



Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use terhadap Behavior Intention pada Penggunaan Qris

INFO PENULIS

Muhammad Khoirul Najib
Universitas Tidar
muhammadkhoirulnajib@students.untidar.ac.id
+62 851-5492-6309

Rosa Adiani Permata
Universitas Tidar
rosaadiani@students.untidar.ac.id
+62 878-4670-3168

Aliffia Bunga Rinjani
Universitas Tidar
aliffiabungarinjani@students.untidar.ac.id
+62 822-1138-9889

Titik Tiarawati
Universitas Tidar
titiktiarra2@students.untidar.ac.id
+62 857-0390-2795

Sindi Novita Enggi
Universitas Tidar
sindine@students.untidar.ac.id
+62 881-2959-122

Joko Tri Nugraha
Universitas Tidar
jokotrinugraha@untidar.ac.id
+62 813-2703-9155

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 6, No. 1, April 2026
<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi

Najib, M. K., Permata, R. A., Rinjani, A. B., Tiarawati, T., Enggi, S. N., & Nugraha, J. T. (2026). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use terhadap Behavior Intention pada Penggunaan Qris. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6 (1), 1047-1057.

Abstrak

Perkembangan dalam teknologi pembayaran digital telah melahirkan alat seperti QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) yang kini banyak digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh dari Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap niat perilaku dalam penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif dengan mengadopsi kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Data dikumpulkan melalui kuesioner yang melibatkan 90 responden dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perceived Usefulness memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap niat perilaku ($t = 11,625$; $R^2 = 0,606$; $sig. = 0,000$), sementara Perceived Ease of Use juga berkontribusi secara positif dan signifikan terhadap niat perilaku ($t = 11,074$; $R^2 = 0,582$; $sig. = 0,000$). Semua alat yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha untuk setiap variabel lebih dari 0,60. Temuan ini mendukung relevansi kerangka TAM dalam menjelaskan penerimaan teknologi pembayaran digital di lingkungan kampus.

Kata Kunci: Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavior Intention, QRIS, Technology Acceptance Model.

Abstract

The advancement of digital payment technology has resulted in the introduction of tools like QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), which are now commonly utilized among diverse groups, including university students. This research seeks to examine how Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use impact Behavioral Intention regarding the use of QRIS among students in the Faculty of Social and Political Sciences at Universitas Tidar. The study utilizes an associative quantitative research method framed within the Technology Acceptance Model (TAM). Data were gathered from 90 participants via questionnaires and assessed using both simple linear regression and multiple linear regression techniques. The findings indicate that Perceived Usefulness significantly and positively influences Behavioral Intention ($t = 11.625$; $R^2 = 0.606$; $sig. = 0.000$), as well as Perceived Ease of Use, which also significantly and positively affects Behavioral Intention ($t = 11.074$; $R^2 = 0.582$; $sig. = 0.000$). All research instruments demonstrated validity and reliability, with Cronbach's Alpha values for each variable exceeding 0.60. These results reinforce the applicability of the Technology Acceptance Model (TAM) in elucidating the acceptance of digital payment technology within an academic context.

Keywords: Perceived Usefulness; Perceived Ease of Use; Behavior Intention; QRIS; Technology Acceptance Model

A. Pendahuluan

Transformasi sistem pembayaran di tingkat nasional menjadi perhatian utama bagi Bank Indonesia dalam menciptakan ekosistem keuangan yang terbuka dan efisien. Peluncuran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sejak tahun 2019 menandakan suatu era baru dalam standarisasi metode pembayaran berbasis kode QR di Indonesia. QRIS, sebagai norma tunggal yang menghubungkan semua penyedia layanan pembayaran dalam satu sistem, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan alat transaksi yang cepat, aman, dan terjangkau (Sahabuddin et al., 2025). Perkembangan ini sangat terpengaruh oleh dorongan digitalisasi yang semakin pesat pasca-pandemi, di mana perubahan perilaku konsumen menunjukkan pergeseran besar dari transaksi tunai ke transaksi tanpa sentuhan.

Data yang diperoleh dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa volume transaksi QRIS telah mengalami peningkatan signifikan setiap tahunnya. Pada tahun 2023, transaksi QRIS mencapai lebih dari 2,9 miliar dengan total nilai sebesar Rp539 triliun. Hal ini mencerminkan pertumbuhan yang sangat cepat dalam adopsi dari berbagai lapisan masyarakat (Putro et al., 2023). Fenomena ini tersebar merata, dari pelaku usaha mikro di pasar tradisional hingga merchant premium di pusat perbelanjaan. Mahasiswa, sebagai kelompok yang melek teknologi dan aktif dalam bertransaksi, menjadi salah satu segmen pengguna QRIS yang penting, terutama

dalam konteks pembayaran di area kampus, kantin, koperasi mahasiswa, dan kebutuhan sehari-hari lainnya.

Dalam kajian sistem informasi dan teknologi, penerimaan teknologi oleh pengguna biasanya dijelaskan melalui Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model/TAM). Model ini mengidentifikasi dua elemen utama yang memengaruhi niat pengguna dalam memanfaatkan teknologi, yaitu Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use). Persepsi Kebermanfaatan mencerminkan keyakinan pengguna bahwa teknologi dapat meningkatkan kinerja mereka, sedangkan Persepsi Kemudahan Penggunaan berkaitan dengan pandangan bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang berlebihan (Ramadhian Rizqullah et al., 2025). Kedua konstruk ini terbukti menjadi indikator yang kuat terhadap Niat Perilaku (Behavior Intention), yaitu keinginan pengguna untuk mengadopsi dan terus menggunakan teknologi tertentu.

Beberapa penelitian sebelumnya menegaskan pentingnya kerangka TAM dalam konteks transaksi digital. Pengguna dompet digital menunjukkan bahwa pandangan terhadap manfaat dan kenyamanan secara bersamaan memengaruhi keinginan untuk menggunakan secara berkelanjutan (Muliawan Hendarto Kusumo & Imron Rosyadi, 2023). Selaras dengan itu, (Fitriani & Wijayanto, 2024) dalam penelitian mereka tentang pengguna QRIS di lingkungan kampus menekankan bahwa kemudahan dalam transaksi adalah unsur utama yang memengaruhi niat penggunaan. Namun, kebanyakan penelitian ini lebih difokuskan pada populasi pengguna secara umum, sehingga analisis yang lebih spesifik terhadap konteks mahasiswa ilmu sosial masih tergolong terbatas.

Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisipol) Universitas Tidar merupakan kelompok pengguna yang menarik untuk dikaji karena latar belakang akademis mereka berkaitan dengan kebijakan publik dan administrasi negara. Memahami faktor-faktor yang memengaruhi niat penggunaan QRIS dalam kelompok ini tidak hanya penting dari perspektif akademik, tetapi juga berimplikasi praktis bagi pengembangan kebijakan inklusi keuangan digital. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) menganalisis pengaruh Persepsi Kebermanfaatan terhadap Niat Perilaku; (2) menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Niat Perilaku; dan (3) menganalisis pengaruh keduanya secara bersamaan terhadap Niat Perilaku dalam penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar.

B. Metodologi

Technology Acceptance Model (TAM)

Model Penerimaan Teknologi (TAM) adalah salah satu kerangka konseptual yang paling berpengaruh dalam studi sistem informasi, yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989. TAM berasal dari Theory of Reasoned Action (TRA) dengan tujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang mempengaruhi adopsi dan penggunaan teknologi informasi. Model ini menyatakan bahwa sikap dan niat individu dalam memakai teknologi dipengaruhi oleh dua elemen kognitif: Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use (Venkatesh & Bala, 2008). TAM telah banyak digunakan dalam penelitian tentang adopsi berbagai teknologi digital, mulai dari perbankan online, e-commerce, hingga sistem pembayaran digital seperti QRIS. Kelebihan utama TAM terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan teknologi dengan cara yang sederhana, meski tetap mempertimbangkan kompleksitas perilaku manusia (Sibarani et al., 2025).

Perceived Usefulness

Manfaat yang Dirasakan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kualitas pekerjaan mereka (Putri et al., 2023). Dalam ranah pembayaran digital, dimensi manfaat mencakup efisiensi waktu transaksi, kemudahan dalam mengelola keuangan, kecepatan dalam proses pembayaran, dan manfaat praktis lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Semakin tinggi pandangan pengguna mengenai manfaat yang diberikan oleh suatu teknologi, semakin besar pula motivasi mereka untuk memiliki niat guna memanfaatkan teknologi tersebut secara berkelanjutan (Setyani et al., 2024). Penelitian (Ronaghi & Forouharfar, 2020) yang mengamati adopsi fintech di negara berkembang menegaskan bahwa Manfaat yang Dirasakan selalu menjadi prediktor paling kuat bagi Behavior Intention, bahkan mengalahkan pengaruh norma sosial serta kondisi fasilitas pendukung. Dalam konteks

QRIS, manfaat yang dirasakan terkait erat dengan kemampuan alat ini menggabungkan berbagai saluran pembayaran dalam satu kode yang efisien (Bagus Prasasta Sudiatmika & Ayu Oka Martini, 2022).

Perceived Ease of Use

Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan merujuk pada keyakinan pengguna bahwa berinteraksi dengan sistem teknologi tertentu tidak memerlukan banyak usaha dan dapat dilakukan dengan mudah dan secara intuitif (Sibarani et al., 2025). Dimensi ini mencakup aspek kemudahan dalam mempelajari sistem, kejelasan tampilan antarmuka, kesederhanaan dalam alur transaksi, serta kontrol yang dimiliki pengguna di setiap tahap proses. (Al-Dmour et al., 2020) menemukan bahwa Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan lebih langsung mempengaruhi sikap pengguna dibandingkan dengan Manfaat yang Dirasakan, karena akses yang mudah membentuk persepsi awal sebelum manfaat bisa dirasakan sepenuhnya. Dalam konteks pembayaran digital, kemudahan penggunaan sangat penting, terutama bagi pengguna yang masih baru, karena hambatan teknis sekecil apapun dapat menghalangi adopsi (Kurnia & Tandijaya, 2023). (Irham et al., 2026) menemukan dengan jelas bahwa kemudahan dalam melakukan scan dan konfirmasi transaksi QRIS adalah faktor utama yang mendorong niat penggunaan berkelanjutan di kalangan generasi muda.

Behavior Intention

Niat perilaku atau Behavior Intention didefinisikan sebagai ukuran seberapa kuat seseorang berniat untuk melakukan tindakan tertentu di masa depan (Gilang Arrauf Adhidarma et al., 2025). Dalam model TAM, Behavior Intention berfungsi sebagai penghubung antara sikap pengguna dan tindakan penggunaan yang nyata. Konsep ini mencakup aspek seperti seberapa sering pengguna menggunakan, kesediaan untuk terus memakai, dan kecenderungan untuk merekomendasikan teknologi kepada orang lain. (Tarhini et al., 2018) dalam penelitian internasional mengenai penerimaan pembayaran mobile mencatat bahwa Behavior Intention yang terbentuk dari Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan nyata di berbagai konteks budaya. (Kie & Bonjornahor, 2024) juga menunjukkan bahwa dalam konteks aplikasi pembayaran digital di Indonesia, Formulasi Behavior Intention terutama dipengaruhi oleh kombinasi kedua faktor TAM tersebut, dengan nilai koefisien determinasi yang lebih dari 50%.

QRIS sebagai Instrumen Pembayaran Digital

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar kode QR nasional yang ditetapkan oleh Bank Indonesia dan mulai berlaku sejak 1 Januari 2020. Sebagai standar interoperabilitas, QRIS memungkinkan penggunaan satu kode QR untuk berbagai aplikasi pembayaran digital yang telah terlisensi oleh Bank Indonesia. (Vera Maria et al., 2025) menemukan bahwa persepsi kemudahan dan keandalan teknis QRIS adalah faktor utama dalam menentukan kepuasan dan loyalitas pengguna. Dari sudut pandang administrasi publik dan kebijakan, QRIS memiliki peran penting sebagai alat untuk mempercepat inklusi keuangan di tingkat nasional serta mengurangi praktik ekonomi informal melalui digitalisasi transaksi (Robiatun & Fadilah, 2026). (Ramadhana & Kusumawati, 2026) menambahkan bahwa adopsi QRIS di kalangan mahasiswa dipengaruhi secara signifikan oleh lingkungan sosial di kampus serta aksesibilitas teknologi yang mendukung, yang keduanya memperkuat persepsi akan manfaat dan kemudahan penggunaan.

Hipotesis Penelitian

H1: Perceived Usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention pada penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar.

H2: Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention pada penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar.

H3: Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use secara simultan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention dalam penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei, yang merupakan desain penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel independen dan variabel dependen melalui pengujian hipotesis yang didasarkan pada data angka (Sugiyono, 2016). Metode ini dipilih karena cocok dengan tujuan studi yang ingin menilai seberapa besar pengaruh Perceived Usefulness (X1) dan Perceived Ease of Use (X2) terhadap Behavioral Intention (Y) secara terukur dan sistematis. Dasar teoritis yang digunakan adalah Technology Acceptance Model (TAM), yang menyusun variabel-variabel tersebut dalam kaitannya yang telah terbukti secara empiris dalam berbagai konteks adopsi teknologi.

C. Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung untuk setiap item pernyataan terhadap r tabel = 0,207 ($N = 90$, $\alpha = 0,05$). Suatu item akan dianggap valid jika nilai r hitungnya lebih besar daripada r tabel. Tabel 1 menampilkan hasil uji validitas untuk variabel Perceived Usefulness (X1). Semua tujuh item pernyataan menunjukkan nilai r hitung antara 0,666 hingga 0,807, semua nilai tersebut melebihi r tabel 0,207. Oleh karena itu, seluruh item instrumen X1 dinyatakan valid dan efektif dalam mengukur konstruk Perceived Usefulness dengan baik.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Perceived Usefulness (X1)

No.	Indikator Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	QRIS mempermudah transaksi pembayaran saya	0,767	0,207	Valid
2	QRIS membuat transaksi lebih cepat	0,793	0,207	Valid
3	QRIS meningkatkan efisiensi bertransaksi	0,804	0,207	Valid
4	QRIS membantu pembayaran sehari-hari saya	0,773	0,207	Valid
5	QRIS lebih praktis dibandingkan pembayaran tunai	0,708	0,207	Valid
6	QRIS membantu mengurangi penggunaan uang tunai	0,666	0,207	Valid
7	Secara keseluruhan, QRIS bermanfaat dalam transaksi saya	0,807	0,207	Valid

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Tabel 2 menyajikan hasil uji validitas variabel Perceived Ease of Use (X2). Nilai r hitung untuk ketujuh item berkisar antara 0,772 hingga 0,860, seluruhnya melampaui nilai r tabel. Instrumen X2 terbukti memiliki validitas yang sangat tinggi, mencerminkan konsistensi internal yang kuat antar item pengukur kemudahan penggunaan QRIS.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Perceived Ease of Use (X2)

No.	Indikator Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Saya mudah mempelajari cara menggunakan QRIS	0,818	0,207	Valid
2	Pembayaran dengan QRIS mudah dilakukan	0,857	0,207	Valid
3	Menu pembayaran QRIS mudah ditemukan	0,772	0,207	Valid
4	Tahapan konfirmasi pembayaran QRIS mudah dilakukan	0,839	0,207	Valid
5	Scan QRIS terasa praktis dan sederhana	0,860	0,207	Valid
6	Saya dapat menjalankan pembayaran QRIS secara mandiri	0,855	0,207	Valid

No.	Indikator Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
7	Saya menyelesaikan pembayaran QRIS dalam satu alur transaksi	0,832	0,207	Valid

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Tabel 3 menampilkan hasil uji validitas variabel Behavior Intention (Y). Nilai r hitung ketujuh item berkisar antara 0,624 hingga 0,783, semua melampaui r tabel 0,207, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Nilai r hitung yang paling tinggi terdapat pada item penggunaan QRIS untuk berbagai jenis transaksi ($r = 0,783$), menandakan item tersebut paling representatif dalam mengukur niat penggunaan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Behavior Intention (Y)

No.	Indikator Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Saya melakukan pembayaran dengan memindai kode QRIS	0,767	0,207	Valid
2	Saya mengoneksikan QRIS dengan beberapa aplikasi	0,638	0,207	Valid
3	Saya menggunakan QRIS untuk bertransaksi	0,775	0,207	Valid
4	Saya menggunakan QRIS untuk transaksi kecil dan besar	0,783	0,207	Valid
5	Penggunaan QRIS meningkatkan konsumtifitas saya	0,624	0,207	Valid
6	Saya menunjukkan bukti pembayaran QRIS kepada penjual	0,702	0,207	Valid
7	Saya merekomendasikan penggunaan QRIS kepada orang lain	0,757	0,207	Valid

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan kriteria bahwa variabel dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha lebih besar atau sama dengan 0,60. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Standar Minimal	Keterangan
Perceived Usefulness (X1)	0,874	0,60	Reliabel
Perceived Ease of Use (X2)	0,924	0,60	Reliabel
Behavior Intention (Y)	0,841	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Tabel 4 menunjukkan bahwa ketiga variabel penelitian memperoleh nilai Cronbach's Alpha yang jauh melampaui ambang batas 0,60. Variabel Perceived Ease of Use (X2) mencatat nilai tertinggi sebesar 0,924, disusul Perceived Usefulness (X1) sebesar 0,874, dan Behavior Intention (Y) sebesar 0,841. Menurut klasifikasi (Joseph F Hair, 2019), nilai Alpha di atas 0,80 dikategorikan sebagai reliabilitas yang sangat baik. Dengan demikian, seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan konsisten dalam pengukuran, serta layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Pengaruh Perceived Usefulness terhadap Behavior Intention (H1)

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh Perceived Usefulness (X1) terhadap Behavior Intention (Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Regresi Linier Sederhana X1 terhadap Y

Variabel	B	Std. Error	Beta	t hitung	Sig.	R / R2
Konstanta	5,015	2,094	-	2,395	0,019	-
Perceived Usefulness (X1)	0,807	0,069	0,778	11,625	0,000	R=0,778 R2=0,606

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 5, persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$Y = 5,015 + 0,807 X1$$

Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Behavior Intention (H2)

Analisis regresi linier sederhana juga dilakukan untuk menguji pengaruh Perceived Ease of Use (X2) terhadap Behavior Intention (Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Regresi Linier Sederhana X2 terhadap Y

Variabel	B	Std. Error	Beta	t hitung	Sig.	R / R2
Konstanta	7,305	1,992	-	3,667	0,000	-
Perceived Ease of Use (X2)	0,719	0,065	0,763	11,074	0,000	R=0,763 R2=0,582

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 6, persamaan regresi yang terbentuk adalah:

$$Y = 7,305 + 0,719 X2$$

Konstanta sebesar 7,305 bermakna bahwa ketika Perceived Ease of Use bernilai nol, nilai Behavior Intention diprediksi sebesar 7,305. Koefisien regresi X2 sebesar 0,719 bertanda positif, artinya setiap peningkatan satu satuan Perceived Ease of Use akan meningkatkan Behavior Intention sebesar 0,719 satuan. Nilai t hitung sebesar 11,074 melampaui t tabel (1,987) dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga H2 diterima. Nilai R2 sebesar 0,582 menunjukkan bahwa Perceived Ease of Use mampu menjelaskan 58,2% variasi Behavior Intention mahasiswa.

Hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan yang diungkapkan oleh (Irham et al., 2026), tetapi juga menunjukkan konsistensi bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah faktor penting dalam membentuk niat untuk menggunakan QRIS, terutama di kalangan pengguna muda. (Irham et al., 2026) menekankan bahwa individu yang memiliki harapan tinggi terhadap kesederhanaan antarmuka cenderung lebih mudah dalam mengadopsi teknologi yang praktis dan tidak rumit. Kesamaan dari hasil ini dapat dijelaskan melalui karakteristik mahasiswa yang merupakan generasi digital native, yang biasanya lebih mengutamakan kecepatan, kemudahan, dan efisiensi saat berinteraksi dengan teknologi. Dalam konteks ini, proses transaksi QRIS yang sederhana, pemindaian kode yang cepat, dan konfirmasi pembayaran yang mudah dipahami dapat secara langsung membentuk persepsi kemudahan yang berdampak positif pada peningkatan niat penggunaan. Temuan ini juga diperkuat oleh (Al-Dmour et al., 2020), yang menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki peran krusial bahkan sebagai variabel mediasi antara kualitas sistem dan kepuasan pengguna dalam penggunaan pembayaran mobile. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak hanya memiliki dampak langsung, tetapi juga memperkuat hubungan antara variabel lain dalam membentuk Niat Perilaku. Selain itu, (To'at et al., 2025) menemukan bahwa dalam konteks mahasiswa di Indonesia, tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi berkontribusi terhadap pembentukan kebiasaan penggunaan yang stabil dan berkelanjutan, bahkan di tengah gangguan teknis yang kecil.

Namun demikian, sejumlah penelitian lain menunjukkan bahwa pengaruh Perceived Ease of Use dapat menjadi kurang signifikan dibandingkan Perceived Usefulness, terutama bagi pengguna yang telah berpengalaman. Dalam situasi tersebut, kemudahan penggunaan biasanya dianggap sebagai hal yang biasa, sehingga pengguna lebih memfokuskan perhatian pada manfaat yang diperoleh dari teknologi yang digunakan. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa peranan Perceived Ease of Use dapat berubah seiring dengan bertambahnya pengalaman dan frekuensi penggunaan teknologi oleh pengguna. Dengan demikian, dapat dimaknai bahwa Perceived Ease of Use memiliki peran vital pada tahap awal adopsi teknologi, khususnya dalam menarik dan memudahkan pengguna untuk mulai memanfaatkan QRIS. Namun, dalam jangka

panjang, pengaruhnya akan berinteraksi dengan persepsi mengenai manfaat untuk membentuk Behavioral Intention yang lebih kuat dan berkelanjutan.

Pengaruh PU dan PEOU terhadap Behavior Intention (H3)

Selain pengujian secara parsial, penelitian ini juga melakukan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh Perceived Usefulness (X1) dan Perceived Ease of Use (X2) secara simultan terhadap Behavior Intention (Y). Hasil analisis disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Regresi Linier Berganda X1 dan X2 terhadap Y

Variabel	B	Std Error	Beta	t hitung	Sig
Konstanta	3.408	1.988	-	1.714	0.090
Perceived usefulness (X1)	0.484	0.105	0.467	4.590	0.000
Perceived Ease of Use (X2)	0.371	0.096	0.394	3.876	0.000

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

R = 0,815

R² = 0,664

Adjusted R² = 0,656

Persamaan Regresi Berganda

Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 3,408 + 0,484 X1 + 0,371 X2$$

Interpretasi

- Konstanta sebesar **3,408** menunjukkan bahwa apabila Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use bernilai nol, maka Behavior Intention masih memiliki nilai dasar sebesar 3,408.
- Koefisien **Perceived Usefulness (0,484)** menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit pada X1 akan meningkatkan Niat Berperilaku sebesar 0,484.
- Koefisien **Perceived Ease of Use (0,371)** mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu unit pada X2 akan meningkatkan Niat Perilaku sebesar 0,371.

Uji Signifikansi

- X1 → t = 4,590 ; sig = 0,000 < 0,05 → **signifikan**
- X2 → t = 3,876 ; sig = 0,000 < 0,05 → **signifikan**

Artinya, kedua variabel **secara simultan berpengaruh positif dan signifikan** terhadap Behavior Intention.

Koefisien Determinasi

Nilai R² = 0,664 menunjukkan bahwa:

66,4% variasi dalam Niat Perilaku dapat dijelaskan oleh Kegunaan yang Dipersepsikan dan Kemudahan yang Dipersepsikan secara bersamaan, sementara 33,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa gabungan antara persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan dengan analisis yang dilakukan secara terpisah. Hal ini menegaskan bahwa dalam konteks penggunaan QRIS, mahasiswa mempertimbangkan lebih dari satu faktor, melainkan melakukan penilaian komprehensif terhadap kelebihan dan kemudahan sistem tersebut.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Koswara et al., 2022) dan (Wijayanto et al., 2024), yang menunjukkan bahwa gabungan antara Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM) bisa menjelaskan Behavioral Intention dengan lebih mendalam dibandingkan dengan analisis yang dilakukan secara terpisah. Persamaan hasil ini dapat dipahami karena dalam praktiknya, pengguna biasanya mengevaluasi beberapa aspek teknologi secara bersamaan, sehingga manfaat dan kemudahan saling melengkapi dalam membuat keputusan penggunaan.

Perceived Usefulness cenderung memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan Perceived Ease of Use, yang menunjukkan bahwa manfaat praktis tetap menjadi pertimbangan utama dalam membentuk niat penggunaan teknologi. Hal ini biasanya berlaku bagi pengguna yang sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem digital, sehingga mereka lebih

fokus pada nilai guna yang didapat daripada pada kemudahan yang sudah dianggap sebagai hal yang mendasar.

Walau begitu, beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa dominasi variabel dapat bervariasi tergantung pada karakteristik pengguna. Pada pengguna baru, Perceived Ease of Use biasanya lebih menonjol karena kemudahan merupakan faktor awal yang menarik minat penggunaan. Sebaliknya, bagi pengguna yang sudah berpengalaman, Perceived Usefulness menjadi faktor utama karena mereka mulai mengevaluasi manfaat nyata dari sistem tersebut. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa tingkat pengalaman dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi mempengaruhi interaksi antara kedua variabel tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Behavioral Intention dalam penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor yang dominan, melainkan oleh kombinasi antara manfaat dan kemudahan yang saling melengkapi. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi QRIS tidak hanya tergantung pada aspek teknis, tetapi juga pada kemampuan sistem untuk memberikan manfaat yang nyata serta kemudahan akses bagi penggunanya.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis

H	Hipotesis	Nilai Uji	Sig.	Keputusan
H1	Perceived Usefulness berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention	t = 11,625	0,000	Diterima
H2	Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention	t = 11,074	0,000	Diterima
H3	Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavior Intention	F = 85,845	0,000	Diterima

Sumber: Data primer diolah peneliti (2026)

D. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan bukti yang kuat bahwa kerangka Model Penerimaan Teknologi (TAM) relevan dan sah dalam menjelaskan niat perilaku penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Fisipol Universitas Tidar. Dua kesimpulan utama diperoleh dari analisis yang dilakukan. Pertama, Perceived Usefulness memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku (t = 11,625; R² = 0,606; sig. = 0,000). Semakin besar keyakinan mahasiswa bahwa QRIS memberikan keuntungan nyata dalam mempercepat dan mempermudah transaksi sehari-hari, semakin kuat niat mereka untuk menggunakannya secara berkelanjutan. Kedua, Perceived Ease of Use juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku (t = 11,074; R² = 0,582; sig. = 0,000). Kemudahan yang dirasakan mahasiswa dalam menggunakan QRIS, termasuk kemudahan dalam memindai kode, proses transaksi yang sederhana, serta antarmuka yang mudah dipahami, terbukti menjadi faktor penting dalam pembentukan niat penggunaan. Ketiga, secara bersamaan, Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Perilaku dengan nilai R² sebesar 0,664. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel dapat menjelaskan sebagian besar variasi niat penggunaan QRIS di antara mahasiswa.

Dari sudut pandang kontribusi nilai R², Perceived Usefulness (60,6%) memiliki kemampuan penjelasan yang sedikit lebih besar dibandingkan Perceived Ease of Use (58,2%) terhadap Niat Perilaku, meskipun keduanya tergolong tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa bagi mahasiswa Fisipol Universitas Tidar, manfaat fungsional yang ditawarkan QRIS sedikit lebih berpengaruh terhadap niat penggunaan dibandingkan dengan aspek kemudahan teknis. Implikasi praktis dari temuan ini mencakup pentingnya penyelenggara sistem pembayaran untuk secara konsisten mengkomunikasikan manfaat nyata QRIS kepada mahasiswa, sambil terus memastikan kemudahan dan keandalan dalam antarmuka transaksi. Bagi pengelola kampus, mengintegrasikan QRIS sebagai metode pembayaran utama di seluruh fasilitas kampus dapat memperkuat persepsi manfaat dan membangun kebiasaan penggunaan

yang berkelanjutan. Penelitian mendatang disarankan untuk memasukkan variabel tambahan seperti kepercayaan, norma subjektif, atau kondisi fasilitas pendukung sebagai faktor pemoderasi guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai determinan Niat Perilaku dalam penggunaan QRIS.

E. Referensi

- Al-Dmour, H., Masa'deh, R., Salman, A., Abuhashesh, M., & Al-Dmour, R. (2020). Influence of social media platforms on public health protection against the COVID-19 pandemic via the mediating effects of public health awareness and behavioral changes: Integrated model. *Journal of Medical Internet Research*, 22(8). <https://doi.org/10.2196/19996>
- Bagus Prasasta Sudiarnika, N., & Ayu Oka Martini, I. (2022). Faktor-Faktor Mempengaruhi Niat Pelaku Umkm Kota Denpasar Menggunakan Qris. *Jmm Unram - Master of Management Journal*, 11(3), 239–254. <https://doi.org/10.29303/jmm.v11i3.735>
- Fitriani, R., & Wijayanto, S. A. (2024). Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Kota Mataram PENDAHULUAN Kemajuan teknologi hadir sebagai solusi atas berbagai tantangan dalam era digital Perkembangan teknologi ya. *Akuntabel: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 3(2), 310–320.
- Gilang Arrauf Adhidarma, M., Ari Nursanto, G., & Susaningsih, C. (2025). Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Dan Difussion of Inovation (Doi) Pada Analisis Penggunaan Sistem Autogate : Systematic Literature Review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 5880–5885. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13882>
- Irham, M. Z., Tanjung, M. F., & Murti, G. W. (2026). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi QRIS pada Generasi Milenial: Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) atau biasa disebut QRIS merupakan standar QR code pembayaran yang diterapkan oleh Bank Indon. *Jurnal SIKOM (Sistem Informasi Komputer)*, XX, 1–18.
- Joseph F Hair. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Kie, D., & Bonjornahor, H. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Keamanan, Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Akuntansi Di Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 6(1). <https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v6i1.8579>
- Koswara, T. M., Vandayuli Riorini, S., & Yola Pangestu, F. (2022). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Trust, Mobility, Customization, Customer Involvement terhadap Behavioral Intention pada E-Commerce di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 1230–1242. <https://doi.org/10.58344/jmi.v1i4.127>
- Kurnia, R. A., & Tandijaya, T. N. B. (2023). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Security Dan Trust Terhadap Intention To Use Aplikasi Jago. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 17(1), 64–72. <https://doi.org/10.9744/jmp.17.1.64-72>
- Muliawan Hendarto Kusumo, & Imron Rosyadi. (2023). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengguna Gojek. *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 16(1), 50–67. <https://doi.org/10.56521/manajemen-dirgantara.v16i1.876>
- Putri, M. T., Hatta, A. J., & Indraswono, C. (2023). Analisis Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Dan Risiko Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 17(3), 215–228. <https://doi.org/10.53916/jeb.v17i3.73>
- Putro, D. R., Siswanto, E., Pradigta, M. D. I., & Rahmahima, B. A. (2023). Analisis Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Milenial Menggunakan Pendekatan TAM di Jawa Timur. *Revitalisasi*, 12(1), 25. <https://doi.org/10.32503/revitalisasi.v12i1.3682>
- Ramadhana, N. F., & Kusumawati, E. (2026). Analisis Persepsi Mahasiswa tentang Manfaat Kemudahan , Kepercayaan Keamanan , Pengalaman Pengguna , Literasi Keuangan dan Risiko Transaksi terhadap Penggunaan QRIS (Studi Empiris Mahasiswa FEB Universitas Muhammadiyah Surakarta). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi (JEMSI)*, 7(3), 2428–2440.
- Ramadhian Rizqullah, N., Susaningsih, C., & Maharani Piranti, N. (2025). Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (Tam) Pada Analisis Sistem Mesin Anjungan : Systematic Literature Review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(4), 6149–6154.

- <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.13995>
- Robiatun, A., & Fadilah, N. (2026). Accounting , Finance , and Administration Efektivitas QRIS terhadap Inklusi Keuangan Digital UMKM di Madiun. *Journal of Economics, Business, Management, Accounting, Finance, and Administration*, 1(2), 119–128.
- Ronaghi, M. H., & Forouharfar, A. (2020). A contextualized study of the usage of the Internet of things (IoTs) in smart farming in a typical Middle Eastern country within the context of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology model (UTAUT). *Technology in Society*, 63. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101415>
- Sahabuddin, R., Azhari, A., Putri, A. A., P., E. M. S., Annisah, S., & Ayu, R. M. (2025). Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Pengguna di Kalangan Gen Z Melalui Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Rumpun Manajemen Dan Ekonomi*, 2(3), 375–387. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jrme/article/view/4523>
- Setyani, I., Farida, U., & Rapini, T. (2024). Pengaruh Kemudahan Akses Dan Manfaat Aplikasi Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Nasabah Sebagai Variabel Intervening Dalam Menggunakan Aplikasi Mobile Banking BRI Di Ponorogo. *Journal Of Social Science Research*, 4, 3581–3600.
- Sibarani, B. B., Prihatni, R., & Gurendrawati, E. (2025). Kontribusi Fintech Pada Inklusi Keuangan Di Negara Pasar Berkembang-Sebuah Meta Analysis. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 15(2), 411–423. <https://doi.org/10.35968/mpu.v15i2.1466>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Tarhini, A., Alalwan, A. A., Al-Qirim, N., Algharabat, R., & Masa'deh, R. (2018). An Analysis of the Factors Influencing the Adoption of Online Shopping. *International Journal of Technology Diffusion*, 9(3), 68–87. <https://doi.org/10.4018/ijtd.2018070105>
- To'at, M., Pulubuhu, D. A. T., & Muhammad, R. (2025). Dari Tunai ke Digital: Dampak Sosial Penggunaan QRIS di Kalangan Muda. *Journal of Humanity and Social Justice*, 64–84. <https://ojs.isjn.or.id/index.php/jhsj/article/view/69>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Vera Maria, Afrian Setiawan, Agung Farrel Ramdhani, Finanti Ayu Fadhillah, & Naswaha Nurika Putri. (2025). Pengaruh Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan Terhadap Layanan Jasa Pembayaran (QRIS). *Jurnal Riset Manajemen*, 3(1), 12–21. <https://doi.org/10.54066/jurma.v3i1.2931>
- Wijayanto, E., Widiyati, S., Fatati, M., Adhi, N., Rois, M., Yeni Martia, D., Tyas Listyani, T., Auntansi, J., Negeri Semarang, P., & Sudarto, J. H. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Qris Pada Kalangan Mahasiswa. *Sentrikom*, 6, 69–77.