




The Effect of Knowledge and Ease of Use on Decisions to Use QRIS Digital Payment Among Gen Z in Bandung City

Pengaruh Pengetahuan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan Digital Payment QRIS Dikalangan Gen Z Di Kota Bandung

Ratu Hedy Syahidah Budiarti

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article history: Received: 01-05-2025 Revised: 15 05-2025 Accepted: 25-05-2025</p> <p>Keywords: Decisions to Use; Ease of Use; Knowledge; QRIS Digital Payment.</p>	<p>This study aims to determine the effect of knowledge and ease of use on the decision to use QRIS digital payment among Gen Z in Bandung City. The population in this study is the people of Bandung City who belong to Generation Z. Primary data was collected by questionnaire as an instrument to prove the results of the study, to test the hypothesis in this study using the SPSS ver. 25 data analysis tool. 25. Sampling as many as 100 respondents who belong to generation Z in Bandung City. The results showed that knowledge has a positive and significant effect on usage decisions, ease of use has a positive and significant effect on usage decisions, knowledge and ease of use have a positive and significant effect on usage decisions simultaneously.</p>
<p>This is an open access article under the CC BY-NC-SA license</p> 	<p>Corresponding Author: Ratu Hedy Syahidah Budiarti Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia Email: ratuhedy@unpas.ac.id</p>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor keuangan. Annur, (2024) dalam artikel Databoks menyebutkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan We Are Social dalam Annur, Cindy Mutia (2024), pada Januari 2024 ada 185 juta individu pengguna internet di Indonesia, setara 66,5% dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang. Sementara data yang dikutip dari APJII (2024) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%. Berdasarkan gender, kontribusi penetrasi internet Indonesia banyak bersumber dari laki-laki 50,7% dan perempuan 49,1%. Sementara dari segi umur, orang yang berselancar di dunia maya ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Lalu, berusia generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24% (APJII, 2024)

Tingginya tingkat penggunaan internet dibarengi dengan adanya inovasi dari perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak perubahan gaya hidup masyarakat dalam hal perilaku pembayaran. Perubahan gaya perilaku pembayaran ini disebut dengan fenomena cashless society. Cashless society ialah keadaan masyarakat melakukan transaksi tanpa memakai uang tunai, tetapi dengan menggunakan uang elektronik atau bermacam kartu seperti ATM dan kartu kredit (Wardani & Masdiantini, 2022). Pembaayara digital merupakan pembayaran yang berbasis teknologi. Pembayaran Digital meliputi penyimpanan uang, pemrosesan uang dan menerima informasi digital melalui pembayaran elektronik (Bangsa & Khumaeroh, 2023).

Maraknya tren cashless society membuat perusahaan-perusahaan berlomba-lomba untuk meluncurkan e-moneynya. Adapun jenis-jenis e-money yang beredar di Indonesia seperti uang elektronik berbasis kartu (Flazz, Brizzi, e-Money dan Tapcash), lalu uang elektronik berbasis aplikasi atau server (Gopay, Ovo, Shopeepay, Dana, LinkAja, Mobile Banking dan lain-lain). Namun sangat disayangkan dalam penggunaannya pada setiap transaksi harus memiliki QR Code yang berbeda pada setiap jenis alat digital payment sehingga memberi kesulitan setiap akan melakukan transaksi pembayaran. Di samping hal itu, setiap aplikasi yang berbeda maka biaya admin yang dikenakan juga berbeda. Digitalisasi bank juga membutuhkan kesiapan teknologi dan SDM yang andal (Utari, 2024).

Maka dari itu untuk memudahkan proses transaksi pada setiap aplikasi digital payment dan mempermudah pelaku usaha agar tidak menyediakan berbagai macam QR Code, Bank Indonesia menciptakan teknologi pembayaran digital yaitu QRIS (Quick Response Code Indonesian Standart). QRIS berguna untuk mempermudah, mempercepat, dan menstandarkan transaksi non-tunai di seluruh Indonesia. QRIS menjadi solusi praktis dalam mendorong inklusi keuangan nasional, terutama di tengah budaya masyarakat yang mulai beralih dari pembayaran tunai ke digital. Khusus di kalangan Generasi Z, yang dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital, adopsi QRIS menjadi fenomena yang menarik untuk dikaji. Dengan adanya QRIS, pengguna bisa melakukan pembayaran menggunakan scan QR Code tanpa memikirkan QR Code yang disediakan oleh merchant berbeda dengan pengguna. Selain itu, salah satu manfaat yang didapat bagi pihak

merchant yaitu penjualan akan berpotensi mengalami kenaikan dikarenakan merchant menerima transaksi pembayaran dari QR Code apapun (Bank Indonesia, 2019).

Foster, Hurriyati dan Johansyah (2022), menyimpulkan bahwa keputusan penggunaan adalah serangkaian proses mencari informasi dan mengevaluasi masalah kebutuhan melalui suatu produk atau jasa tertentu, yang kemudian berujung pada keputusan untuk melakukan transaksi atau menggunakan produk ataupun jasa tersebut. Selanjutnya keputusan penggunaan adalah kegiatan dimana konsumen menggunakan suatu produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), sepanjang bulan Agustus 2023 nilai transaksi belanja menggunakan uang elektronik atau e-money secara nasional mencapai Rp38,5 triliun. Jika dilihat secara bulanan, nominalnya turun 1,8% (month-on-month). Namun, jika dibandingkan setahun lalu, nilai itu tumbuh 1,9% (year-on-year). Adapun jika dibandingkan posisi Agustus 2018, nilai transaksi belanja pakai e-money pada Agustus 2023 sudah meningkat lebih dari 880%. Hal ini menunjukkan tren pemakaian uang elektronik di kalangan konsumen Indonesia menguat signifikan dalam lima tahun terakhir (Annur, 2024). Meski secara demografis Gen Z dianggap sebagai pengguna digital native, adopsi QRIS di kelompok ini tidak hanya bergantung pada akses teknologi, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor pengetahuan tentang penggunaan QRIS dan persepsi mengenai kemudahannya

Penggunaan yang sangat mudah hanya dengan menggunakan smartphone digemari oleh banyak kalangan karena tidak perlu ribet membawa uang cash kemana-mana yang memiliki kemungkinan dapat hilang, salah satu pengguna yang saat ini sangat tertarik dengan sistem teknologi adalah kalangan masyarakat generasi Z dan generasi Milenial. Salah satu sasaran utama dari pengguna QRIS adalah Generasi Z atau dikenal juga dengan sebutan generasi digital native karena menjadi generasi pertama yang terhubung dengan teknologi dan digital dari sejak dilahirkan. Peluang Gen Z dalam mempengaruhi optimalisasi pengimplementasian sistem pembayaran digital di Indonesia pun cukup besar, khususnya dalam hal ini adalah penggunaan QRIS. Generasi Z diketahui sebagai generasi yang tumbuh di tengah budaya digital, mereka sudah familiar dengan teknologi internet dan media sosial sejak dini, bahkan sejak mulai belajar membaca, menulis, beraktivitas, dan berinteraksi. Kondisi ini membuka peluang besar bagi generasi Gen Z guna mempunyai pengaruh yang krusial dalam upaya optimalisasi implementasi sistem pembayaran digital di Indonesia, terutama dalam hal adopsi QRIS (Mareta & Meiryani, 2023).

Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia yang diperoleh dari pengalaman hidupnya, yang menjadi acuan dalam pembentukan sikap seseorang (Sumarwan, 2012). Pengetahuan mengenai layanan QRIS merupakan informasi yang harus dimiliki oleh pengguna sebelum menggunakan sistem pembayaran QRIS. Pengguna yang mempunyai pengetahuan tinggi akan cenderung meningkatkan penggunaan layanan QRIS, begitu pula sebaliknya. Pengetahuan berpengaruh penting pada suatu keputusan penggunaan produk ataupun jasa, apabila seseorang sudah mulai menyadari dan mengidentifikasi produk tersebut, maka seseorang cenderung menggunakan produk tersebut sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Akan tetapi apabila seseorang tidak memiliki pengetahuan mengenai produk tersebut ataupun jasa maka kecil kemungkinan mereka akan menggunakan sebuah produk tersebut. Namun tak jarang dijumpai masyarakat yang tetap memutuskan menggunakan sebuah produk ataupun teknologi tanpa paham terlebih dahulu mengenai teknologi tersebut karena kebiasaan masyarakat terutama generasi Z yang ikut-ikutan atau lebih dikenal dengan FOMO (*Fear Of Missing Out*) atau rasa takut tertinggal karena tidak mengikuti aktivitas tertentu.

Pengetahuan merupakan hal terpenting dalam menentukan sebuah keputusan, masyarakat akan membandingkan cara pembayaran dengan menggunakan QRIS dan pembayaran secara langsung menggunakan uang tunai serta seluruh manfaat yang akan didapat saat masyarakat menggunakan QRIS saat melakukan pembayaran. Semakin baik dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat melakukan transaksi non-tunai (Ulya et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Lisniawati (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS. Selain itu, Irvianti et al., (2023) mengemukakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Namun tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan Parastiti dan Mukhlis (2015) menyatakan bahwa pengetahuan produk tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money.

Selain tingkat pengetahuan, kemudahan penggunaannya juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan seseorang. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) juga menjadi faktor penting dalam teori adopsi teknologi (*Technology Acceptance Model*), yang menyatakan bahwa semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diadopsi oleh pengguna. Menurut Davis (2019) kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Menurut Mathieson dalam Ersaningtyas & Susanti (2019) kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Berdasarkan penelitian dari (Ningsih et al (2021), variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan kemudahan penggunaan baik secara sendirisendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

Namun demikian, penelitian mengenai pengaruh pengetahuan dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Gen Z, khususnya di wilayah urban seperti Kota Bandung, masih sangat terbatas. Kota Bandung sebagai salah satu kota kreatif dan digital di Indonesia memiliki karakteristik Gen Z yang unik, yang mungkin berbeda dengan daerah lain. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor apa saja yang mendorong atau menghambat keputusan penggunaan QRIS di kalangan Gen Z Bandung. Studi ini menggabungkan dua variabel penting pengetahuan dan kemudahan penggunaan secara bersamaan untuk menjelaskan keputusan penggunaan QRIS, yang masih jarang dianalisis secara terintegrasi dalam penelitian sebelumnya. Berdasarkan latar belakang maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pengetahuan dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan digital payment QRIS dikalangan gen z di Kota Bandung

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah generasi muda yang berusia 17 – 35 tahun sebagai pengguna QRIS di Kota Bandung. Pertimbangan bahwa populasi yang digunakan cukup banyak jumlahnya dan tidak diketahui secara pasti maka peneliti membuat penentuan jumlah minimal sampel dihitung menggunakan rumus Ferdinand (2014) yang mengatakan jumlah sampel adalah jumlah indikator dikali 5 sampai 10. Jumlah indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah 16 indikator, Sehingga didapat jumlah sampel 80 hingga 160. Maka pada penelitian ini menggunakan ukuran

sampel sebanyak 100 responden yang melakukan pengisian kuisioner dan jumlah tersebut dianggap mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel (*teknis sampling*) yaitu teknik *Non-probability Sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan teknik penentuan sampelnya yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021). Adapun kriteria-kriteria sampel pada penelitian ini yaitu Termasuk kedalam Generasi Z, dengan usia responden mulai dari 17 hingga 27 tahun, pernah melakukan transaksi non-tunai QRIS, berdomisili di Kota Bandung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov untuk masing-masing variabel. Data penelitian dikatakan menyebar normal atau memenuhi uji normalitas apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) variabel residual berada di atas 0,05, sebaliknya jika nilai Asymp..Sig (2-tailed) variabel residual berada di bawah 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal atau tidak memenuhi uji normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov–Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,24807673
Most Extreme Differences	Absolute	,079
	Positive	,079
	Negative	-,059
Test Statistic		,079
Asymp. Sig. (2-tailed)		,124 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber:Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan tabel 1 Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov di atas, diketahui bahwa uji normalitas pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,124 > 0,05. Artinya apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) variabel residual berada > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Multikolonieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Multikolinieritas dapat dilihat dengan Variance Inflation

Factor (VIF), apabila nilai VIF < 10 dan nilai tolerance > 0,10 maka tidak terdapat gejala multikolonieritas (Ghozali, 2018). Adapun uji multikolonieritas yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Multikolonieritas

Model	Coefficientsa				Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance
1 (Constant)	4,687	1,505		3,115	,002	
Pengetahuan	,306	,049	,513	6,233	,000	,847
Kemudahan Penggunaan	,196	,060	,268	3,256	,002	,847

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber:Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan tabel 2 hasil uji multikolonieritas, diketahui nilai VIF setiap variabel bebas pada model regresi <10 dan tolerance > 0,10. Artinya hasil uji multikolonieritas di atas tidak terdapat gejala multikolonieritas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk melakukan uji heteroskedastisitas, yaitu uji grafik plot, uji park, uji glejser, dan uji white. Pengujian pada penelitian ini menggunakan uji glejser dikarenakan memiliki nilai yang dijadikan standar patokan dalam menentukan gejala heteroskedastisitas. Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,926	,981		2,983	,004
Pengetahuan	-,030	,032	-,101	-,933	,353
Kemudahan Penggunaan	-,051	,039	-,142	-1,311	,193

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber:Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan tabel 3 Uji glejser di atas diperoleh nilai signifikansi untuk semua variabel > 0.05, yang mana jika nilai signifikansi di atas 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data memenuhi asumsi klasik heterokedastisitas. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa tidak terdapat heterokedastisitas dalam model regresi penelitian ini.

Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda ini dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya, yaitu untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Pengetahuan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Tabel 4 Analisis Regresi Berganda

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	4,687	1,505		3,115	,002
	Pengetahuan	,307	,049	,513	6,233	,000
	Kemudahan penggunaan	,195	,060	,268	3,256	,002

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan Tabel 4 di atas diperoleh persamaan regresi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Persamaan Regresi Berganda:

$$Y = 4,687 + 0,307X_1 + 0,195X_2 + e$$

Berdasarkan persamaan struktur di atas, diperoleh Nilai konstanta (a) sebesar 4,687. Artinya apabila variabel independen diasumsikan 0 (nol) maka nilai keputusan penggunaan sebesar 4,687. Nilai koefisien variabel Pengetahuan (X₁) sebesar 0,307. Artinya jika Pengetahuan mengalami kenaikan sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan keputusan penggunaan sebesar 0,306 dengan asumsi variabel lainnya tetap. Koefisien bernilai positif artinya terjadi kenaikan antara Pengetahuan dengan keputusan penggunaan, semakin tinggi pengetahuan maka keputusan penggunaan akan mengalami peningkatan. Nilai koefisien variabel Kemudahan Penggunaan (X₂) sebesar 0,195 artinya jika Kemudahan Penggunaan mengalami kenaikan sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan keputusan penggunaan sebesar 0,196 dengan asumsi variabel lainnya tetap. Koefisien bernilai positif artinya terjadi kenaikan antara Kemudahan Penggunaan dengan keputusan penggunaan, semakin mudah digunakan sebuah teknologi maka keputusan penggunaan akan mengalami peningkatan. Standar error (é) sebesar 0,557. Artinya besarnya koefisien jalur error bagi variabel lain diluar penelitian yang mempengaruhi keputusan penggunaan sebesar 55,7%.

Uji Hipotesis

Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel independent mampu menjelaskan variabel dependen dengan baik atau apakah variabel independen secara bersama sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Pada tabel Anova berikut dapat dilihat Pengaruh Pengetahuan dan Kemudahan penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan secara simultan atau bersama-sama:

Tabel 5 Hasil Uji F (Uji Simultan)

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	122,538	2	61,269	38,539	,000b
	Residual	154,212	97	1,590		
	Total	276,750	99			

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan, Pengetahuan

Sumber: Data Olahan SPSS ver 25

Dengan demikian diketahui F hitung (38,539) > F tabel (3,09) dengan Sig. (0,000) < 0,05. Artinya bahwa variabel independen pengetahuan dan kemudahan penggunaan berpengaruh secara bersama sama terhadap keputusan penggunaan.

Uji Parsial (Uji t)

Uji secara parsial atau uji t dalam penelitian ini dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Hipotesis diterima apabila memiliki sig < 0,05 dan koefisien regresi searah dengan hipotesis. Hasil analisis secara parsial (Uji t) dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 Uji Parsial (Uji t)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	4,687	1,505		3,115	,002
	Pengetahuan	,307	,049	,513	6,233	,000
	Kemudahan penggunaan	,195	,060	,268	3,256	,002

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan Tabel 6 maka pengetahuan diperoleh nilai t hitung (6,233) > t tabel (1,985) dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Artinya bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Kemudahan penggunaan diperoleh nilai t hitung (3,256) > t tabel (1,985) dengan nilai signifikansi 0,002 < 0,05. Artinya bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dapat menjelaskan variasi variabel dependen pada pengujian hipotesis Nilai (R²) mempunyai interval antara 0 dan 1. Adapun nilai koefisien determinasi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,665a	,443	,431	1,26088

a. Predictors: (Constant), Kemudahan penggunaan, Pengetahuan

Sumber: Data Olahan SPSS ver 25

Berdasarkan Tabel 7 Hasil uji koefisien determinasi di atas, dijelaskan bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,443 dilihat dari nilai R square. Artinya kemampuan variabel independen dalam hal ini adalah Pengetahuan dan Kemudahan penggunaan terhadap variabel dependennya adalah Keputusan Penggunaan sebesar 44,3% sedangkan sisanya sebesar 55,7 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian.

Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Hasil penelitian diperoleh bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Artinya semakin tinggi tingkat pengetahuan responden terhadap QRIS maka keputusan penggunaan QRIS akan meningkat. Pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS karena pada dasarnya semakin tinggi pengetahuan dan kemampuan mereka tentang teknologi QRIS maka semakin mendorong keputusan mereka untuk menggunakan QRIS. Semakin tinggi sisi positif pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap objek maka semakin besar pula perhatian dan penggunaan pada objek tersebut.

Seperti halnya pendapat yang disampaikan oleh (Ulya et al., 2023) memaparkan Pengetahuan merupakan hal terpenting dalam menentukan sebuah keputusan, masyarakat akan membandingkan cara pembayaran dengan menggunakan QRIS dan pembayaran secara langsung menggunakan uang tunai serta seluruh manfaat yang akan didapat saat masyarakat menggunakan QRIS saat melakukan pembayaran. Semakin baik dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat melakukan transaksi non tunai (Ulya et al., 2023). Irvianti et al., (2023) mengemukakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Artinya semakin tinggi pengetahuan pengguna terhadap QRIS sebagai alat pembayaran non-tunai, maka keputusan penggunaan QRIS akan semakin meningkat. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Lisniawati (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Hasil penelitian diperoleh bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Artinya semakin mudah digunakan oleh pengguna maka semakin meningkat keputusan menggunakan QRIS. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) juga menjadi faktor penting dalam teori adopsi teknologi (*Technology Acceptance Model*), yang menyatakan bahwa semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diadopsi oleh pengguna.

Menurut Davis (2019) kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Menurut Mathieson dalam Ersaningtyas & Susanti (2019) kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya. apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Berdasarkan penelitian dari (Ningsih et al (2021), variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan kemudahan penggunaan baik secara sendirisendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian secara statistik dapat dijelaskan bahwa variabel Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Artinya semakin baik pengetahuan maka semakin tinggi pula keputusan penggunaan QRIS dikalangan Gen Z Di Kota Bandung. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Artinya semakin mudah untuk digunakan oleh pengguna maka semakin meningkat keputusan menggunakan QRIS dikalangan Gen Z Di Kota Bandung. Variabel Pengetahuan dan Kemudahan Penggunaan berpengaruh secara bersama sama terhadap Keputusan Penggunaan QRIS QRIS dikalangan Gen Z Di Kota Bandung. Artinya semakin baik Pengetahuan dan semakin mudah digunakan maka semakin tinggi pula keputusan penggunaan QRIS dikalangan Gen Z Di Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2024). *Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024* Ada 185 Juta Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/de7b25bfae5971c/ada-185-juta-pengguna-internet-di-indonesia-pada-januari-2024>
- APJII. (2024). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University. *Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 62–67. <http://jibaku.unw.ac.id>
- Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, situs resmi Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/Content/Default.aspx>.
- Davis. (2019). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Ersaningtyas, A. P., & Susanti, E. D. (2019). ANALISIS PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI RESIKO DAN KUALITAS INFORMASI TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN REKENING BERSAMA SHOPEE. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(2), 185–198.
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk skripsi, Tesis dan Disertai Ilmu Manajemen*. Universitas Diponegoro.
- Foster, B., Hurriyati, R., & Johansyah, M. D. (2022). The Effect of Product Knowledge, Perceived Benefits, and Perceptions of Risk on Indonesian Student Decisions to Use E-Wallets for Warunk Upnormal. *Sustainability (Switzerland)*, 14(11). <https://doi.org/10.3390/su14116475>
- Irvianti, Hasanah, I., & Nafidzi, E. (2023). Pengaruh pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan terhadap keputusan menggunakan qris di kalangan mahasiswa universitas muhammadiyah banjarmasin. *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance*, 6(November), 817–827.
- Lisniawati, I. (2021). *Determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. Doctoral Dissertation, IAIN Padangsidimpuan*.
- Mareta, Y., & Meiryani, M. (2023). Determinants of Interest Using QRIS as a Payment Technology For E-Wallet by Z Generation in Indonesia. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(2), 800. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i2.11175>

- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Ulya, Z., Safwandi, & Jannah, M. (2023). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Responses Indonesian Standar (QRIS). *Journal- Research of Economic Dan Bussiness*, 2(1), 9–20.
- Utari, P. (2024). The Influence Of Customer Service And Promotion On The Decision To Use Bank Nagari Savings Products Pasar Raya Padang Branch Peranan Customer Service Dan Promosi Terhadap Keputusan Menggunakan Produk Tabungan Bank Nagari Cabang Pasar Raya Padang. *Jurnal Cakrawala : Management Science Journal*, 1(1), 22–35.
- Wardani, L., & Masdiantini, P. R. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis Dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code *Jurnal Ilmiah Akuntansi ...*, 12(1), 254–263.