



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 6601-6611

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Model Penerimaan Teknologi Qris Pada Pedagang Pasar Tradisional Kumbasari : Refleksi Dari *E - Government*

Kadek Diah Dwipayanti¹, Jonathan Jacob Paul Latupeirissa², Ni Putu Bayu Widhi Antari³, Anak Agung Istri Agung Maheswari⁴.

^{1,2,3}Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Pendidikan Nasional

⁴Pariwisata, Fakultas Pariwisata, Universitas Pendidikan Nasional

¹diahdwipayanti49@gmail.com, ²jonathanlatupeirissa@undiknas.ac.id,

³bayuwidhiantari@undiknas.ac.id, ⁴agungmaheswari@undiknas.ac.id

Abstrak

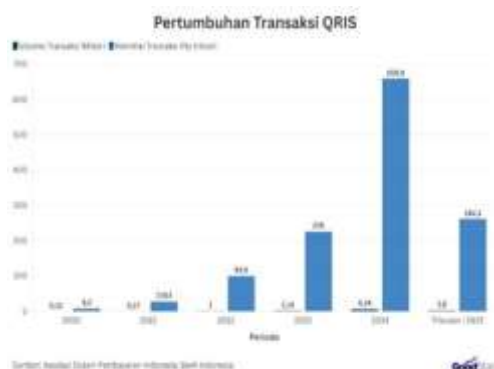
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sikap arah pengguna dan perilaku pengguna QRIS di Pasar Tradisional Kumbasari. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survei, sebanyak 130 pedagang telah menggunakan QRIS. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert yang menilai persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sikap arah pengguna sebagai variable mediasi, dan perilaku penggunaan teknologi pembayaran digital. Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SmartPLS untuk menguji pengaruh langsung dan mediasi antar variabel. Hasil menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap arah pengguna QRIS, manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap pengguna QRIS, dan yang selanjutnya sikap arah pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan. Temuan ini mendukung teori Technology Acceptance Model (TAM), yang menegaskan pentingnya persepsi kemudahan, manfaat terhadap perilaku pengguna dalam penerimaan teknologi digital yang melibatkan sikap arah pengguna. Sehingga, semakin mudah dan bermanfaat QRIS dirasakan, semakin tinggi sikap positif pedagang, yang mendorong perilaku penggunaan secara konsisten. Kendala yang ditemui terkait kurangnya edukasi dan kepercayaan terhadap teknologi, sehingga terdapat hambatan dalam adopsi penuh QRIS di kalangan pedagang pasar tradisional kumbasari. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan edukasi dan sosialisasi untuk mempercepat penerimaan dan penggunaan QRIS sebagai bagian dari transformasi digital di pasar tradisional kumbasari. Dalam membangun suatu kepercayaan dan memperluas penggunaan aplikasi pembayaran QRIS, pemerintah bersama pengelola pasar, dan lembaga keuangan memiliki peranan yang sangat penting untuk memberikan suatu pendampingan, jaminan keamanan transaksi, dan fasilitas yang memudahkan pedagang. sehingga kepercayaan dapat tercipta dengan baik serta penggunaan aplikasi pembayaran QRIS dapat lebih meluas secara berkelanjutan.

Kata kunci : Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, QRIS, Sikap Pengguna, Perilaku Pengguna, Pasar Tradisional Kumbasari

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh yang besar terutama pada aspek kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk inovasi pelayanan publik, yaitu penerapan *Electronic – Government (E – Government)* atau elektronik pemerintahan dengan memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan layanan yang lebih efisien, transparan, dan aksesibel (Isnaeni & Nurcahyanto, 2024). Dalam perkembangannya pada hasil survei *E – Government* 2024 dilakukan oleh UN (*United Nations*) dengan tema “*Accelerating Digital Transformation for Sustainable Development*” yang bertujuan untuk membantu negara – negara anggota mengidentifikasi kekuatan dan tantangan dari masing – masing negara dalam implemtasi pemerintah digital. Khususnya pada tahun 2024, Indonesia telah memasukkan strategi penerapan kecerdasan *Artifisial Intelligen (AI)* dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik. Departemen PBB, menyatakan bahwa Indonesia mencatat prestasi dengan meraih peringkat 64 diantara 193 negara anggota PBB. Hasil survei tahun 2008 berada pada peringkat 106 hingga tahun 2018 menduduki peringkat 107. Tahun 2020 menjadi peringkat 88 dan peringkat 77 pada tahun 2020. Oleh karena itu, pada tahun 2024 Indonesia meraih skor 0,7991 dalam kategori *E – Government Development Index (EGDI)* atau Indeks Pengembangan *E – Government*. Hal ini menjadikan Indonesia menduduki peringkat 64 dari 193 negara anggota PBB dan memperoleh peringkat pada *E – Participation Index* dengan skor 0,7945 dan peringkat 35 dari 193 negara anggota PBB.

Dalam mendukung transformasi digital, pemerintah bersama Bank Indonesia (BI) telah merancang program Gerakan Nasional Non – Tunai (GNNT) sejak 14 Agustus 2014. Dengan tujuan untuk memudahkan terjadinya aktivitas ekonomi dalam menyelesaikan transaksi jual – beli (Teknologi et al., 2023). *Cashless Society* menggambarkan suatu kondisi dimana masyarakat tidak menggunakan uang tunai untuk melakukan transaksi keuangan, tetapi dapat menggunakan sistem pembayaran digital seperti Kartu Kredit, *M – Banking*, *E – Money*, dan QRIS (Hidayat et al., 2024). Penerapan *E – Government* di Indonesia berdasarkan pada Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E – Government* yang menjadi landasan hukum diberlakukannya sistem pelayanan publik berbasis elektronik dan diperkuat melalui Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) (Bao et al., 2023) salah satunya, yaitu penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*). Menurut Bank Indonesia (BI), QRIS menjadi langkah awal untuk mewujudkan sistem pembayaran yang efisien, efektif, cepat, dan aman serta dapat mempercepat proses inklusi keuangan di Indonesia. Dalam pandangannya QRIS juga menjadi alat yang dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan transaksi tanpa perlu membawa uang tunai, menjangkau berbagai kalangan, dan membantu mengurangi ketergantungan terhadap uang fisik. Tujuannya untuk meningkatkan sistem digitalisasi di Indonesia melalui metode pembayaran elektronik (Nainggolan et al., 2022).



Gambar 1. Pertumbuhan QRIS di Indonesia

Sumber : GoodStats.id, 2025

Pertumbuhan QRIS begitu pesat pada Kuartal I 2025 dengan mencapai 2,6 miliar transaksi. Pada Kuartal I 2024 jumlah transaksi QRIS mencapai Rp 374 Juta dengan nilai transaksi sebesar Rp 105 Triliun. Jumlah pengguna mencapai 48 Juta serta jumlah merchant pengguna QRIS mencapai 32 juta. Sedangkan pada Kuartal I 2025 jumlah transaksi QRIS mencapai Rp 2,6 Miliar dengan nilai transaksi sebesar Rp 262,1 Triliun. Jumlah pengguna mencapai 56,3 Juta serta jumlah merchant mencapai 38,1 juta. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS mengalami pertumbuhan yang sangat pesat pada volume transaksi Kuartal I 2024 – Kuartal I 2025 sebesar 594.00%, dari segi nilai transaksi mengalami pertumbuhan sebesar 150.00%, dengan jumlah pengguna 17.00% serta dalam segi jumlah merchant juga mengalami pertumbuhan sebesar 19.00%. Hal ini menandakan adanya kesenjangan antara peningkatan volume transaksi dengan jumlah penggunaannya dan pelaku usaha yang mengadopsinya. Sehingga implementasi *E – Governmnet* belum sepenuhnya terealisasi dan menyentuh lapisan masyarakat.

Berdasarkan keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Republik Indonesia No. 420/MPP/Kep/10/1997, pasar adalah tempat bertemunya pihak penjual dan pihak pembeli untuk melaksanakan transaksi dimana proses jual beli terbentuk, yang menurut kelas mutu pelayanan dapat digolongkan menjadi pasar tradisional dan pasar modern, dan menurut sifat pendistribusiannya dapat digolongkan menjadi pasar eceran dan pasar perkulakan atau grosir. Pasar tradisional merupakan pasar yang dibangun dan dikelola oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah, BUMN, BUMD, dan pihak swasta terkait dengan tempat usaha berupa kios, toko, tenda, dan los yang dimiliki atau dikelola oleh pedagang kecil, menengah, koperasi atau swadaya masyarakat melalui proses jual beli yang dilakukan dengan tawar – menawar (Sutrisnawati et al., 2021). Pasar Kumbasari menjadi salah satu sasaran utama dalam penerimaan teknologi QRIS, karena memiliki ciri khas pasar tradisional yang beragam, baik dari sisi pelaku usaha, jenis komoditas, hingga perilaku konsumen di bawah pengelolaan Perumda Pasar Kota Denpasar. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Denpasar Nomor 13 Tahun 2019 tentang Perusahaan Umum Daerah Pasar Sewakadarma, yakni salah satu pasar tersebut adalah Pasar Kumbasari yang merupakan salah satu Pasar Tradisional terletak di Tengah kota Denpasar dengan menyediakan aneka macam barang kerajinan dan oleh

– oleh modern khas Bali. Pasar Kumbasari berdiri pada tahun 1997 dengan luas lahan 6.230 M2 yang didesain dengan ornament – ornament Bali, sehingga terlihat menarik dan bisa dijadikan tempat wisata yang melakukan *City Tour*.

Walaupun QRIS telah mulai digunakan di Pasar Tradisional Kumbasari sebagai bagian dari transformasi digital, namun penerimaannya belum sepenuhnya merata. Hal ini tercermin dari data pertumbuhan volume transaksi QRIS yang meningkat secara signifikan, namun tidak diiringi dengan pertumbuhan jumlah pengguna dan merchant yang sebanding. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi pembayaran digital telah tersedia, tetapi sebagian masyarakat masih terbiasa menggunakan uang tunai, sementara pedagang dan konsumen lainnya sudah mulai beralih ke pembayaran digital karena dianggap lebih praktis. Salah satu faktor yang menjadi penyebab rendahnya adopsi penggunaan QRIS, yaitu adanya permasalahan pada penerimaan teknologi di kalangan masyarakat, selain itu kurangnya edukasi dan kepercayaan sebagian masyarakat, terutama yang belum fasih dalam menggunakan teknologi, mereka masih menganggap transaksi digital itu ribet atau tidak aman. Banyak pelaku UMKM yang masih bergantung pada uang tunai karena kurangnya pemahaman tentang manfaat dan cara kerja QRIS (Kennedy et al., 2024).

Theory Acceptance Model (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi dapat digunakan untuk menganalisis permasalahan ini. Dengan penggunaan kerangka teori Model Penerimaan Teknologi, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang sangat berguna bagi pemerintah terkait dan juga masyarakat sekitar yang terlibat dalam peningkatan adopsi QRIS di Indonesia khususnya pada Pasar Tradisional Kumbasari. Model penerimaan teknologi (TAM) menyatakan bahwa sikap dan perilaku seseorang dipengaruhi oleh reaksi dan persepsi mereka terhadap sesuatu. Teori TAM yang dikembangkan oleh Fred Davis (1989), sebuah teori yang dapat memprediksi penerimaan atau penolakan seseorang terhadap teknologi informasi dan memberikan manfaat kepada penggunanya dengan melibatkan kerangka kerja yang relevan dan menawarkan dasar yang berguna untuk memahami faktor – faktor yang dapat mempengaruhi adopsi teknologi. Salah satu faktor TAM, yaitu Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness), sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja dan prestasi orang yang menggunakan. Selain itu Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use), pengukuran dimana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat dipahami dan digunakan.

Penelitian ini penting dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis yang mempengaruhi penerimaan penggunaan QRIS, selain itu tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui bagaimana persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dapat memengaruhi sikap arah pengguna dan perilaku pengguna saat menggunakan QRIS. Selain itu, penelitian juga mengkaji mengenai pengaruh sikap arah pengguna terhadap perilaku pengguna. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang luas tentang hubungan antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi arah pengguna, dan perilaku pengguna saat menggunakan aplikasi QRIS.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan kuantitatif yang melibatkan penggunaan data dalam bentuk angka atau numerik untuk menjawab pernyataan dari penelitian dengan menekankan pada pengukuran yang obyektif, pengumpulan data terstandar, dan penggunaan analisis statistik untuk menguji dan menjelaskan suatu fenomena dengan berbasis pada positivisme yang dapat digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Waruwu et al., 2025). Jenis metode penelitian yang digunakan adalah survei melalui penggunaan instrumen kuesioner. Lokasi penelitian ini dilakukan di Pasar Kumbasari Kota Denpasar, Jalan Gajah Mada, Denpasar – Bali karena menjadi pusat aktivitas ekonomi yang telah mengalami revitalisasi. Dengan populasi seluruh pedagang pasar kumbasari sebanyak 1.397 (kios 495, los 249, pelataran 228, dan pasar malam 425 pedagang) dengan kriteria responden, yaitu pedagang yang sudah menggunakan QRIS. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik non probability sampling, khususnya teknik *accidental sampling* dengan penentuan sampel yang didasarkan pada kemudahan akses atau ketersediaan subjeknya. Sampel dengan kualitas yang lebih tinggi biasanya diperoleh melalui metode ini. Sampel yang diambil adalah para pedagang menggunakan rumus slovin dengan kesalahan sebesar 10%. Sehingga diperoleh sebanyak 100 responden.

Dalam data kuesioner bentuk data kuantitatif yang digunakan meliputi usia dan latar belakang pendidikan pedagang Pasar Kumbasari sebagai responden, serta jawaban responden terhadap item kuesioner yang disajikan dalam skala tertentu. Pada setiap pernyataan dalam kuesioner dirancang dengan skala likert 1 – 5, terkait dengan variabel penelitian, seperti Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sikap Arah Pengguna, serta Perilaku Pengguna dalam memanfaatkan teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dengan melibatkan penggunaan kuesioner yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan. Dan data sekunder melibatkan penelitian terdahulu dengan membandingkan hasil temuan, serta mengidentifikasi kesenjangan pada penelitian tersebut. Kemudian jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional, buku – buku literatur, serta dokumen pendukung lainnya yang diambil dari website resmi Perumda Pasar Sewakadarma Kota Denpasar, BINUS UNIVERSITY, *United Nations*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *partial least square (PLS) – structural equation modelling (SEM) (PLS – SEM)* dengan melibatkan SmartPLS. PLS – SEM dipilih karena dapat menguji hubungan antar variabel laten dalam model struktural yang kompleks dengan ukuran sampel kecil hingga menengah. Analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu Pengujian Model Pengukuran *Outer Model*, yaitu *Validity (Convergent Validity dengan $\text{cutt – off Loading Factor} > 0,70$ dan $\text{Average Variance Extracted (AVE)} > 0,50 – 0,60$), (*Discriminant Validity dengan $\text{cutt – off Cross Loading} > 0,7$ dan $\text{Fornell – Larcker Criterion}$) dan *Reliability (Composite Reliability dengan $\text{cutt – off Composite reliability} > 0,70$), *Cronbach's Alpha dengan $\text{cutt – off Cronbach's Alpha} > 0,70$)* (Permana & Mudiyaniti, 2021), (Mardjuki et al., 2023), (Arifianti et al., 2023). Serta Pengukuran Model Struktural (*inner model*), yaitu Uji $R – Square (R^2)$ untuk mengetahui besar pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen, *Goodness of Fit (GoF)* diperoleh dari akar kuadrat dari nilai rata – rata indeks komunitas (AVE) dikalikan dengan nilai rata – rata R^2 model, dan uji hipotesis dengan menentukan koefisien dari model struktural dengan tujuan untuk menguji secara signifikan semua hubungan atau pengujian hipotesis dengan *path coefficient* dengan nilai nilai t-statistik $> 1,96$ dan nilai p-value $< 0,05$ (Rialdy et al., 2025), (Suryanto, 2022).***

3. Hasil dan Diskusi

A. Analisis Data

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini, jumlah responden yang diambil adalah 130 responden dengan kriteria Pedagang Pasar Tradisional Kumbasari yang telah menggunakan QRIS. Sampel diambil dengan Teknik *Purposive Sampling*, yaitu penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti tentang sampel yang tepat dan dianggap memiliki kualitas representatif. Jumlah responden ditentukan dengan melibatkan rumus slovin yang mengambil kesalahan sebesar 10%, sehingga memperoleh tingkat kebenaran sebesar 90%. Penelitian ini berfokus pada suatu variabel, yaitu Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Sikap Arah Pengguna, dan Perilaku Pengguna terkait penggunaan pembayaran digital berupa QRIS. Persepsi Kemudahan ditinjau dari kemudahan yang dirasakan oleh masyarakat terutama pedagang dalam penggunaan aplikasi QRIS dalam metode pembayaran digital. Persepsi Manfaat diukur berdasarkan manfaat yang didapat dan dirasakan oleh pedagang ketika menerapkan sistem pembayaran digital QRIS. Sikap dapat dilihat berdasarkan dukungan yang dilakukan oleh masyarakat terutama pedagang dalam penggunaan aplikasi QRIS dimana sikap menjadi variabel mediasi untuk memunculkan perilaku pengguna. Perilaku Pengguna dilihat melalui tindakan nyata dalam penerapan QRIS sebagai alat pembayaran.

Pengumpulan responden dilakukan melalui penyebaran kuesioner baik online dengan menggunakan *google form* yang memperoleh 100 responden dan 30 responden offline dengan menggunakan kertas di Pasar Tradisional Kumbasari. Sehingga total responden yang diperoleh adalah 130 responden. Berdasarkan hal tersebut, dinyatakan bahwa sampel yang telah dikumpulkan memenuhi syarat dan juga memenuhi jumlah sampel yang ditentukan menggunakan rumus slovin. Oleh karena itu analisis data ini dapat dilakukan dengan melibatkan aplikasi SmartPLS.

2. Karakteristik Responden

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki – Laki	41	41%
2	Perempuan	89	89%
Total		130	130%

Berdasarkan tabel diatas dari 100 responden diperoleh responden laki – laki sebanyak 41 (41%) dan responden Perempuan sebesar 89 (89%). Sehingga dalam hal ini dominasi pedagang yang menggunakan QRIS di Pasar Kumbasari adalah pedagang Perempuan.

Table 2. Usia Responden

No	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	20 – 29 Tahun	59	59%
2	30 – 39 Tahun	32	32%
3	40 – 49 Tahun	22	22%
4	50 – 59 Tahun	13	13%
5	Diatas 60 Tahun	4	4%
Total		130	130%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan kelompok usia pedagang sebagai responden. Penyebaran kuesioner ini dilakukan dari lantai 1 atau *basement* hingga lantai 4 dan kuliner malam di Pasar Kumbasari yang telah menggunakan pembayaran digital. Mayoritas responden pedagang yang telah menggunakan QRIS pada tokonya, yaitu pada rentang usia 20 – 29 Tahun dengan jumlah responden sebanyak 59% yang mencerminkan bahwa pedagang generasi muda lebih aktif menggunakan teknologi. Tidak hanya itu pada usia lainnya juga aktif dalam menggunakan QRIS, namun yang paling dominan adalah usia 20 – 29 Tahun.

Tabel 3. Lama Menggunakan Aplikasi QRIS

No	Usia	Jumlah	Persentase (%)
1	Dibawah 1 Tahun	34	34%
2	1 – 2 Tahun	65	65%
3	3 – 5 Tahun	21	21%
4	Diatas 5 Tahun	10	10%
Total		130	130%

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa lama para pedagang menggunakan aplikasi QRIS sebagai alat pembayaran adalah pada rentang 1 – 2 Tahun yang menunjukkan walaupun sebagai supermarket tradisional namun beberapa pedagang sudah cukup lama terlibat dalam penggunaan aplikasi QRIS.

B. HASIL OLAH DATA

A. Analisis Model Pengukuran (*outer model*)

1. Convergent Validity

Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil *outer loading* dengan model penelitian yang menggunakan tanda reflektif dengan menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang kuat antar nilai indikator yang mencakup suatu komponen, sehingga nilai ini digunakan untuk menunjukkan dari valid dari convergent validity. Korelasi dianggap tinggi jika nilainya lebih besar dari > 0,70 pada faktor loading atau outer loading.

Tabel 4. Outer Loading atau Loading Faktor

Indikator	Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi Kemudahan (X2)	Sikap Arah Pengguna (Z)	Perilaku Pengguna (Y)
X1.2	0,847			
X1.3	0,854			
X1.4	0,870			
X1.5	0,832			
X1.6	0,833			
X2.1		0,845		
X2.2		0,874		
X2.3		0,889		
X2.4		0,889		
X2.5		0,864		
Z.1			0,828	
Z.2			0,846	
Z.3			0,784	

Z.4			0,834	
Z.5			0,776	
Y.1				0,866
Y.2				0,922
Y.3				0,894
Y.4				0,853

Dari data diatas dinyatakan bahwa seluruh indikator dinyatakan valid dan memiliki korelasi yang tinggi karena nilai loading faktor diatas 0,70 (> 0,70). Tetapi terdapat 1 indikator yang gugur yaitu, Persepsi Manfaat X1.1 (PM 1) dan 19 indikator yang lain dinyatakan valid. PM 1 dinyatakan gugur pada indikator mempercepat pekerjaan dengan pernyataan “Menggunakan Aplikasi QRIS dapat membantu mempercepat penyelesaian pekerjaan” karena nilai convergent validity-nya di bawah 0,70, yaitu 0,082. Terdapat beberapa responden yang menjawab tidak setuju karena bagi pedagang yang lanjut usia tidak mudah untuk memahami, mempelajari, serta menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, sehingga dalam menyelesaikan pekerjaan transaksi masih menggunakan system manual, yaitu *cash* biasanya dalam sistem manual susahny pada saat mencari uang kembalian. Pada saat penggunaannya jika jaringan terganggu, maka proses transaksi juga akan terganggu. Selain itu apabila ingin menarik uang dari hasil penjualan dalam jumlah yang cukup banyak itu tidak bisa ditarik hari ini sekalain, tetapi harus ditarik setengah dari total uang yang masuk pada QRIS tersebut.

Selain *outer loading* pada *convergent validiy* juga terdapat *cut-off Avarange Variance Extracted* (AVE) yang dimana nilainya dibawah 0.50 – 0,60 maka variabel tersebut dinyatakan tidak valid. Sebaliknya jika nilainya > 0,50 – 0,60 maka variabel tersebut dinyatakan valid. Dalam penelitian ini didapat hasil yang menyatakan bahwa setiap variabel laten memiliki nilai lebih besar dari > 0,50 – 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel laten tersebut memiliki nilai yang valid.

Table 5. *Cut – off Convergent Validity (Average Variance Extracted (AVE))*

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
Persepsi Manfaat (X1)	0,718
Persepsi Kemudahan (X2)	0,760
Sikap Arah Pengguna (Z)	0,663
Perilaku Pengguna (Y)	0,781

2. *Discriminant Validity*

Pengujian validitas dilakukan berdasarkan cross loading dan juga fornel – larcker criterion. Cross Loading adalah suatu pengujian yang berguna untuk memeriksa apakah konstruk memiliki nilai diskriminan yang memadai melalui evaluasi korelasi indikator dengan nilai konstruk indikator yang seharusnya besar dibandingkan dengan korelasi konstruk lain dengan nilai *cross loading* untuk setiap variabel harus lebih dari > 0,7 (Risdiyanto et al., 2024).

Tabel 6. *Cross Loading*

Indikator	Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi Kemudahan (X2)	Sikap Arah Pengguna (Z)	Perilaku Pengguna (Y)
X1.2	0,847	0,635	0,666	0,541
X1.3	0,854	0,661	0,625	0,635
X1.4	0,870	0,595	0,616	0,455
X1.5	0,832	0,560	0,618	0,523
X1.6	0,833	0,609	0,657	0,526
X2.1	0,599	0,845	0,549	0,548
X2.2	0,661	0,874	0,579	0,560
X2.3	0,598	0,889	0,588	0,567

X2.4	0,634	0,889	0,575	0,495
X2.5	0,662	0,864	0,623	0,473
Y.1	0,530	0,481	0,650	0,866
Y.2	0,599	0,501	0,656	0,922
Y.3	0,584	0,575	0,607	0,894
Y.4	0,533	0,590	0,569	0,853
Z.1	0,620	0,744	0,828	0,598
Z.2	0,629	0,624	0,846	0,633
Z.3	0,572	0,437	0,784	0,462
Z.4	0,619	0,433	0,834	0,572
Z.5	0,616	0,447	0,776	0,578

Tabel diatas menunjukkan hasil analisis data terkait *cross loading* dalam menguji validitas indikator terhadap variabel Persepi Manfaat (X1), Persepi Kemudahan (X2), Sikap Arah Pengguna (Z) sebagai mediasi, dan Perilaku Pengguna (Y). Keseluruhan Indikator tersebut memiliki *nilai cross loading* diatas $> 0,7$ dan menunjukkan validitas diskriminan yang baik.

Dalam *fornel larcker criterion* menggunakan cara membandingkan nilai akar kuadrat *Average Variance Extracted (AVE)* pada setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk lainnya. Jika nilai akar kuadrat AVE lebih besar dari nilai korelasi antar konstruk dengan lainnya, maka model tersebut dikatakan memiliki validitas diskriminan yang baik.

Tabel 7. *Fornel Larcker Criterion*

	Perilaku Pengguna (Y)	Persepsi Kemudahan (X2)	Persepsi Manfaat (X1)	Sikap Arah Pengguna (Z)
Perilaku Pengguna (Y)	0,884			
Persepsi Kemudahan (X2)	0,605	0,872		
Persepsi Manfaat (X1)	0,636	0,724	0,847	
Sikap Arah Pengguna (Z)	0,703	0,669	0,752	0,814

3. Uji Reabilitas

Suatu variabel dinyatakan reliabel apabila dalam menentukan sebuah reabilitas suatu indikator melalui *cronbach's alpha* dan *composite reliability* harus memiliki nilai lebih besar dari 0,70.

Tabel 8. *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability
Persepsi Manfaat (X1)	0,902	0,903	0,927
Persepsi Kemudahan (X2)	0,921	0,922	0,941
Sikap Arah Pengguna (Z)	0,873	0,877	0,908
Perilaku Pengguna (Y)	0,906	0,909	0,935

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* adalah $> 0,70$ yang menunjukkan bahwa masing – masing variabel tersebut memiliki uji reabilitas yang baik.

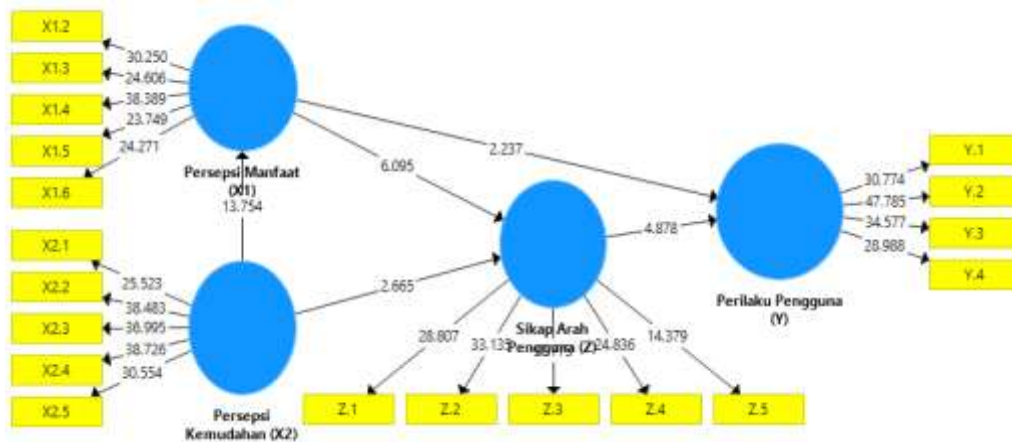
B. Pengukuran Model Struktural (Inner Model)

Digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas (sebab – akibat) antar variabel laten dengan tujuan untuk melihat hubungan antar konstruk laten.

1. Pengujian R – Square (R²)

Uji koefisien R – Square (R²) dilakukan untuk dapat menentukan dan memprediksi seberapa penting kontribusi dan pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama – sama

terhadap variabel dependen. Nilai R-Square (R²) 0,75 menunjukkan bahwa model kuat, nilai 0,50 menunjukkan bahwa model moderat atau sedang, dan nilai 0,25 bahwa model lemah.



Gambar 2. Bootstrapping Model

2. Goodness of Fit (GoF)

Nilai Goodness of Fit (GoF) diperoleh dari akar kuadrat dari nilai rata – rata indeks komunitas (AVE) dikalikan dengan nilai rata – rata R² model. Nilai Goodness of Fit (GoF) berkisar tergantung antara 0 – 1 dengan intepretasi nilai, yaitu 0,1 Goodness of Fit (GoF) dengan kategori kecil, 0,25 Goodness of Fit (GoF) dengan kategori moderat atau sedang, 0,36 Goodness of Fit (GoF) kategori besar. Semakin tinggi nilai Goodness of Fit (GoF), maka model pengukuran struktural yang didapat dikatakan semakin baik atau fit (Rialdy et al., 2025).

$$\begin{aligned}
 Q - \text{Square} &= 1 - (1 - R^2) \\
 &= 1 - (1 - 0,521) \\
 &= 1 - 0,479 \\
 &= 0,521
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan Goodness of Fit (GoF) yang diperoleh dari akar kuadrat dari nilai rata – rata indeks komunitas (AVE) dikalikan dengan nilai rata – rata R² model, sehingga memperoleh nilai sebesar 0,521. Dengan demikian, model ini memiliki Goodness of Fit (GoF) yang baik.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini bertujuan untuk menyimpulkan apakah hipotesis pada penelitian ini diterima atau ditolak. Apabila nilai t-statistik > 1,96 maka hipotesis dapat diterima pada tingkat signifikan dengan tingkat kepercayaan yang digunakan sebesar 95% dengan ketidak akuratan sebesar (α) = 5% = 0,05. Dan nilai p-value harus lebih rendah dari < 0,05 agar hipotesis dapat diterima (Suryanto, 2022).

Tabel 4. Menguji Hipotesis Penelitian

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Keterangan
Persepsi Kemudahan (X2) -> Persepsi Manfaat (X1)	0,724	0,728	0,053	13,754	0,000	Diterima
Persepsi Manfaat (X1) -> Sikap Arah Pengguna (Z)	0,561	0,567	0,092	6,095	0,000	Diterima
Persepsi Kemudahan (X2) -> Sikap Arah Pengguna (Z)	0,263	0,259	0,099	2,665	0,008	Diterima

Persepsi Manfaat (X1) -> Perilaku Pengguna (Y)	0,247	0,237	0,110	2,237	0,026	Diterima
Sikap Arah Pengguna (Z) -> Perilaku Pengguna (Y)	0,518	0,523	0,106	4,878	0,000	Diterima

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil hipotesis dinyatakan sebagai berikut :

H1 : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat

Hasil pengujian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat (X1) yang dibuktikan dengan nilai p – value sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,05 dan nilai t – statistik sebesar 13,754, sehingga hipotesis dapat diterima.

H2 : Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna (Z) sebagai Variabel Mediasi yang dibuktikan dengan nilai p – value sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,05 dan nilai t – statistik sebesar 6,095, sehingga hipotesis dapat diterima.

H3 : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna (Z) sebagai Variabel Mediasi yang dibuktikan dengan nilai p – value sebesar 0,008 yang lebih rendah dari 0,05 dan nilai t – statistik sebesar 2,665, sehingga hipotesis dapat diterima.

H4 : Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Y) sebagai Variabel Dependen yang dibuktikan dengan nilai p – value sebesar 0,026 yang lebih rendah dari 0,05 dan nilai t – statistik sebesar 2,237, sehingga hipotesis dapat diterima.

H5 : Sikap Arah Pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sikap Arah Pengguna (Z) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna (Y) sebagai Variabel Dependen yang dibuktikan dengan nilai p – value sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,05 dan nilai t – statistik sebesar 4,878, sehingga hipotesis dapat diterima

Diskusi

Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa seluruh hipotesis yang diajukan serta diteliti diterima dan saling berpengaruh, walaupun terdapat satu indikator tidak valid yaitu Mempercepat Pekerjaan dengan pernyataan Menggunakan Aplikasi QRIS dapat membantu mempercepat penyelesaian pekerjaan. Tetapi secara keseluruhan terdapat 19 indikator dan pernyataan yang berpengaruh positif dan signifikan, sehingga dapat diterima dan dinyatakan valid. Penelitian ini sejalan dengan *grand teory* yang digunakan, yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) yang berkaitan dengan Model Penerimaan Teknologi Digital yang dikemukakan oleh Fred Davis (1989) dengan definisi bahwa TAM ini merupakan penerimaan atau penolakan seseorang terhadap penggunaan teknologi dengan menekankan kepada Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Sikap Arah Pengguna, dan Perilaku Pengguna dalam penggunaan suatu teknologi digital. Pada hasil uji hipotesis pertama, yaitu Persepsi Kemudahan terhadap Persepsi Manfaat telah memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat. Yang memiliki arti ketika seorang pedagang merasa bahwa QRIS mudah digunakan dan dioperasikan, maka

mereka akan menilai bahwa teknologi tersebut memiliki manfaat dalam aktivitas transaksi sehari – hari. Hal ini sejalan dengan teori TAM yang dikemukakan oleh Fred Davis mengenai semakin mudah suatu teknologi digunakan dan memberikan manfaat yang tinggi bagi penggunanya, maka semakin tinggi juga kecenderungan pedagang untuk menggunakan aplikasi QRIS sebagai metode pembayaran digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat membuktikan bahwa seorang pedagang merasa mudah dalam mengoperasikan QRIS karena dalam transaksinya dapat dilakukan secara efektif, efisien, dan mengurangi risiko penggunaan uang tunai serta penyebaran uang palsu (Rismalia & Sugiyanto, 2022).

Pada hipotesis kedua Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna. Manfaat diartikan sebagai suatu tahap dimana seseorang memiliki kepercayaan terhadap teknologi karena jika menggunakan suatu sistem teknologi tertentu dapat meningkatkan produktivitas kinerja, prestasi kerja, dan mempercepat pekerjaan. Oleh karena itu semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, semakin meningkat sikap positif yang muncul dari pengguna untuk terlibat menggunakan suatu teknologi kedepannya. Sikap yang positif tercermin dari adanya penerimaan dan pengimplementasian penggunaannya (Sri Astuti et al., 2023). Pada hipotesis ketiga Persepsi Kemudahan terhadap Sikap Arah Pengguna sebagai mediasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna. Menurut Fred Davis persepsi kemudahan ini berkaitan dengan sejauhmana seseorang menganggap bahwa penggunaan suatu teknologi dapat dipahami dan digunakan dengan mudah. Artinya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan, maka mereka akan cenderung akan menggunakan. Kemudahan penggunaan yang dirasakan memberikan keuntungan bagi pengguna dengan mengungkapkan sejauh mana pengguna percaya bahwa penggunaan suatu sistem yang berkelanjutan akan meningkatkan kinerja seseorang (Sibuea et al., 2021).

Hipotesis keempat diterima karena Persepsi Manfaat terhadap Perilaku Pengguna berpengaruh positif dan signifikan. Hal ini berkaitan dengan ketika mereka merasakan manfaat yang besar, maka mereka akan sungguh – sungguh menggunakan dalam aktivitas sehari – hari sebagai alat transaksi. Persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dalam mempengaruhi perilaku pengguna. Persepsi manfaat menjadi faktor utama dalam memilih untuk menggunakan layanan yang tersedia. Seseorang akan memilih menggunakan sesuatu jika memberikan keuntungan maupun manfaat yang positif (Nikmah & Iriani, 2023). Serta hipotesis lima, yaitu Sikap Arah Pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna karena sikap yang positif akan mempengaruhi perilaku pengguna dalam menerapkan aplikasi QRIS sebagai metode pembayaran atau transaksi. Penerimaan dan penggunaan teknologi berkaitan erat dengan sikap dari masing – masing individu untuk menggunakan aplikasi tersebut. Sikap (*attitude*) merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi niat individu dalam menggunakannya. Sikap didefinisikan sebagai perasaan, penilaian kognitif atau gagasan yang dapat dibentuk melalui pengalaman dan informasi yang relevan. Sikap juga berpengaruh terhadap perilaku seseorang mengenai cara seseorang bertindak berdasarkan pertimbangan hasil positif atau negatif yang di alami dari tindakan pengguna (Rusadi & Khasanah, 2024). Selain itu Sikap pengguna berkaitan dengan niat yang membawa pada tingkah laku. Sikap berkaitan dengan reaksi individu ketika menggunakan teknologi baru (Nabilah Mohd Lazim et al., 2022).

Sehingga dapat disimpulkan, bahwa penelitian ini mampu menjawab seluruh pernyataan penelitian terkait pengaruh antar hipotesis pada penilaian Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Sikap Arah Pengguna, dan Perilaku Pengguna terkait penerimaan teknologi QRIS sebagai metode pembayaran di Pasar Tradisional Kumbasari.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat menggunakan aplikasi QRIS, Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna aplikasi QRIS, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna aplikasi QRIS, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Arah Pengguna dalam menggunakan aplikasi QRIS, dan Sikap Arah Pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Pengguna dalam menggunakan aplikasi QRIS sebagai alat pembayaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa semakin adanya kemudahan dan manfaat yang dirasakan pada penggunaan aplikasi QRIS, maka akan semakin tinggi sikap positif dari para pedagang untuk menggunakan teknologi digital tersebut secara konsisten. Tetapi walaupun keseluruhan variabel tersebut berpengaruh secara positif dan signifikan, namun terdapat tantangan dan kendala yang dirasakan, yaitu adanya keterbatasan pemahaman teknologi, rendahnya tingkat kepercayaan terhadap penggunaan teknologi, serta kurangnya edukasi di kalangan pedagang. Dengan demikian diperlukan suatu upaya berkelanjutan yang harus dilakukan oleh pemerintah daerah, pengelola pasar, maupun pihak perbankan untuk meningkatkan sosialisasi, dan literasi digital.

Referensi

1. Arifianti, E. R., Junianto, M. R., & Paksi, A. T. D. (2023). Pengukuran Quality Of Service And Facilities terhadap Customer Satisfaction. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 7(2), 646–653. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i2.2382>
2. Bao, B., Ayomi, H. V., Bakri, H., & Ndibau, P. (2023). Penerapan E-Government dalam Pelayanan Publik di Kota Jayapura. *Journal on Education*, 5(2), 4147–4157. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1113>
3. Isnaeni, N. L., & Nurcahyanto, H. (2024). Implementasi E-Government di Didan Komunikasi dan Informatika Kabupaten Temagung. *Jurnal Kebijakan Publik Dan Tinjauan Manajemen*, 1–23. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/view/48852>
4. Mardjuki, B., Pradiani, T., & Fathorrahman. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Perceived Value Terhadap Loyalitas Pelanggan Dengan Kepuasan Sebagai Variabel Intervening Pada Vio Optical Clinic Harapan. *Journal of Economics and Business UBS*, 12(1), 1–23.
5. Nabilah Mohd Lazim, Nurazwa Ahmad, Noor Aslinda AbuSeman, & Nor Kamariah Kamaruddin. (2022). Sikap dan Niat Penggunaan Kod QR dalam Kalangan Pelajar UTHM. *Research in Management of Technology and Business*, 3(2), 156–173.
6. Nainggolan, E. G. M., Silalahi, B. T. F., & Sinaga, E. M. (2022). Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar. *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4(1), 24–32. <https://doi.org/10.36985/manajemen.v4i1.351>
7. Nikmah, A., & Iriani, S. (2023). Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Penggunaan Shopee Paylater Terhadap Perilaku Impulse Buying. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 8–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8224952>
8. Permana, G. P. L., & Mudiyantri, N. W. (2021). Analisis Faktor Kesuksesan Implementasi Aplikasi Sistem Keuangan Desa (Siskeudes) Dengan Menggunakan Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi Diperbarui Oleh Delone Dan Mclean Di Kabupaten Gianyar. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 75–85. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.75-85>
9. Rialdy, N., Sari, M., & Pohan, M. (2025). *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis Kinerja Auditor dalam Perspektif Komitmen Organisasi dan Stres Kerja : Dimoderasi Locus of Control Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis komitmen dan produktivitas tinggi . Hal ini memperkuat argumen bahwa LOC dapat*. 26(1), 75–92.
10. Rismalia, R., & Sugiyanto, S. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Dengan Sikap Sebagai Variabel Intervening Pada Pengguna Dana Di Universitas Esa Unggul. *SINOMIKA Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(3), 561–588. <https://doi.org/10.54443/sinomika.v1i3.309>
11. Rusadi, H., & Khasanah, M. (2024). Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Fitur Mitraguna Online pada Aplikasi BSI Mobile Berdasarkan Technology Acceptance Model. *AKSES: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 19(1), 73–83. <https://doi.org/10.31942/akses.v19i1.11893>
12. Sibuea, S. J., Oktavhianty, D., & Rangkuti, A. E. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Ovo. *KONSEP: Konferensi Nasional Social and Engineering Polmed*, 2(1), 637–638. <https://ojs.polmed.ac.id/index.php/KONSEP2021/article/view/654>
13. Sri Astuti, Almansyah Rundu Wonua, & Andry Stepahnie Titing. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Tiktok Shop. *Journal of Management and Social Sciences*, 2(4), 147–161. <https://doi.org/10.55606/jimas.v2i4.664>
14. Suryanto, D. (2022). The Effect of Leadership And Motivation On Employee Performance At Pt. Selago Makmur Plantation Palm Factory Unit Incari Raya Group. *INVEST: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Akuntansi*, 3(1), 108–118. <http://journal.almatani.com/index.php/invest/index>
15. Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>