609	.070	.569	8.653	.000

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Output hasil olah data SPSS, 2023.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$\text{Keputusan Penggunaan} = -0,624 + 0,267 (\text{Pengaruh Sosial}) + 0,000 (\text{Motivasi Hedonisme}) + 0,057 (\text{Kebiasaan}) + 0,609 (\text{Ekspektasi Usaha}) + e$$

2. Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Selanjutnya dijelaskan hasil uji parsial untuk melihat pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara parsial yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.624	.568		-1.098	.275
Pengaruh Sosial	.267	.072	.470	3.701	.000
Motivasi Hedonisme	.000	.106	.000	-.001	.999
Kebiasaan	.057	.053	.070	1.070	.288
Ekspektasi Usaha	.609	.070	.569	8.653	.000

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Output hasil olah data SPSS, 2023.

Berdasarkan tabel diatas, penjelasannya masing-masing variabel bebas terhadap keputusan pnggunaan sebagai berikut:

- Nilai t_{hitung} variabel pengaruh sosial sebesar 3,701, dimana nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3,701 > 1,986$) dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel pengaruh sosial terhadap keputusan penggunaan.
- Nilai t_{hitung} variabel pengaruh sosial sebesar -0,001, dimana nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,001 < 1,986$) dengan nilai signifikan $0,999 > 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel motivasi hedonisme terhadap keputusan penggunaan.
- Nilai t_{hitung} variabel kebiasaan 1,070, dimana nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,070 < 1,986$) dengan nilai signifikan $0,288 > 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel motivasi hedonisme terhadap keputusan penggunaan.
- Nilai t_{hitung} variabel Ekspektasi Usaha 8,653, dimana nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($8,653 > 1,986$) dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Motivasi Hedonisme terhadap Keputusan Penggunaan.

3. Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

Selanjutnya dijelaskan hasil uji simultan untuk melihat pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara parsial yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Simultan (Uji F)

ANOVA^b

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	36.056	4	9.014	65.294	.000 ^a
	Residual	12.563	91	.138		
	Total	48.618	95			
a. Predictors: (Constant), Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kebiasaan, Motivasi Hedonisme						
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan						

Sumber: Output hasil olah data SPSS, 2023.

$$F_{tabel} = F(k; n - k)$$

$$F_{tabel} = F(2; 96 - 2)$$

$$F_{tabel} = F(2; 94) = 3,09.$$

Keterangan:

n = jumlah sampel penelitian

k = jumlah variabel X penelitian.

Nilai F tabel yang dilihat adalah nilai ke 96 tingkat ke 2 adalah 3,09, dengan demikian didapatkan hasil bahwa nilai signifikan pada tabel menunjukkan 0.000 artinya lebih besar dari 0,05 dengan nilai F hitung $65.294 > F_{tabel}$. Kesimpulan yang didapatkan adalah data pengaruh secara simultan antara variabel dependen dengan variabel independen.

4. Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Selanjutnya dijelaskan hasil uji determinasi untuk melihat pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara parsial yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.861 ^a	.742	.730	.371552
c. Predictors: (Constant), Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kebiasaan, Motivasi Hedonisme				
d. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan				

Sumber: Output hasil olah data SPSS, 2023.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan nilai Adjusted R Square dalam penelitian ini sebesar 0,730. Hal ini membuktikan kemampuan Keputusan Penggunaan dalam menjelaskan faktor Pengaruh Sosial, Motivasi Hedonisme, kebiasaan, dan Ekspektasi Usaha sebesar 73% dan sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang diluar variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

Pembahasan

1. Pengaruh Sosial Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dilakukan menggunakan bantuan SPSS, variabel Pengaruh Sosial memiliki nilai t_{hitung} sebesar 3,701 dan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini menyatakan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $sig < 0,05$, sehingga variabel Pengaruh Sosial berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard. Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan para pekerja di wilayah sumbawa ketika mereka pulang kerja atau dihari hari weekend sekalipun, mereka ketika menggunakan traksakis mereka tinggal mengeluarkan hp dan langsung scand barcode yang terdapat pada masing-masing code penjualan pedagang. Tidak dipungkiri lagi apalagi masyarakat yang bekerja di perbankan dan juga kantoran.

Dinyatakan positif signifikan yaitu bahwa pengaruh sosial ditingkatkan, maka keputusan penggunaan juga akan meningkat, sebaliknya jika pengaruh sosial menurun, maka keputusan penggunaan juga akan menurun. Karena pengaruh sosial ini berpotensi sangat tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan. Haryono & Brahmana (2015), Pengaruh Sosial atau *Social Influence* adalah tentang strategi membujuk orang lain dalam mempengaruhi keputusan untuk berperilaku. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusman (2022) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa *Social Influence* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel penggunaan QRIS.

2. Pengaruh Motivasi Hedonisme Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dilakukan menggunakan bantuan SPSS, variabel Motivasi Hedonisme memiliki nilai t_{hitung} sebesar -0,001, dan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,999. Hal ini menyatakan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $sig > 0,05$, sehingga variabel Motivasi Hedonisme tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan ketika para pedagang telah mengetahui manfaat dan juga keuntungannya para pedagang berlomba-lomba untuk menggunakan transaksi ini. Salah satu keuntungannya yaitu para pedagang tidak

perlu repot untuk menyediakan kembalian dari pembeli dan para pedagang akan aman dari isu-isu uang palsu yang beredar dimasyarakat.

Dinyatakan tidak positif signifikan yaitu jika Motivasi Hedonisme menurun, maka keputusan penggunaan juga akan menurun. Karena Motivasi Hedonisme ini berpotensi tidak tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan, namun masih saja sering para pedagang lupa dan menaruh uang secara cash ke para pembeli, mungkin dengan itu dapat dinyatakan bahwa Motivasi Hedonisme ini hanya sebagai ajang gaya-gayaan saja. Kusuma, *et. al.* (2013) motivasi belanja hedonic adalah motif seseorang untuk berbelanja berdasarkan tanggapan emosional, kesenangan indrawi, mimpi, dan pertimbangan estetika. Terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggreiny Annindy (2017), yang menunjukkan hasil penelitian bahwa *Hedonic Motivation* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap variabel penggunaan QRIS.

3. Pengaruh Kebiasaan Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dilakukan menggunakan bantuan SPSS, variabel Kebiasaan memiliki nilai t_{hitung} sebesar 1,070, dan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,288. Hal ini menyatakan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan $sig > 0,05$, sehingga variabel Kebiasaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard.

Menurut Andrews (1903) adalah suatu rutinitas perilaku yang diulang-ulang secara teratur dan cenderung terjadi tanpa disadari. Dipahami juga sebagai cara berfikir, keinginan, atau perasaan yang kurang lebih tetap yang diperoleh melalui pengulangan pengalaman mental sebelumnya. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Anggreiny Annindy (2017), yang menunjukkan hasil penelitian bahwa kebiasaan tidak berpengaruh positif signifikan terhadap variabel penggunaan QRIS.

4. Pengaruh Ekspektasi Usaha Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dilakukan menggunakan bantuan SPSS, variabel Ekspektasi Usaha memiliki nilai t_{hitung} sebesar 8,653, dan diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Hal ini menyatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $sig < 0,05$, sehingga variabel Motivasi Hedonisme berpengaruh secara signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan banyak sekarang para pedagang yang memiliki jaringan bisnis dengan perusahaan-perusahaan yang telah melakukan kerja sama akibat dari penggunaan pembayaran melalui QRIS. Dinyatakan positif signifikan yaitu bahwa ekspektasi usaha ditingkatkan, maka keputusan penggunaan juga akan meningkat, sebaliknya jika ekspektasi usaha menurun, maka Keputusan Penggunaan juga akan menurun. Karena ekspektasi usaha ini berpotensi sangat tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan.

Menurut Venkatesh adalah tingkat kesederhanaan untuk menggunakan sistem tertentu yang menunjukkan seberapa banyak usaha yang dilakukan oleh pengguna untuk menggunakan sistem. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yusman (2022), Hanifah Oktana Putri (2019) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh positif signifikan terhadap variabel penggunaan QRIS.

Hasil penelitian secara simultan menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial, Motivasi Hedonisme, Kebiasaan, dan Ekspektasi Usaha berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dimana nilainya yaitu $219,231 > 2,60$, serta Kondisi Pemfasilitasi, Kebiasaan, dan Minat Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan QRIS dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, dimana

nilainya yaitu $13,702 > 3,03$. Dari hasil penelitian juga diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,986 atau 98,6% yang berarti dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, motivasi hedonisme, nilai harga, kondisi pemfasilitasi, dan sebesar 0,651 atau 65,1% yang berarti dipengaruhi oleh kondisi pemfasilitasi, kebiasaan, dan minat penggunaan. Sedangkan sisanya adalah sebesar 1,4% dan 34,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang diikuti penggunaan QRIS yaitu sebesar 65,4% atau 17 pedagang mengalami perubahan terhadap penjualan, memudahkan pedagang dalam pembukuan atau pencatatan dalam setiap transaksi, tidak perlu menyediakan uang kembali dalam bentuk uang tunai.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Pengaruh Sosial terhadap Keputusan Penggunaan. Fenomenanya yaitu yang awalnya para pedagang tidak menggunakan transaksi secara digital sekarang telah beralih menggunakan pembayaran digital atau biasa dikenal dengan QRIS. Pengaruh Sosial ini muncul dikarenakan pada awalnya ada beberapa pedagang yang menggunakan QRIS, sehingga pedagang lain berlomba-lomba untuk menggunakan. Di wilayah Sumbawa tidak dipungkiri masyarakatnya sudah trend menggunakan pembayaran digital agar kelihatan trendy.
2. Tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Motivasi Hedonisme terhadap Keputusan Penggunaan. Fenomenanya yaitu pada awalnya para pedagang menggunakan QRIS hanya untuk kesenangan dan memotivasi konsumen untuk membeli dagangan mereka, para pedagang belum mengetahui apa manfaat atau kelebihan dari menggunakan transaksi digital ini. Dinyatakan tidak positif signifikan yaitu jika motivasi hedonisme menurun, maka keputusan penggunaan juga akan menurun karena motivasi hedonisme ini berpotensi tidak tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan, namun masih saja sering para pedagang lupa dan menaruh uang secara cash ke para pembeli.
3. Tidak terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Kebiasaan terhadap Keputusan Penggunaan. Fenomenanya yang awalnya para pedagang tidak terbiasa untuk menggunakan transaksi digital ini, dikatakan tidak terbiasa karena para pedagang menggunakan transaksi ini baru dalam kurun waktu 2021-2021. Para pedagang menyebutkan bahwa hal tersebut belum bisa dikatakan biasa. Para pedagang mengatakan jika terbiasa itu dalam kurun waktu kurang lebih 5-10 tahun. Dan yang mulanya para pedagang menerima uang pembeli lalu baru memberikan apa yang mereka jual ke pembeli. Sekarang para pedagang dimudahkan ketika pesanan pembeli siap, maka pembeli tinggal scan barcode yang tersedia di lapak pedagang. Dinyatakan tidak positif signifikan yaitu jika kebiasaan menurun, maka keputusan penggunaan juga akan menurun. Karena kebiasaan ini berpotensi tidak tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan.
4. Terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Ekspektasi Usaha terhadap Keputusan Penggunaan. Fenomenanya yaitu awalnya para pedagang tidak menggunakan QRIS untuk metode transaksinya dalam lingkup luas sekarang telah beranjak menggunakan transaksi pembayaran digital tersebut sehingga bisa melakukan pemesanan dan memastikan pesannya akan diproses jika telah melakukan pembayaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, para pedagang yang memiliki jaringan bisnis dengan perusahaan-perusahaan yang telah melakukan kerja sama akibat dari penggunaan pembayaran melalui QRIS.

Dinyatakan positif signifikan yaitu bahwa jika ekspektansi usaha ditingkatkan, maka keputusan penggunaan juga akan meningkat, sebaliknya jika ekspektansi usaha menurun, maka Keputusan Penggunaan juga akan menurun. Karena ekspektansi usaha ini berpotensi sangat tinggi dilihat dari hasil yang telah peneliti lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arenas-Gaitán, J., Peral, B., & Ramón-Jerónimo, M.A. (2015). Elderly and Internet Banking: An Application of UTAUT2. *Journal of Internet Banking and Commerce*, Vol. 20(1): 1-23.
- Auliya, N. (2018). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 Terhadap Minat dan Perilaku Penggunaan E-Ticket di Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Chang, A. (2012). UTAUT and UTAUT 2: A Review and Agenda for Future Research. *Journal The Winners*, Vol. 13(2), 106-114.
- Handayani, S.A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS Bagi UMKM di Kota Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Haryono, S., & Brahmana, R.K.M.R. (2015). Pengaruh Shopping Orientation, Social Influence, dan System Terhadap Costumer Attitude Melalui Perceived Ease of Use (Studi pada Apple Store). *Manajemen Pemasaran Petra*, Vol. 3(1): 1-10.
- Khilmi, D.N. (2014). Analisis Pengaruh Kesejahteraan Karyawan Terhadap Semangat Kerja Karyawan Pada PT. Duta Beton Mandiri di Pasuruan. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Kurniawati, H.A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. *E-Jurnal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, Vol. 4(1): 24-29.
- Kusuma, G.W., Syafie, I., & Djazuli, A. (2013). The Influence of Hedonic shopping motivations on Buying Decision with Gender as Dummy Variable: (A Study on Consumers at the Hardy's Mall Singaraja, Buleleng Regency, Indonesia). *European Journal of Business and Management*, Vol. 5(31): 241-247.
- Nasution, R.A. (2020). Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi UMKM di Kota Medan. *Skripsi*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Nuraini, A., & Maftukhah, I. (2015). Pengaruh Celebrity Endorser dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Citra Merek Pada Kosmetik Wardah di Kota Semarang. *Management Analysis Journal*, Vol. 4(2): 171-179.
- Pertiwi, N.W.D.M.Y., & Ariyanto, D. (2017). Penerapan Model UTAUT2 Untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, Vol. 18(2): 1369-1397.



- Putra, M.A.A., & Alam, A. (2018). Evaluasi Penggunaan Pada Produk Uang Elektronik E-Money Bank Mandiri Menggunakan Model UTAUT2 (Studi Kasus: Kecamatan Ciputat). *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Putri, N.K.R.D., & Suardikha, I.M.S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, Vol. 30(2): 540-555.
- Putri, H.O., & Yusuf, B. (2019). Penerapan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Dalam Memprediksi Behavioral Intentions Pada Penggunaan E-Commerce Shopee Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 10(2): 9-14.
- Yusman, C.A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pedagang Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard di Metropolitan City Panam Kota Pekanbaru Menurut Ekonomi Syariah. *Skripsi*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.