

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*) mengalami peningkatan yang signifikan tiap tahunnya (Levine, 2019), hal ini ditunjukkan melalui peningkatan teknologi setiap tahunnya, melalui perkembangan teknologi ini kehidupan manusia berkembang menjadi lebih baik. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan pada bidang keuangan, hal ini menciptakan bidang baru bernama financial technology atau sering dikenal sebagai Fintech (Arner, 2016) (Yuniningsih, 2023a)

Menurut (Levine, 2019) dan (Pertiwi & Purwanto, 2021) Fintech merupakan teknologi yang digunakan untuk memberikan layanan keuangan tradisional dengan cara yang lebih efisien dan inklusif. Dengan adanya fintech ini efisiensi pada proses transaksi keuangan bisa meningkat dan lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan layanan Keuangan secara konvensional. Fintech juga bisa menurunkan biaya bagi penyedia dan pemakai layanan keuangan. Contoh dari Fintech adalah Dompet digital, Aplikasi transfer uang, dan platform untuk Crowdfunding (Arner, 2016). Selain itu, financial technology juga dapat digunakan sebagai aplikasi P2P Lending yang digunakan pada kaum milenial saat ini (Riya, 2023)

Dari data (*Bank Indonesia, n.d.*)(*Statistik Sistem Pembayaran (SSP), n.d.*; Triwulanan, n.d.) bahwa pemakaian pembayaran digital di Indonesia mengalami

peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, hal ini dipicu oleh kemudahan masyarakat Indonesia dalam mengakses Smartphone dan Internet yang bisa menyebarkan informasi secara cepat ke masyarakat Indonesia (Kusumawardhani, 2021).

Menurut (OJK, n.d.) pengguna aktif E-wallet pada tahun 2020 sekitar 63 Juta pengguna, jika dibandingkan dengan pengguna aktif e-wallet tahun 2019 sekitar 32 Juta pengguna, maka terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan banyak masyarakat yang beralih ke

pembayaran digital seperti Mobile Banking, E-Wallet, dll. Karena fenomena tersebut pemerintah Indonesia dan Bank Indonesia bekerja sama dengan bank-bank di Indonesia untuk membuat sistem pembayaran baru yang bisa mempermudah pembayaran melalui via scan untuk melakukan pembayaran dengan biaya admin yang lebih murah. Dengan harapan dapat membantu UMKM di Indonesia.

Melalui fenomena pembayaran digital yang beredar di masyarakat, Pada tanggal 01 Januari 2020 pemerintahan Indonesia dan dengan Bank Indonesia meresmikan sebuah Teknologi dengan nama *Quick Response Code Indonesian Standard* atau (QRIS). QRIS merupakan metode Pembayaran dengan media QR code.

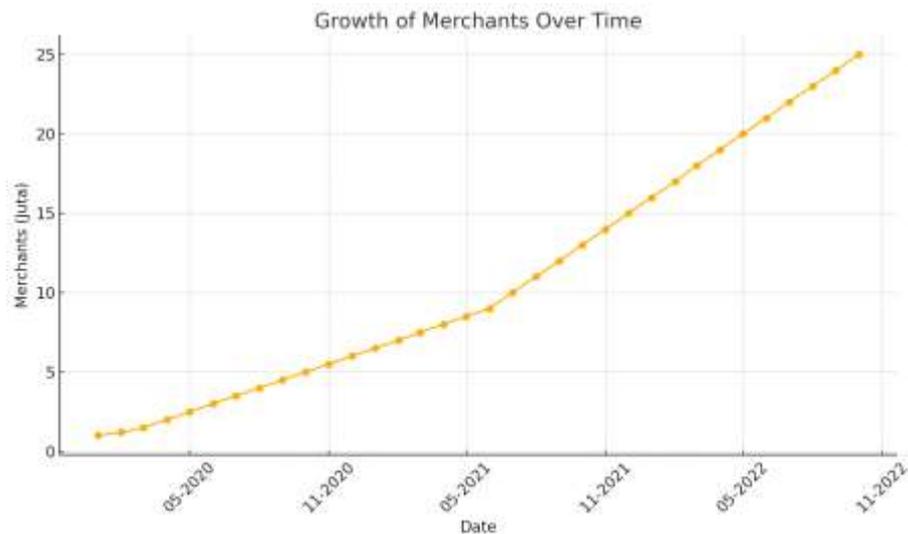
QRIS bekerja sebagai opsi lain pada pembayaran melalui E-wallet, jika pembeli melakukan opsi pembayaran QRIS maka muncul scanner dan di tujukan ke code QR penjual. Saat code QR telah di scan, muncul opsi nominal yang akan di kirim ke pembeli, setelah pengisian nominal selesai maka pembeli

hanya perlu memasukan pin dan transaksi QRIS telah dilakukan.

Jika pembayaran digital konvensional sebelumnya membutuhkan nomor rekening/nomor Handphone untuk melakukan pembayaran, maka QRIS hanya membutuhkan scan Kode QR untuk melakukan proses pembayaran. QRIS memiliki moto "***Satu QR Code untuk Semua Pembayaran***", dengan adanya harapan dapat mendorong efisiensi transaksi non tunai pada satu metode pembayaran untuk mempercepat inklusi keuangan, yang diharapkan oleh pemerintah untuk memajukan UMKM di Indonesia.

pada *gambar 1.1* yang menunjukkan peningkatan pengguna QRIS di Indonesia dari 5,78 Juta pada tahun 2020 menjadi 28,76 Juta pengguna pada akhir tahun 2022. Tingkat kenaikan pengguna QRIS per akhir tahun 2022 bisa mencapai 497,6 % (Ahdiat 2023). Hal ini membuktikan program QRIS berjalan dengan baik dan disambut baik oleh masyarakat sekitar

Gambar 1. 1 Kenaikan pengguna QRIS 2020 - 2022



Gambar 1.1

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/>

Selain itu, data (CNBC Indonesia, n.d.), (Rizaty, 2023), (Bank Indonesia, n.d.), dan (Ahdiat 2023) menunjukkan adanya peningkatan penggunaan QRIS di Indonesia pada tahun 2023. Dari tahun 2022 ke tahun 2023 terjadi peningkatan sebesar 58,5%, Dengan pengguna aktif QRIS tahun 2022 sebesar 28,76 juta menjadi 45,58 juta pada tahun 2023.

Saat ini pulau Jawa masih menjadi wilayah dengan jumlah pengguna QRIS terbesar di Indonesia, yaitu 69,2% atau 31,77 juta pengguna dari total seluruh pengguna QRIS di tanah air. Sementara itu, Papua menjadi pulau dengan pertumbuhan pengguna QRIS tercepat secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa pembayaran digital melalui QRIS semakin populer di seluruh wilayah Indonesia. Banyak variabel berada di balik tren ini, beberapa di antaranya termasuk meningkatnya akses internet dan kepemilikan

smartphone, pergeseran kebiasaan masyarakat yang beralih ke pembayaran digital (Kusumawardhani, 2021), serta arahan yang diberikan oleh Bank Indonesia dan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dalam mengampanyekan penggunaan QRIS.

Meskipun jumlah pengguna QRIS terus meningkat setiap tahunnya, Tabel 1.1 menunjukkan hasil survei dari Databoks mengenai metode pembayaran yang paling banyak digunakan pada tahun 2022. Survei ini melibatkan 2.209 total responden yang tersebar di seluruh provinsi Indonesia, dan dengan komposisi laki-laki sebanyak 59% dan responden perempuan sebanyak 41%. Hasilnya menunjukkan bahwa dompet digital memiliki persentase penggunaan tertinggi, yaitu 81%, sementara metode pembayaran QRIS berada di peringkat keenam dengan persentase penggunaan sebesar 31%.

Tabel 1. 1 Metode Pembayaran yang Digunakan Responden Saat Bertransaksi di Aplikasi Digital (Desember 2022)

Payment Method	Percentage (%)
Dompot Digital	81
Virtual Account	60
Transfer Bank	55
Tunai/CCD	55
Paylater	32
Kode QR/QRIS	31
Gerai ritel	22
Debit Instan	12
Kartu Kredit	9

Sumber : (Survei KIC: Dompot Digital Jadi Metode Pembayaran Yang Paling Banyak Digunakan Di Aplikasi Digital, n.d.)

Dan Tabel 1.2 menunjukkan data penggunaan metode pembayaran di Jawa

Timur pada tahun 2024 Kuartal I, seperti yang dilaporkan oleh Bank Indonesia (BI). Data tersebut menggambarkan persentase penggunaan berbagai metode pembayaran, yaitu:

Tabel 1. 2 data penggunaan metode pembayaran di Jawa Timur dalam bentuk tabel berdasarkan laporan dari Bank Indonesia (BI) tahun 2024 Kuartal I

Metode Pembayaran	Persentase Penggunaan
Uang Tunai	60 - 70 %
E-Wallet	20 - 30 %
Transfer Antar Bank	5 - 10 %
Kartu Debit/Kredit	5 - 10 %
QRIS	5 - 10 %

Sumber : <https://www.bi.go.id/id/publikasi/laporan/lpp/Pages/Laporan-Perekonomian-Provinsi-Jawa-Timur.aspx>

Menurut Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun QRIS mengalami pertumbuhan penggunaan setiap tahunnya untuk kegiatan sehari-hari, masih terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat penggunaan antara dompet digital (E-Wallet) dan QRIS di Jawa Timur. Perbedaan ini disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi preferensi pengguna dalam memilih metode pembayaran.

QRIS, yang merupakan metode pembayaran berbasis teknologi QR code, telah memperoleh popularitas karena kemudahannya dalam transaksi non-tunai. Namun, penggunaan E-Wallet masih lebih dominan, mungkin karena lebih dulu dikenal dan lebih banyak tersedia di berbagai platform transaksi digital. Faktor lain seperti keamanan, ketersediaan layanan, promosi, dan kemudahan akses juga mempengaruhi pilihan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran tertentu.

Fakta ini mengindikasikan bahwa meskipun QRIS sedang mengalami

pertumbuhan penggunaan setiap tahun untuk kegiatan sehari-hari, namun masih terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat penggunaan antara dompet digital dan QRIS. Perbedaan ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi preferensi pengguna dalam memilih metode pembayaran..

Dan menurut (Anggraeni., 2019) faktor *Facilitating condition* menjadi faktor tertinggi dalam mempengaruhi *Behavioral Intention*, hal ini dipicu dengan kemudahan dompet digital yang selalu ada di smartphone dan dapat diakses dimanapun kapanpun.

Metode yang sangat cocok dalam mengidentifikasi penerimaan seseorang dalam menggunakan teknologi bisa menggunakan metode *UTAUT* (Venkatesh, 2003a). Dikarenakan model teori ini yang menjelaskan dan memprediksi penerimaan dan penggunaan model teknologi terbaru oleh suatu individu. Teori *UTAUT* menggabungkan delapan model teori penerimaan teori teknologi terdahulu dan menyempurnakannya menjadi 1 teori yang lebih komprehensif dan lebih mudah digunakan.

(Venkatesh, 2003a) metode *UTAUT* memiliki 4 variabel independent berupa *Performance Expectancy* (Harapan Usaha), *Effort Expectancy* (Harapan ekspetasi), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), dan *Facilitating Conition* (Kondisi Fasilitas) dan 1 Vatriabel dependent yaitu *Use Behavior* (sikap Usaha).

Hubungan variable yang dimiliki *UTAUT* menurut (Venkatesh, 2003a) dan dibuktikan oleh penelitian lain yaitu dengan adanya hasil seperti berikut : *Behavioral Intention* memiliki hubungan kuat dengan *Use Behavior*. Penelitian oleh (Lin H, 2015; Maranggi, 2016; Sri, 2019; Venkatesh, 2003a) menegaskan

bahwa semakin tinggi niat seseorang, semakin besar kemungkinannya untuk benar-benar menggunakan dompet digital.

Facilitating Condition juga mempengaruhi Use Behavior. (Lin H, 2015; Maranggi, 2016; Venkatesh, 2003a) menemukan hubungan signifikan antara kemudahan penggunaan dompet digital dan kecenderungan penggunaannya. Akan tetapi menurut (Ananda, 2019; Dian, 2021; Vincent. N, 2015) *Facilitating Condition* tidak mempengaruhi Use Behavior.

Facilitating Condition dapat mempengaruhi *Use Behavior* secara langsung karena berperan sebagai faktor langsung yang memfasilitasi atau mempengaruhi kemampuan individu untuk menggunakan suatu teknologi atau layanan tertentu. Konsep ini menekankan bahwa jika kondisi-fasilitas yang diperlukan (seperti aksesibilitas, dukungan teknis, atau infrastruktur yang memadai) tersedia, individu cenderung lebih mungkin untuk menggunakan suatu teknologi tanpa harus melewati proses perencanaan atau *Behavioral Intention* terlebih dahulu.

Performance Expectancy memiliki pengaruh pada Behavioral Intention. Selain itu, Studi oleh (Dwi, 2020; Khalilzadeh.J, 2017; Lin H, 2015; Venkatesh, 2003a) menunjukkan bahwa semakin mudah proses penggunaan dompet digital, semakin besar niat pengguna untuk menggunakannya. akan tetapi penelitian (Anggraeni.E, 2019) menemukan hubungan yang tidak signifikan.

Meskipun hubungan *Performance Expectancy* dengan *Behavioral Intention* beragam, kebanyakan penelitian (Khalilzadeh.J, 2017; Lin, 2011;

Venkatesh, 2003b) menunjukkan korelasi positif antara harapan kinerja dompet digital dan niat pengguna untuk menggunakannya. Namun, dalam penelitian oleh (Anggraeni, 2019) menemukan hubungan yang tidak signifikan.

Social Influence juga mempengaruhi Behavioral Intention. Studi oleh (Khalilzadeh.J, 2017; Lin H, 2015; Venkatesh, 2003a) menyebutkan bahwa Kecenderungan pengguna untuk menggunakan dompet digital meningkat seiring dengan jumlah orang di sekitar mereka. Namun, penelitian oleh (Mutia, 2020) menemukan bahwa hubungan keduanya tidak signifikan

Studi tambahan yang dilakukan oleh (Dwi, 2020) menemukan bahwa berbagai faktor memengaruhi penggunaan metode pembayaran E-Wallet di wilayah Surabaya, berdasarkan teori UTAUT. Hasilnya berupa harapan kinerja (Performance Expectancy) memengaruhi Behavior Intention (Effort Expectancy), yang memengaruhi Behavior Intention. Kondisi Fasilitas (Facilitating Conditions) memiliki korelasi negatif dengan Use Behavior.

Perilaku penggunaan (Use Behavior) mengacu pada perilaku nyata pengguna dalam mengoperasikan teknologi tertentu. Empat indikator utama untuk perilaku penggunaan adalah frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, intensitas penggunaan, dan kepuasan pengguna. Ekspektasi kerja (*Performance Expectancy*) yaitu sebuah persepsi pada penggunaan teknologi tertentu yang dapat meningkatkan kinerja, yang mencakup kegunaan persepsi, peningkatan produktivitas, kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan, dan efektivitas. Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) mengacu pada persepsi mengenai kemudahan penggunaan teknologi, dengan indikator seperti

kemudahan penggunaan dan kemudahan mempelajari sistem. Pengaruh sosial (Social Influence) mencakup persepsi individu tentang pengaruh orang-orang penting di sekitar mereka, dengan indikator pengaruh rekan kerja/teman, dukungan organisasi/lingkungan, dan pengaruh orang penting. Kondisi pendukung (Facilitating Conditions) adalah persepsi individu mengenai ketersediaan infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai, dengan indikator ketersediaan perangkat yang kompatibel, akses internet yang stabil, dan dukungan teknis yang memadai.

Dalam penelitian ini, hubungan antar variabel yang dianalisis mencakup beberapa aspek utama. Pertama, hubungan antara *Performance Expectancy* dan Use Behavior. *Performance Expectancy* adalah persepsi individu bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja mereka. Dalam konteks *UTAUT*, *Performance Expectancy* memiliki pengaruh langsung dan positif terhadap perilaku penggunaan teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa niat seseorang dalam menggunakan teknologi sering kali memicu penggunaan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, studi di Indonesia menemukan bahwa pengaruh *Performance Expectancy* terhadap niat menggunakan teknologi lebih kuat di kalangan pengguna muda dibandingkan pengguna yang lebih tua.

Kedua, hubungan antara *Effort Expectancy* dan Use Behavior. *Effort Expectancy* mengacu pada persepsi individu mengenai kemudahan Aplikasi dari teknologi. Orang-orang lebih cenderung mengadopsi teknologi jika mereka percaya itu lebih mudah digunakan. Penelitian mendukung ini,

menunjukkan bahwa aksesibilitas layanan pelanggan dan kegunaan aplikasi secara positif mempengaruhi pola penggunaan aplikasi perbankan.

Ketiga, hubungan antara *Social Influence* dan Use Behavior. *Social Influence* adalah persepsi individu tentang seberapa besar Rekan-rekan berpengaruh mereka berpikir mereka harus menggunakan sepotong teknologi tertentu. Pengaruh sosial ini dapat secara langsung mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi, terutama ketika individu merasa adanya tekanan sosial atau dukungan dari lingkungan sekitar. Penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial dapat bervariasi berdasarkan jenis teknologi dan konteks penggunaannya.

Keempat, hubungan antara *Facilitating Conditions* dan Use Behavior. *Facilitating Conditions* merupakan persepsi individu mengenai ketersediaan infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai untuk menggunakan teknologi. Kondisi yang mendukung, seperti akses internet yang stabil dan dukungan teknis yang memadai, akan meningkatkan frekuensi dan intensitas penggunaan teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa kondisi pendukung sangat berpengaruh dalam konteks organisasi pemerintah di negara berkembang, namun ada gap penelitian terkait bagaimana kondisi pendukung mempengaruhi penggunaan teknologi dalam konteks individu dan rumah tangga. Seperti adanya *Financial Technology* yang memiliki pengaruh terhadap literasi dan sikap Keuangan pada Generasi Z (Fiika et al., 2022).

Salah satu faktor utama yang diidentifikasi dalam *UTAUT* adalah *Performance Expectancy*, yaitu keyakinan seseorang jika menggunakan suatu

teknologi tertentu maka dapat membantu mereka dalam mencapai efisiensi dalam kinerja (Venkatesh et al., 2003). Yang menyatakan jika persepsi utilitas dari sistem atau teknologi memiliki dampak signifikan terhadap niat perilaku. Misalnya, dalam konteks penggunaan sistem informasi di perusahaan, karyawan yang percaya bahwa sistem tersebut akan meningkatkan efisiensi kerja dan Mereka biasanya akan lebih produktif dan bermaksud untuk menggunakan sistem lebih banyak. (Kim & Garrison, 2009). Namun, ada gap penelitian terkait bagaimana harapan kinerja mempengaruhi penggunaan teknologi di lingkungan rumah tangga dan individu yang masih perlu dieksplorasi lebih lanjut (Straub, Keil, & Brenner, 1997).

Faktor lain yang penting adalah *Effort Expectancy*, yaitu suatu keringanan penggunaan yang dirasakan individu dalam mengimplementasikan suatu teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2003). Penelitian menunjukkan bahwa ketika individu percaya bahwa suatu teknologi mudah digunakan, mereka lebih mungkin memicu adanya niat dan menggunakan teknologi tersebut. Misalnya, nasabah yang cenderung menggunakan aplikasi yaitu sebuah mobile banking yang mudah dipahami dan digunakan akan cenderung lebih senang untuk menggunakannya dalam kegiatan perbankan sehari-hari (Yi, Jackson, Park, & Probst, 2006). Namun, sebuah penelitian yang lebih lanjut diperlukan untuk memperluas opini pada bagaimana ekspektasi yang tidak realistis tentang kemudahan penggunaan teknologi dapat mempengaruhi niat perilaku (Im, Hong, & Kang, 2011).

Selain itu, *social influence*, yaitu tingkat di mana individu merasakan

tekanan sosial atau dukungan dari orang-orang penting di sekitar mereka untuk menggunakan suatu teknologi atau sistem, juga merupakan faktor yang signifikan dalam mengubah niat perilaku seseorang (Venkatesh et al., 2003). Penelitian menyatakan *Social Influence* dapat berperan penting dalam membentuk niat individu untuk mengadopsi teknologi, terutama pada tahap awal adopsi. Misalnya, karyawan mungkin lebih cenderung menggunakan sistem baru jika mereka merasa didukung oleh rekan kerja atau pimpinan mereka (Schepers & Wetzels, 2007). Namun, gap penelitian terkait bagaimana *Social Influence* mempengaruhi penggunaan teknologi di lingkungan rumah tangga dan individu masih perlu dieksplorasi lebih lanjut (Al-Gahtani, Hubona, & Wang, 2007).

Secara keseluruhan, hubungan antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* dengan *Behavioral Intention* telah didukung oleh banyak penelitian. Namun, masih banyak aspek yang perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk memahami sepenuhnya dinamika hubungan ini dalam berbagai konteks dan populasi yang berbeda. Penelitian lebih dalam juga diperlukan agar bisa mengeksplorasi pengaruh moderasi yang bisa mempengaruhi hubungan ini, seperti tingkat dukungan teknis, kompleksitas teknologi, dan tingkat keterampilan pengguna (Lewis, Agarwal, & Sambamurthy, 2003).

Berdasarkan berbagai macam bentuk dan opini penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi pembayaran digital, khususnya QRIS, pada sektor Indonesia mengalami fluktuasi yang signifikan dalam 10

tahun akhir ini. Hal ini didorong oleh kemudahan akses internet dan kepemilikan smartphone, pergeseran kebiasaan masyarakat yang beralih ke pembayaran digital, serta arahan dari pemerintah dan Bank Indonesia.

Meskipun QRIS mengalami pertumbuhan penggunaan setiap tahun, namun masih terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat penggunaan antara dompet digital dan QRIS. Perbedaan ini ada karena beberapa faktor, yaitu kemudahan penggunaan, fitur yang ditawarkan, dan pengaruh sosial. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan metode pembayaran digital berbeda-beda di setiap penelitian. Namun, beberapa faktor yang umum ditemukan adalah harapan kinerja, harapan usaha, kondisi fasilitas, dan pengaruh sosial.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei untuk mengumpulkan data dari mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. Teknik sampling yang digunakan adalah stratified random sampling dengan ukuran sampel yang dihitung menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner online dan dianalisis menggunakan teknik Partial Least Squares (PLS).

Penelitian ini ada dan bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang matang tentang variabel yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan QRIS oleh mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual yang mengintegrasikan UTAUT dan variabel terkait. Penelitian ini didasarkan pada hipotesis bahwa Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social

Influence, dan Facilitating Condition pada pembayaran QRIS berdampak positif pada Use Behavior pembayaran QRIS. Hasilnya diharapkan dapat membantu penyedia dan pengguna layanan pembayaran QRIS, serta pihak universitas, meningkatkan adopsi dan penggunaan pembayaran QRIS oleh mahasiswa dan mendukung transisi ke QRIS..

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa perumusan masalah pada pengajuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah *Performance Expectancy* mempengaruhi *Behavior Intention* terhadap metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur?
2. Apakah *Effort Expectancy* mempengaruhi *Behavior Intention* pada metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur?
3. Apakah *Social Influence* mempengaruhi *Behavior Intention* pada metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur?
4. Apakah *Facilitating Condition* mempengaruhi *Use Behavior* pada metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur?
5. Apakah *Behavioral Intention* mempengaruhi *Use Behavior* pada metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa yang ada di Fakultas Ekonomi

dan Bisnis Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan untuk tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisa hubungan *Performance Expectancy* dengan *Behavior Intention* dalam penggunaan QRIS Mahasiswa FEB UPN Veteran Jatim
2. Untuk menganalisa hubungan *Effort Expectancy* dengan *Behavior Intention* penggunaan QRIS Mahasiswa FEB UPN Veteran Jatim
3. Untuk menganalisa hubungan *Social Influence* dengan *Behavior Intention* penggunaan QRIS Mahasiswa FEB UPN Veteran Jatim
4. Untuk menganalisa hubungan *Facilitating Condition* dengan *Use Behavior* penggunaan QRIS Mahasiswa FEB UPN Veteran Jatim
5. Untuk menganalisa hubungan *Behavior Intention* dengan *Use Behavior* penggunaan QRIS Mahasiswa FEB UPN Veteran Jatim

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian, diharapkan akan bermanfaat bagi semua yang membutuhkan, sebagai berikut :

1. **bagi Universitas** : bisa memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang dapat mendorong penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa dan membantu pihak universitas dalam membuat rencana agar bisa meningkatkan keputusan tentang penggunaan QRIS
2. **Bagi Mahasiswa** : Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang

faktor-faktor yang bisa mempengaruhi penggunaan QRIS.

3. ***pemerintahan*** : Memberikan masukan mengenai faktor-faktor yang berpengaruh secara langsung terhadap penggunaan QRIS pada generasi Z terutama para mahasiswa guna untuk membantu pemerintah dalam mengembangkan kebijakan yang tepat untuk mengoptimalkan adopsi QRIS yang lebih baik agar UMKM lebih sejahtera.
4. ***Bagi Peneliti*** : Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai adopsi teknologi pada mahasiswa.