

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang Evaluasi Faktor Penerimaan Pengguna terhadap Layanan QRIS Pada Generasi Z menggunakan Modifikasi TAM, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Trust* dan *Perceived Enjoyment* berpengaruh positif signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dengan nilai *T-statistics* = 9.485 & 6.581 dan *p-values* = 0.000. Generasi Z, sebagai *digital natives*, cenderung memilih teknologi yang tidak hanya aman tetapi juga nyaman digunakan. Kepercayaan terhadap QRIS sebagai sistem pembayaran yang andal membuat generasi ini lebih yakin akan manfaatnya, sementara aspek kenyamanan dalam penggunaan semakin memperkuat persepsi bahwa QRIS adalah metode pembayaran yang efisien. Dengan mayoritas responden berasal dari Pulau Jawa, di mana infrastruktur digital lebih berkembang, kepercayaan terhadap QRIS semakin tinggi karena akses yang luas dan pengalaman penggunaan yang lebih optimal. Hal ini menunjukkan bahwa bagi Generasi Z, teknologi pembayaran yang aman dan menyenangkan digunakan menjadi faktor utama dalam meningkatkan persepsi manfaatnya.
2. *Trust* (*T-Statistics* = 2.834; *P-Value* = 0.002), *Innovation* (*T-Statistics* = 5.242; *P-Value* = 0.000), dan *Perceived Usefulness* (*T-Statistics* = 2.962; *P-Value* = 0.002) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavior Intention* dalam penggunaan QRIS. *Innovation* memiliki pengaruh terbesar, mencerminkan bahwa Generasi Z yang cenderung adaptif terhadap teknologi baru sehingga lebih terdorong untuk menggunakan QRIS jika layanan ini terus berinovasi. *Trust* juga berperan penting, menunjukkan bahwa keamanan dan keandalan QRIS meningkatkan niat pengguna untuk menggunakannya. Sementara itu, meskipun *Perceived Usefulness* signifikan, pengaruhnya lebih kecil, yang mengindikasikan bahwa Generasi Z tidak hanya mempertimbangkan manfaat praktis QRIS

tetapi juga aspek inovasi dan keamanan dalam membentuk niat penggunaan.

3. *Perceived Enjoyment* dan *Perceived Ease of Use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavior Intention*, dengan nilai *T-Statistics* masing-masing 0.984 dan 1.433 serta *p-values* 0.163 dan 0.076. Hal ini menunjukkan bahwa kesenangan dalam penggunaan dan kemudahan tidak cukup kuat untuk mempengaruhi niat Generasi Z dalam menggunakan QRIS. Sebagai generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi, generasi ini cenderung mengutamakan aspek lain seperti keamanan, efisiensi, dan keandalan sistem pembayaran dibandingkan faktor kenyamanan atau kesenangan dalam penggunaan. Oleh karena itu, meskipun QRIS menawarkan kemudahan dan pengalaman yang menyenangkan, faktor ini tidak menjadi penentu utama dalam keputusan mereka untuk menggunakannya.
4. *Behavior Intention* berpengaruh positif signifikan terhadap *Adoption* dengan nilai koefisien 0.661, T-statistics 21.092, dan p-value 0.000. Ini berarti semakin tinggi niat pengguna untuk menggunakan QRIS, semakin besar kemungkinan mereka benar-benar mengadopsinya. Generasi Z, yang dikenal sebagai *digital native*, memiliki kecenderungan tinggi untuk mencoba dan mengadopsi teknologi baru, terutama dalam pembayaran digital yang menawarkan kemudahan dan efisiensi. Mayoritas responden dalam penelitian ini berasal dari wilayah dengan akses teknologi yang baik, seperti Jawa dan DKI Jakarta, serta didominasi oleh mahasiswa dan pekerja yang sering bertransaksi untuk kebutuhan sehari-hari. Dengan tingginya intensitas penggunaan QRIS dalam transaksi harian, niat menggunakan layanan ini semakin kuat, yang pada akhirnya mempercepat adopsi QRIS sebagai metode pembayaran utama di kalangan Generasi Z.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih berfokus pada beberapa domisili tertentu atau satu domisili saja guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS di wilayah tersebut.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengukur tingkat literasi keuangan digital dan pengaruhnya terhadap adopsi QRIS, yang dapat membantu pemerintah dan lembaga terkait dalam meningkatkan program edukasi untuk mendorong penggunaan QRIS yang lebih luas dan merata.

Halaman ini sengaja dikosongkan