



# Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Aplikasi DANA di Kota Mataram

M. Risky Ardiansyah<sup>1\*</sup>, Handry Sudhiarta Athar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Indonesia.

## Article Info

Received: March 26, 2024

Revised: June 5, 2024

Accepted: June 26, 2024

Publish: June 30, 2024

Corresponding Author:

M. Risky Ardiansyah

[riskyar738@gmail.com](mailto:riskyar738@gmail.com)

DOI:

[10.29303/alexandria.v5iSpecialIssue.607](https://doi.org/10.29303/alexandria.v5iSpecialIssue.607)

© 2024 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)



**Abstract:** The purpose of this study is to determine the effect of the Ease of Use and Benefit variables on the Decision to Use QRIS in the DANA application in Mataram City. In this study, 100 respondents located in Mataram City were used as samples. Based on the data analysis, it can be concluded that the Ease of Use and Benefit variables have a positive and significant effect on the Decision to Use QRIS in the DANA application in Mataram City. The Ease of Use variable has a positive and significant effect on the Decision to Use QRIS in the DANA application in Mataram City, as evidenced by the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_1$ . The Benefit variable has an effect on the Decision to Use QRIS in the DANA application in Mataram City, as evidenced by the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_2$ .

**Keywords:** Ease of Use, Benefits, Usage Decision.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel kemudahan penggunaan dan manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram. Dalam penelitian ini, 100 orang responden yang berlokasi di Kota Mataram digunakan sebagai sampel. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan penggunaan dan manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram, dibuktikan dengan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Variabel Manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram, dibuktikan dengan  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima.

**Kata Kunci:** Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Keputusan Penggunaan.

## Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi di dunia sangat berkembang pesat dan mempengaruhi kehidupan manusia di segala aspek baik ekonomi, Pendidikan, sosial maupun budaya. Saat ini dunia memasuki era revolusi industri 4.0, yang dimana teknologi menjadi basis dalam kehidupan manusia. Salah satu kemajuan teknologi dalam bidang ekonomi adalah sistem pembayaran digital. Sistem pembayaran yang dulunya harus dilakukan secara langsung atau bertemu, saat ini

bisa dilakukan secara digital asalkan mempunyai jaringan *smartphone* dan *internet*. Dalam berbelanja dan bertransaksi, *smartphone* dan *internet* dapat memudahkan penggunaannya melalui adanya aplikasi pembayaran yang disebut e-wallet.

Menurut Rahmawati dan Yuliana (2019) dalam penelitiannya mendefinisikan E-wallet sebagai aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai, dengan adanya layanan e-wallet uang tunai akan berkurang serta akan

menciptakan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan pembayaran tunai menjadi uang non tunai.

Ada banyak sekali aplikasi e-wallet di Indonesia, diantara lain Gopay, OVO, DANA, LinkAja, Jenius, Go Mobile by CIMB, I saku, Sakuku, Doku, Paytren dan lain- lain. Akan tetapi peneliti akan berfokus kepada aplikasi e-wallet yang saat ini sering digunakan oleh masyarakat Indonesia, aplikasi tersebut adalah DANA. Aplikasi ini sangat membantu masyarakat dalam melakukan transaksi pembelian melalui *smartphone* dan diminati karena banyaknya fitur-fitur yang disediakan aplikasi tersebut.

**Tabel 1.** Daftar pengguna e-wallet di Indonesia tahun 2021

No	Daftar Pengguna E-wallet di Indonesia	
1	ShopeePay	76%
2	Gopay	57%
3	OVO	54%
4	DANA	49%
5	Link Aja	21%

Sumber: data Indonesia.id

Berdasarkan data laporan Momentum Works, ShopeePay menjadi e-wallet yang paling banyak digunakan pada 2021. Ini tercermin dari tingkat penggunaan ShopeePay yang mencapai 76% pada Maret 2021. Posisi kedua ditempati oleh Gopay dengan tingkat penetrasi sebesar 57%. Kemudian, tingkat pengguna OVO sebesar 54%. Tingkat pengguna DANA tercatat sebesar 49%. Sementara, Link Aja berada di urutan kelima dengan tingkat penetrasi pengguna sebesar 21%.

DANA adalah perusahaan fintech Indonesia yang menyediakan infrastruktur untuk memungkinkan masyarakat Indonesia melakukan pembayaran digital, serta transaksi tanpa uang tunai dan tanpa kartu baik *online* maupun *offline*, yang dapat diselesaikan dengan cepat, nyaman, dan aman. Dompot digital DANA memiliki konsep platform terbuka, artinya aplikasi DANA dapat diakses dan digunakan di berbagai platform, baik *offline* maupun *online*, namun terintegrasi. Konsep platform terbuka ini dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran lainnya.

Bank Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020 resmi merilis standar untuk penggunaan kode QR Indonesia dengan nama Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking*, yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020. Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang. Saat ini, dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari

aplikasi DANA yang digunakan masyarakat dapat digunakan untuk keperluan pembayaran.

**Tabel 2.** Data Pengguna QRIS di Indonesia, NTB, dan Mataram

Wilayah	Jumlah Merchant
Indonesia	26.700.000 Merchant
Nusa Tenggara Barat	293.823 Merchant
Mataram	70.891 Merchant

Sumber: bi.go.id

Berdasarkan data dari Bank Indonesia, data per Juni 2023 QRIS telah mencapai 26,7 juta merchant, dengan 91,4% dari jumlah itu adalah UMKM. Perwakilan NTB per juni 2023 mencapai 293.823 pengguna dengan total volume transaksi sebanyak 2.880.089 kali dan nominal transaksi Rp.329,57 miliar dengan jumlah merchant sebanyak 238.753 merchant yang tersebar diseluruh wilayah NTB. Kota Mataram sendiri merupakan wilayah dengan jumlah merchant terbanyak dengan total merchant QRIS sebanyak 70.891 merchant.

## Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian asosiatif kausal dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Ferdinand (2014) penelitian asosiatif kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sebab akibat antara dua variabel atau lebih yang dikembangkan dalam manajemen. Menurut Kuncoro (2003) dalam Mendur, Tawas, dan Arie (2021) menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel dinyatakan dengan angka atau skala numerik.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di wilayah Kota Mataram dan di khususkan kepada para konsumen yang sudah menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada aplikasi DANA.

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi DANA.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data Survei. Metode survei adalah metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data. Metode ini adalah yang paling sering dipakai di kalangan mahasiswa. Desainnya sederhana, prosesnya cepat. Tetapi bila dilakukan dengan sembrono, temuan survei ini cenderung *superficial* ( dangkal) meskipun dalam analisisnya peneliti menggunakan statistik yang rumit.

### 1. Data Primer

Menurut Indriantoro (1999) dalam Andika dan Susanti (2018) data primer merupakan sumber data

penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara).

## 2. Data sekunder

Menurut Indriantoro (1999) dalam Andika dan Susanti (2018) data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara.

## Hasil dan pembahasan

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linier berganda adalah alat untuk meramalkan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat (Nugroho, 2005:43).

**Tabel 3.** Hasil Analisis Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.823	.946		1.926	
	kemudahan penggunaan	.232	.045	.407	5.165	
	manfaat	.513	.076	.531	6.743	

Berdasarkan data pada tabel didapatkan rumusan regresi linier berganda dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = 1,823 + 0,232 X_1 + 0,513 X_2$$

Y adalah keputusan penggunaan, X<sub>1</sub> adalah kemudahan penggunaan, X<sub>2</sub> adalah manfaat. Dari persamaan diatas dapat dianalisis beberapa hal antara lain:

1. Nilai konstanta pada persamaan tersebut sebesar 1,823, ini menunjukkan bahwa apabila kedua variabel (X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub>) dianggap konstan maka nilai dari Keputusan penggunaan terhadap qris pada aplikasi DANA sebesar 18,2%
2. Pengaruh variabel kemudahan penggunaan (X<sub>1</sub>) terhadap Keputusan penggunaan. berdasarkan persamaan tersebut, maka diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,232 yang artinya untuk setiap peningkatan pada variabel kemudahan penggunaan sebesar 100% maka akan meningkatkan Keputusan penggunaan sebesar 23,2%.
3. Pengaruh variabel manfaat (X<sub>2</sub>) terhadap Keputusan penggunaan. berdasarkan persamaan tersebut, maka diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,513 yang artinya untuk setiap peningkatan pada variabel Keputusan penggunaan sebesar 100% maka akan meningkatkan keputusan penggunaan sebesar 51,3%.

**Tabel 4.** Hasil Uji t

Model		T	Sig.
1	(Constant)	1.926	.057
	kemudahan penggunaan	5.165	.000
	Manfaat	6.743	.000

Sumber: Data Primer

1. Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif, dan signifikan terhadap Keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 5.165 > 1,984. Dan berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 maka artinya H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.
2. Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 6,743 > 1,984. Dan berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 maka artinya H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>2</sub> diterima.

**Tabel 5.** Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	Model Summary <sup>b</sup>			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.896 <sup>a</sup>	.803	.799	1.620

a. Predictors: (Constant), manfaat, kemudahan penggunaan

b. Dependent Variabel: keputusan penggunaan

Sumber: Data Primer

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,803 dan ditransformasikan menjadi koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) dengan dikalikan 100% yakni 0,803 x 100% = 80,3 %. Hal ini berarti pengaruh variabel independen kemudahan penggunaan (X<sub>1</sub>), manfaat (X<sub>2</sub>) terhadap variabel dependen yaitu Keputusan penggunaan (Y) sebesar 80,3% selanjutnya sisa R yaitu sebesar 19,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil kusioner dari responden dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram dalam transaksi sehari-hari mendapatkan respon yang sangat baik.
2. Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram, artinya bahwa konsumen akan menggunakan sebuah aplikasi apabila konsumen merasa bahwa aplikasi tersebut mudah untuk digunakan.
3. Manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi DANA di Kota Mataram, artinya bahwa konsumen akan menggunakan sebuah aplikasi apabila konsumen merasa bahwa aplikasi tersebut memberikan manfaat bagi kehidupannya sehari-hari.

### Daftar Pustaka

- Abdillah, W., & Herawati, A. (2018). Pengaruh Bauran Pemasaran (7p) Terhadap Pengambilan Keputusan Siswa Dalam Memilih Sekolah Berbasis Entrepreneur (Studi pada SMA Muhammadiyah 9 Surabaya).
- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.0>
- Anhika, B. P., & I Dewa, G. D. S. (2019). Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927.
- Andika, A., Susanti, F., Tinggi, S., Ekonomi, I., & Padang, K. (2018). Pengaruh Marketing Mix Terhadap Keputusan Pembelian Parfum Di Azzwars Parfum Lubeg Padang.
- Astriyanita, R. H., & Rahmawan, G. (2022). Perilaku Penggunaan E-Wallet Di Coffe Shop Terhadap Keputusan Penggunaan. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(2), 358-374.
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India - An empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590-1618.  
<https://doi.org/10.1108/IJBM-09-2018-0256>
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian*. BP. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Hermawan, V. K., & Paramita, E. L. (2020). Trust dan Perceived Usefulness dan Pengaruhnya Terhadap Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan E-wallet. *Jurnal Ekobis: Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 10(2), 223-236.
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6(1), 19-29.
- Leon, S. (2018). Service Mobile Apps: a Millennial Generation Perspective. *Industrial Management & Data Systems*, 118(9), 1837-1860.
- Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2016). Pengaruh manfaat, kemudahan, risiko dan fitur layanan terhadap minat penggunaan e- money (studi kasus pada pengguna e- money Kota Palembang). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 1-17.
- Mendur, M. E., Tawas, H. N., & Arie, F. V. (2021). Pengaruh Harga, Kualitas Produk Dan Atmosfer Toko Terhadap Keputusan Pembelian Pada Toko Immanuel Sonder. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 9(3), 1077-1086.
- Oentario, Y., Harianto, A., & Irawati, J. (2017). Pengaruh Usefulness, Ease Of Use, Risk Terhadap Intention to Buy Onlinepatisserie Melalui Consumer Attitude Berbasis Media Sosial Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 11(1).  
<https://doi.org/10.9744/pemasaran.11.1.26-31>
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). Pengaruh Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Journal Of Economics And Banking*. [Http://182.253, 197](http://182.253.197).
- Setyowati, E. O. T., & Respati, A. D. (2017). Kemudahan penggunaan, manfaat, computer self efficacy, dan kepuasan pengguna sistem informasi akuntansi. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1), 63-75.
- Sjam, F. S., Mulyati, A., & Maruta, I. G. N. (2022, August). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen pada Warung Rocklaw di Surabaya. In *Seminar Nasional Hasil Skripsi* (Vol. 1, No. 01, pp. 255-259).