

Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai, Kemnfaatan dan Kemudahan Terhadap Keputusan Konsumen Bertransaksi Melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar di Karesidenan Madiun

Silvia Apriliana*, dan Shinta Maharani**

* Mahasiswa Program Studi Ekonomi Syariah, IAIN Ponorogo

** Dosen Program Studi Ekonomi Syariah, IAIN Ponorogo

ARTICLE INFO

Keywords:

QRIS
Sistem Pembayaran Non Tunai
Kemanfaatan
Kemudahan
Keputusan Konsumen

ABSTRAK

Abstract : *This research discusses consumer decisions to make transactions via QRIS which can make transactions easier for consumers. The aim of the research is to test and analyze the influence of non-cash payment systems, usefulness, convenience, as well as payment systems, usefulness and convenience simultaneously on consumer decisions to transact via QRIS. The sample from this research was consumers in Madiun Residency. The method used in this research is a quantitative approach using a purposive sampling technique totaling 97 respondents. The results of this research are that the non-cash payment system has a significant influence on consumer decisions to transact via QRIS, usefulness has a significant influence on consumer decisions to transact via QRIS, convenience has a significant influence on consumer decisions to transact via QRIS. The non-cash payment system, its usefulness and convenience simultaneously have a significant influence on consumers' decisions to transact via QRIS by 0.512 or 51.2%.*

Abstrak : Penelitian ini membahas tentang keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS yang dapat memudahkan konsumen dalam bertransaksi. Tujuan dari penelitian adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan, kemudahan, serta sistem pembayaran, kemanfaatan dan kemudahan secara simultan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS. Sampel dari penelitian ini adalah konsumen di Karesidenan Madiun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* berjumlah 97 responden. Hasil dari penelitian ini adalah sistem pembayaran non tunai berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS, kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS, kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS. Sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS sebesar 0,512 atau 51,2%.

Open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Alamat Korespondensi :

Silvia Apriliana,
Mahasiswa Program Studi Ekonomi Syariah,
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Ponorogo
Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo
E-Mail : silviaapriliana14@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi terutama di era revolusi industri saat ini menjadikan teknologi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi adalah bagian terpenting dalam globalisasi. Dengan adanya kemajuan teknologi akan memudahkan interaksi antar individu dengan individu lainnya, dimana teknologi mampu memberikan kemudahan dalam segala bentuk informasi dan juga transaksi. Di era

revolusi industri 4.0 yang meningkatkan teknologi semakin berkembang, sehingga turut merasuki pada setiap elemen kehidupan. Adanya perkembangan teknologi menjadikan setiap Negara untuk terus mengembangkan kemampuan teknologinya sesuai dengan bidang dan pengetahuan. Perkembangan teknologi yang terus berkembang di berbagai sektor jenis khususnya dalam bidang perekonomian memberikan dampak positif terhadap kemajuan ekonomi Negara (Lola Malihah,2021).

Perkembangan teknologi yang meluas di bidang perekonomian memberikan dampak yang sangat pesat pada perkembangan ekonomi digital. Ekonomi digital yang dijadikan aspek utama dalam bidang bisnis berbasis pemanfaatan dan pemberdayaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan ekonomi digital, bisnis yang dilakukan melalui media virtual, baik dalam bentuk transaksi pejualan maupun pembelian, pertukaran nilai, serta hubungan antar penghibur finansial dan *web* sebagai sarana perdangan (Efa Wahyuni Prastyaningtyas,2018).

Salah satu bentuk pengaplikasian ekonomi digital yang banyak dimanfaatkan oleh konsumen adalah pembayaran transaksi non tunai. Berdasarkan informasi laporan Bank Indonesia terdapat 48 pelayanan jasa sistem pembayaran yang didukung untuk melakukan kegiatan penukaran non tunai. Terdapat 14 yang telah mendapatkan persetujuan dari pihak perbankan dan 34 dari pihak non bank. Kartu debit/ ATM, kartu kredit, wasel, cek, bank account, dan uang elektronik adalah contoh sistem pembayaran non tunai (josef Eva Shaloho, dkk, 2020). Konsumen yang melakukan transaksi pembayaran berbasis *server* adalah dengan menggunakan *e-wallet*. Pembayaran melalui *e-wallet* yang tersedia di smartphone para konsumen memiliki beberapa jenis produk *e-wallet*. Beberapa produk *e-wallet* yang menggunakan sistem *QR Code*, antara lain *QR Code OVO*, *QR Code GO-PAY*, *QR Code LINK AJA*, dalam hal tersebut banyak konsumen lebih menggunakan *QR Code OVO*. Bank Indonesia telah meluncurkan sistem pembayaran dipakai untuk menormalisasi seluruh pembayaran non tunai berbasis *server* yang memanfaatkan media *QR Code* sebagai pertukurannya. Sistem pembayaran tersebut adalah *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*. Dengan adanya QRIS dapat mempercepat transaksi penggunaan *QR Code*.

Penggunaan QRIS diatur dalam PADG No.21/18/2019 mengenai Implementasi Standar Internasional QRIS untuk pembayaran yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI). QRIS memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dalam pembayaran yang dilakukan oleh konsumen dan memiliki regulasi pengawasan satu pintu. Akhir-akhir ini penggunaan QRIS menjadi trend yang bersifat positif diantara pelaku usaha dan konsumen. Melalui QRIS dalam transaksi antar pelaku usaha dan konsumen digunakan berbagai Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) uang elektronik. QRIS dirasa sebagai cara yang inovatif dan memberikan kemudahan dalam berbagai kegiatan yang ada terutama dalam transaksi pembayaran (Novianti,dkk,2022).

Menurut teori Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, keputusan konsumen dipengaruhi oleh nilai inti, sistem kepercayaan yang mendasari oleh sikap dan perilaku konsumen. Para konsumen akan memahami bahwa produk tersebut dapat mengatasi kebutuhannya, sehingga konsumen akan segera menggunakannya. Selain itu faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen dapat dilihat dari faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi dan faktor psikologis. Pertama, faktor budaya meliputi budaya (*culture*) yang dilihat dari nilai-nilai budaya, subbudaya, dan kelas sosial. Kedua, faktor sosial meliputi kelompok referensi, keluarga, peran dan status. Ketiga, faktor pribadi yaitu meliputi usia, pekerjaan dan gaya hidup. Keempat, faktor psikologis meliputi persepsi, motivasi, pembelajaran, dan memori atau perilaku (Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, 2019).

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan faktor penting yang mempengaruhi keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS. Menurut Davis kemudahan didefinisikan dimana kemudahan yang dirasakan sebagai tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi itu mudah dan tidak memerlukan banyak usaha dari pemakaiannya. Manfaat teknologi terbatas apabila kemampuan untuk menggunakan juga terbatas. Oleh karena itu, kemanfaatan bagi setiap orang bergantung seberapa baik mereka mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi yang ada. Sedangkan menurut Davis kemanfaatan yang dirasakan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis, Fred D,1989).

Pemanfaatan QRIS yang sering dimanfaatkan oleh konsumen dalam bertransaksi memberikan kemudahan tersendiri dalam melakukan pembayaran. Dengan adanya pembayaran digital tersebut konsumen akan lebih fleksibel dalam melakukan transaksi. Selain kemanfaatan dan kemudahan dalam menggunakan QRIS, seseorang harus memiliki kemampuan dan pengetahuan terhadap sistem pembayaran non tunai agar lebih nyaman pada saat menggunakan pada sistem inovasi terkini.

Menurut penelitian terdahulu (Edbert Juan dan Lilik Indrawati,2023) mengemukakan variabel kemudahan berdampak pada keputusan konsumen dalam menggunakan QRIS. Faktor kemanfaatan dan kemudahan menjadikan alasan utama bagi konsumen untuk mengambil keputusan dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Dari hasil wawancara konsumen pengguna pembayaran non tunai yang menggunakan QRIS untuk transaksi pembayaran di Karesidenan Madiun ditemukan fakta menarik bahwa penggunaan QRIS sangat memberikan manfaat bagi konsumen. Namun, pengaruh kemanfaatan dan kemudahan tidak

menuntut kemungkinan akan mengambil keputusan dengan bertransaksi menggunakan QRIS karena adanya beberapa hal yaitu terkendalanya pengetahuan, keterbatasan alat komunikasi dan juga terdapat alasan dengan menggunakan pembayaran non tunai maka menjadikan konsumen menjadi boros tanpa mereka sadari.

Maka berdasarkan uraian permasalahan tentang sistem pembayaran non tunai melalui QRIS, penulis berencana untuk melakukan penelitian lebih jauh mengenai keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui media *Quick Responde Code* Indonesia Standar (QRIS). Dengan itu untuk melakukan penelitian penulis mengambil judul: “Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai , Kemanfaatan dan Kemudahan Terhadap Keputusan Konsumen Bertransaksi Melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar di Karesidenan Madiun”.

TINJAUAN PUSTAKA

Keputusan Konsumen

Teori Philip Kotler dan Keller menyatakan bahwa keputusan konsumen dipengaruhi oleh nilai inti (*core value*), dimana sistem kepercayaan tersebut didasarkan oleh sikap dan perilaku. Proses pengambilan keputusan konsumen ialah interaksi dimana konsumen melalui lima khusus, meliputi pengenalan masalah, pencarian data/informasi, evaluasi alternative, kepuasan pembelian, dan perilaku paska pembelian (Philip Kotler dan Kevin Lane Keller,2019). Keputusan yaitu kesimpulan dari suatu pemikiran yang berkaitan dengan masalah yang dianggap sebagai penyimpangan dari sesuatu yang direncanakan dengan memilih salah satu pemecahannya. Pengambilan keputusan adalah metodologi yang digunakan untuk mengelola masalah secara efisien. Jenis pengambilan keputusan mandiri yang dilakukan bersifat dinamis berdasarkan naluri, kesehatan, realitas, pengalaman dan hak (Fitri Hayati dkk.,2021).

Dari sinilah dapat ditarik kesimpulan bahwa keputusan yang digunakan merupakan kecenderungan mereka untuk terus memanfaatkan dan menggunakan teknologi. Keputusan konsumen merupakan kesediaan atau keinginan yang diambil oleh seorang konsumen yang selanjutnya keputusan tersebut dibuat atau diterima oleh nasabah untuk menggunakan sistem pembayaran non tunai.

Faktor-faktor Keputusan

Philip dan Keller berpendapat bahwasanya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen diantaranya:

1. Faktor budaya, meliputi kelas budaya, subbudaya, dan sosial yang mempengaruhi perilaku keputusan konsumen.
2. Faktor sosial, terdiri dari kelompok referensi, keluarga, serta peran sosial dan status mempengaruhi keputusan konsumen.
3. Faktor pribadi antara lain usia dan tahap siklus hidup pembeli, pekerjaan dan keadaan ekonomi, kepribadian dan konsep diri, serta gaya hidup dan nilai.
4. Faktor psikologis meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran dan memori.

Tahap Proses Pengambilan Keputusan

Tahapan proses yang dilaksanakan oleh pelanggan dalam pengambilan keputusan, mulai dari pra pembelian samapai dengan pasca pembelian. Tahapan proses pengambilan keputusan oleh Philip Kloter dan Keller memiliki 5 model tahapan dalam proses pengambilan keputusan yakni: (1) Pengenalan masalah; (2) Pencarian informasi; (3) Evaluasi alternative; (4) Keputusan pembelian; (5) Perilaku pasca pembelian (Philip Kotler dan Kevin Lane Keller,2019).

Pembayaran Non Tunai

Sistem pembayaran adalah suatu komponen terpenting dalam perekonomian untuk menjamin tercapainya transaksi pembayaran yang dilakukan masyarakat dan kegiatan usaha. Pembayaran non tunai semakin menjadi tren bagi masyarakat Indonesia baik didalam kota maupun di perdesaan. Pembayaran non tunai dinilai lebih efektif sebagai alat transaksi dan menjadi penggerak utama didalam bidang ekonomi pada saat ini. Menurut Mangani, mengatakan bahwasanya sistem pembayaran non tunai adalah sistem yang proses penyerahan, validasi, atau instruksi pembayarannya didukung oleh peraturan, kontrak, teknis dan fasilitas untuk memperlancar kelancaran pertukaran nilai antara individu dan pihak lain seperti bank maupun lembaga dalam negeri ataupun internasional (Hastina Febriaty,2018).

Indikator Pembayaran Non Tunai

Efektivitas sistem pembayaran non tunai dapat diukur melalui beberapa indikator, yang telah dikelompokkan menjadi beberapa instrumen.

1. Instrumen pembayaran berbentuk warkat (*paper based*) contohnya seperti cek dan bilyet giro.

2. Instrumen pembayaran berbentuk kartu (*card based*) contohnya seperti kartu debit/atm dan kartu kredit.
3. Instrumen yang terakhir pembayaran elektronik (*electronic based*) seperti internet *banking*, sms *banking*, dan uang elektronik (*e-money*) (Agung Edi Rustanto,2019).

Faktor- faktor yang Mempengaruhi Pembayaran Non Tunai

Menurut Klee yang dikutip dari penelitian (Salsabila Wahyu Pratami, 2018). menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran non tunai yaitu: (1) Faktor *Financial*; (2) *Sosial Demography*; (3) *Technology*; (4) *Supply side*.

Kemanfaatan

Menurut Jogiyanto, mengatakan persepsi kemanfaatan merupakan sejauh mana seseorang menerima manfaat inovasi tertentu yang akan lebih mengembangkan pelaksanaan pekerjaannya (Jogiyanto,2007). Sedangkan menurut Davis bahwa manfaat yang dirasakan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Dengan kata lain, manfaat QRIS dapat meningkatkan produktivitas kinerja bagi pengguna fitur tersebut (Davis, Fred D,1989). Dimana seseorang akan memanfaatkan suatu teknologi jika dirasa mempunyai manfaat bagi dirinya dan sebaliknya, jika seorang merasa suatu teknologi tidak mempunyai manfaat, maka ia tidak akan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indikator Kemanfaatan

Menurut Venkatesh dan Davis kemanfaatan didefinisikan sejauh mana seseorang menggunakan teknologi yang dipercayai dapat mendatangkan manfaat bagi yang menggunakan. Dijelaskan tiga indikator yang dipakai untuk mengukur kemanfaatan yakni: (1) Peningkatan kinerja pekerjaan; (2) Memudahkan pekerjaan; (3) Merasakan keseluruhan manfaat teknologi (Venkatesh, Viswanath & Davis, Fred D, 2000).

Kemudahan

Kemudahan menurut Jogiyanto, didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa suatu teknologi mudah digunakan (Jogiyanto,2007). Davis mendefinisikan kemudahan yang dirasakan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi informasi itu mudah dan tidak memerlukan banyak usaha dari pemakainya (Davis, Fred D,1989).

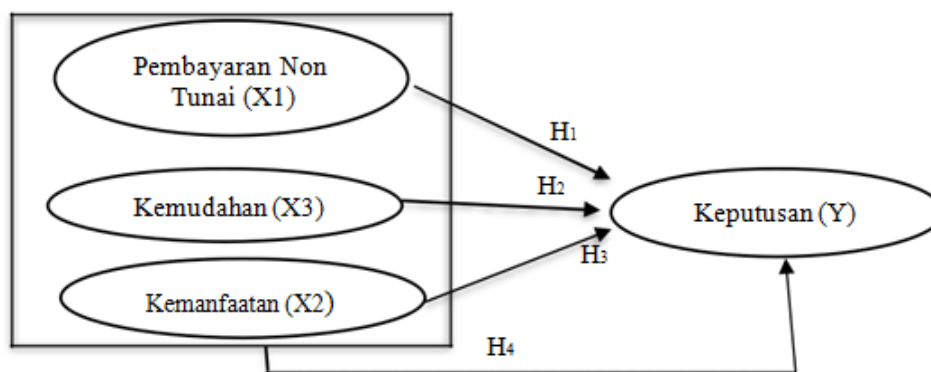
Indikator kemudahan

Menurut Venkatesh dan Davis, terdapat beberapa indikator yang dapat mengukur kemudahan penggunaan diantaranya: (1) Mudah dipelajari (*easy to learn*); (2) Dapat dikontrol (*controllable*); (3) Fleksibel (*flexible*); (4) Mudah digunakan (*easy to use*) (Venkatesh, Viswanath & Davis, Fred D, 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif yang dilakukan pada konsumen di Karesidenan Madiun. Variabel independen dari penelitian ini yaitu system pembayaran non tunai (X1), kemanfaatan (X2). Dan kemudahan (X3), sedangkan variabel dependen yaitu keputusan (Y). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Skala Likert*. Teknik pengambilan sampling yang dipakai dalam penelitian ini ialah menggunakan *sampling purposive*, sehingga populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *Cochran* karena populasi diambil secara random. Dengan jumlah sampel sebanyak 97 responden. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer. Penelitian ini diolah dengan menggunakan statistik deskriptif dengan metode analisis data menggunakan uji instrumen, uji asumsi klasik, uji linier sederhana, uji linier berganda dan uji hipotesis.

Berdasarkan masalah yang dihadapi dan landasan teori yang digunakan, untuk memudahkan dalam penelitian ini maka peneliti membuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

- Ho1** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara sistem pembayaran non tunai terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ha1** : Adanya pengaruh signifikan antara sistem pembayaran non tunai terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ho2** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kemanfaatan tunai terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ha2** : Adanya pengaruh signifikan antara sistem kemanfaatan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ho3** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kemudahan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ha3** : Adanya pengaruh signifikan antara kemudahan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ho4** : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara sistem pembayaran non tunai kemanfaatan, dan kemudahan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS).
- Ha4** : Adanya pengaruh signifikan antara sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan, dan kemudahan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui *Quick Response Code* Indonesia Standar (QRIS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengenai keputusan konsumen dalam memakai QRIS sebagai alat transaksi yang digunakan oleh konsumen di Karesidenan Madiun, karena terdapat perbedaan antara informasi data dengan kondisi lapangan. Responden dalam eksplorasi ini adalah para konsumen di Karesidenan Madiun yang pernah bertransaksi melalui QRIS. Dalam pengumpulan data pada studi lapangan ini, peneliti mendistribusikan kuesioner secara *online* melalui *google form*. Sampling yang diambil harus mewakili populasi diantaranya yaitu masyarakat berdomisili di wilayah Karesidenan Madiun yaitu meliputi, Kabupaten Madiun, Madiun Kota, Kabupaten Ngawi, Kabupaten Magetan, Kabupaten Ponorogo, dan Kabupaten Pacitan. Dimana setiap wilayah akan diambil sampel dari beberapa populasi. Difokuskan kepada para responden yang telah berlangganan memakai QRIS sebagai media transaksi baik dari transfer, pembayaran, dan donasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah responden laki-laki sebesar 27 atau 27,8%, sedangkan responden perempuan sebesar 70 atau 72,2%. Hal ini menunjukkan bahwasannya mayoritas responden dalam penelitian ini adalah perempuan. Usia pada data responden dengan usia < 20 tahun sebanyak 9, berusia > 30 tahun sebanyak 11, berusia 21-25 tahun sebanyak 58 dan berusia 26-30 tahun sebanyak 19 responden. Sehingga disimpulkan bahwa responden dalam studi ini mayoritas berusia 21-25 tahun. Dengan jenis pekerjaan responden pekerjaan sebagai karyawan swasta sebanyak 35, mahasiswa sebanyak 50, pegawai/PNS sebanyak 7 dan pelajar sebanyak 5 responden. Dari data tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya responden berdasarkan pekerjaan mayoritas sebagai mahasiswa. Dilihat bahwasannya wilayah domisili responden yang berada di wilayah Kabupaten Madiun sebesar 27, Kabupaten Magetan sebesar 13, Kabupaten Ngawi sebesar 11, Kabupaten Pacitan sebesar 14, Kabupaten Ponorogo sebesar 19 dan Madiun kota sebesar 13. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden domisili di wilayah Kabupaten Madiun. Responden dengan penggunaan QRIS sebagai donasi sebesar 4, pembayaran sebesar 82, dan transfer sebesar 11. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden menggunakan QRIS mayoritas sebagai pembayaran

Berdasarkan hasil data deskriptif didapat bahwa system pemabyaran non tunai, kemanfaatan dan kemduahan secara keseluruhan berada pada katagori tinggi yang berarti bahwa system pemabyaran non tunai, kemanfaatan dan kemduahan terhadap keputusan konsumen bertransaksi melalui QRIS di Karesidenan Madiun telah berjalan relative baik, valid dan reliabel.

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Hasil dari analisis data dari regresi linier sederhana menghasilkan sebagai berikut:

Berdasarkan skor koefisien regresi b1 sebesar 0,984 berarti bahwa variabel sistem pembayaran non tunai (X1) memiliki pengaruh signifikan dan bersifat positif terhadap variabel keputusan konsumen (Y). Apabila sistem pembayaran non tunai naik sebesar 1 satuan maka sistem pemabyaran non tunai mengalami kenaikan 0,984 dengan asumsi variabel lain tetap.

Berdasarkan nilai koefisien regresi b1 sebesar 1,190 maka diartikan bahwasanya variabel kemanfaatan (X2) mempunyai pengaruh bersifat positif dan signifikan terhadap variabel keputusan konsumen (Y) . Jika kemanfaatan naik sebesar 1 satuan maka kemanfaatan mengalami kenaikan 1,190 dengan asumsi variabel lain tetap.

Berdasarkan nilai koefisien regresi b1 0,982 sebesar maka dapat dimaknai bahwasannya variabel kemudahan (X3) memiliki pengaruh bersifat positif dan signifikan terhadap variabel keputusan konsumen (Y) . Apabila kemudahan dinaikan sebesar 1 satuan maka kemudahan mengalami kenaikan 0,982 dengan asumsi variabel lain tetap

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi linier berganda menghasilkan persamaan sebagai berikut:

$$Y = 0,330 + 0,307 X1 + 0,813 X2 + 0,285 X3 + e$$

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.330	3.249		.101	.919
	Sistem Pembayaran Non Tunai	.307	.176	.170	1.742	.085
	Kemanfaatan	.813	.178	.464	4.577	.000
	Kemudahan	.285	.180	.175	1.584	.116

Sumber : SPSS Versi 22 diolah, 2024.

Gambar 2. Tabel regresi linier berganda

Diketahui nilai konstantan (α) = 0,330 menunjukan bahwasannya bila variabel independen X1, X2, dan X3 nol atau tidak ada maka, sistem pembayaran Diketahui nilai konstantan (α) = 0,330 menunjukan bahwasannya bila variabel independen X1, X2, dan X3 nol atau tidak ada maka, sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan sebanyak 0,330 satuan.

Hasil uji t

Hasil dari uji t diperoleh bahwa pengaruh sistem pembayaran non tunai terhadap keputusan konsumen yang dimana nilai thitung sebesar $6,316 > 1,985$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel sistem pembayaran non tunai memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan konsumen. Jika dilihat dari nilai signifikansi yang perolehan sig. $0,000 < 0,05$ disimpulkan bahwasannya sistem pembayaran non tunai memiliki pengaruh positif signifikan terhadap keputusan konsumen.

Hasil dari uji t diperoleh bahwasannya pengaruh kemanfaatan terhadap keputusan konsumen yang dimana nilai thitung sebesar $8,993 > 1,985$, sehingga ditarik kesimpulan bahwasannya variabel kemanfaatan memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan konsumen. Jika melihat dari nilai signifikansi yang perolehan sig. $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwasannya kemanfaatan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap keputusan konsumen.

Hasil dari uji t diperoleh bahwasannya pengaruh kemudahan terhadap keputusan konsumen yang dimana nilai thitung sebesar $7,326 > 1,985$, sehingga kesimpulannya variabel kemudahan memiliki pengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan konsumen. Apabila melihat dari nilai signifikansi yang perolehan sig. $0,000 < 0,05$ dapat ditarik kesimpulan bahwasannya kemudahan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap keputusan konsumen.

Sedangkan untuk uji F diperoleh bahwa nilai Fhitung 32,501 dengan sig 0,000. Sedangkan untuk Ftabel yang dilihat dari distribusi Ftabel dengan signifikansi 5% atau 0,05 sebesar 2,70. Sehingga dapat diketahui Fhitung $32,501 > Ftabel 2,70$ atau sig $0,000 < 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwasannya tolak H_0 . Maka secara simultan sistem pembayaran non tunai (X1), kemanfaatan (X2) dan kemudahan (X3) memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen.

Diketahui perolehan R Square sebesar 0,512 atau 51,2%. Sehingga membuktikan bahwasannya sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh kepada keputusan konsumen sebesar 51,2% sedangkan 48,8% dipengaruhi oleh variabel lain.

KESIMPULAN

Dilihat dari hasil deskripsi data dan analisis data dalam penelitian ini, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem pembayaran non tunai memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui QRIS. Diketahui pengujian X1 terhadap Y dimana thitung $6,316 > t_{tabel} 1,985$. Dan nilai signifikan (Sig) uji t $0,000 < 0,05$ maka sistem pembayaran non tunai berpengaruh terhadap keputusan konsumen berarti H_{a1} diterima.
2. Kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui QRIS. Diketahui pengujian X2 terhadap Y dimana thitung $8,993 > t_{tabel} 1,985$. Dengan perolehan nilai signifikan (Sig) uji t $0,000 < 0,05$ sehingga kemanfaatan memiliki pengaruh terhadap keputusan konsumen artinya H_{a2} diterima.
3. Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui QRIS. Diketahui pengujian X2 terhadap Y dimana thitung $7,326 > t_{tabel} 1,985$. Dengan diperolehnya nilai signifikan (Sig) uji t $0,000 < 0,05$ sehingga kemudahan memiliki pengaruh terhadap keputusan konsumen berarti H_{a3} diterima.
4. Sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan dilihat secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui QRIS. Ditunjukkan dengan nilai Fhitung $32,501 > Ftabel 2,70$. Sedangkan dengan koefisien determinan (R Square) 0,512 yang mengandung pengertian bahwa sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh terhadap keputusan konsumen sebesar 51,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran non tunai, kemanfaatan dan kemudahan secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan konsumen dalam bertransaksi melalui QRIS di karesidenan Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- Edbert Juan, Lilik Indrawati. "Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Brand Image Terhadap Kepuasan Konsumen Melakukan Pembayaran Menggunakan Qris." *Jurnal Manajemen 2*, no. 1 (2023): 313–325.
- Febriaty, Hastina. "Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia" 6681 (2018): 306–313
- Free D, Davis. "'Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology.'" *MISS Quarterly* 13, no. 3 (1989):319-340.
- Hayati, Fitri, Riri Zulvira, and Nurhizrah Gistituati. "Lembaga Pendidikan : Kebijakan Dan Pengambilan Keputusan" 6, no. 1 (2021): 100–104.
- Jogiyanto. *Sistem informasi keperilakuan edisi revisi*. Yogyakarta: andi offset. 2007.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. 2009.
- Malihah, Lola, Muhammad Yulian, Muhammad Adi, Riswan Al, and Rizqi Amalia. "Analisis SWOT Terhadap Motivasi Penggunaan Transaksi Non Tunai (E- Money Syariah) Oleh Pelaku UMKM (Studi Pada Pelaku UMKM Di Sekitar Lingkungan Kampus IAI Darussalam Martapura)" 1, no. 2 (2021): 89–99.
- Paramita, Salsabila Wahyu. "Pengaruh Faktor Persepsi, Sosialdemografi Dan Keuangan Terhadap Preferensi Masyarakat Dalam Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai (Studi Kasus Pada Pengguna Apmk Dan Uang Elektronik Di Kota Malang)" (2018).
- Prastyaningtyas, Efa Wahyu, Nila Dwi Aprilia, Surryanto Djoko Waluyo, Herlina J R Saragih, Ekonomi Pertahanan, Fakultas Manajemen Pertahanan, L. Hadi Adha, et al. "Perkembangan Ekonomi Digital Indonesia the Development of Indonesia ' S Digital Economy." *Jurnal Lentera Bisnis* 1, no. 2 (2018): 245–259.

- Putri, Novianti Indah, Zen Munawar, and Rita Komalasari. "Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi." *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK) ke 6* (2022): 155–160.
- Rustanto, Agung Edi, Iis Kartini, Sistem Pembayaran, and Non Tunai. "Efektivitas Pembayaran Non Tunai Pada Umkm Daerah Aliran Sungai Citarum." *Jurnal Lentera Bisnis* 8, no. 2 (2019): 1–11.
- Venkatesh, Viswanath & Davis, Fred D. "A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies." *Management Science* 46. no. 2 (2000):185-204.