

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

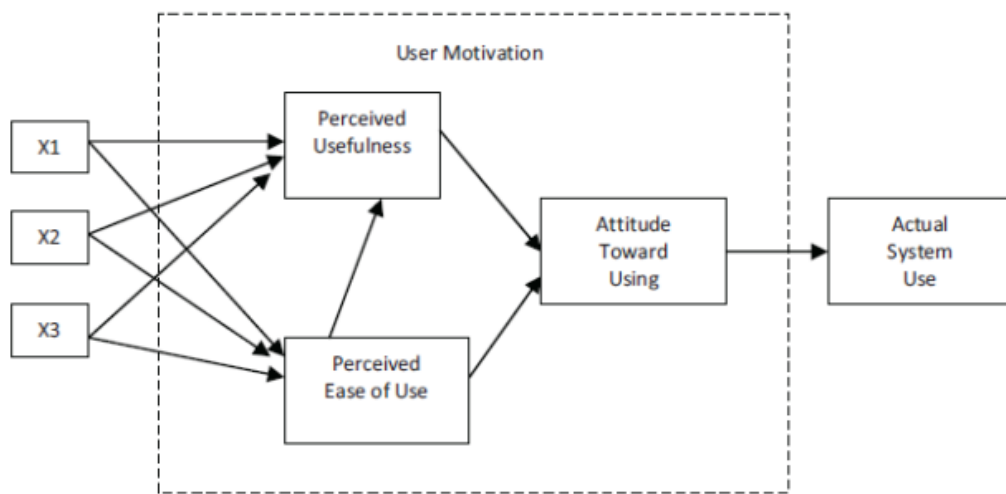
2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model yang dibangun untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap suatu sistem informasi. *Technology Acceptance Model (TAM)* diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989 sebagai pengembangan dari model penerimaan *Technology of Reasoned Action (TRA)* (Buabeng-Andoh 2018). *Technology Acceptance Model* adalah sebuah teori yang ada dalam sistem informasi (sistem yang terdiri dari jaringan semua saluran komunikasi yang digunakan dalam sebuah organisasi) yang menjelaskan bahwa bagaimana pengguna datang untuk menerima dan menggunakan teknologi (Davis, 1989). TAM adalah suatu model perilaku yang bermanfaat untuk menjawab kenapa banyak sistem informasi gagal diterapkan yaitu karena pemakainya tidak memiliki niat dalam penggunaannya (Abdillah 2018:67).

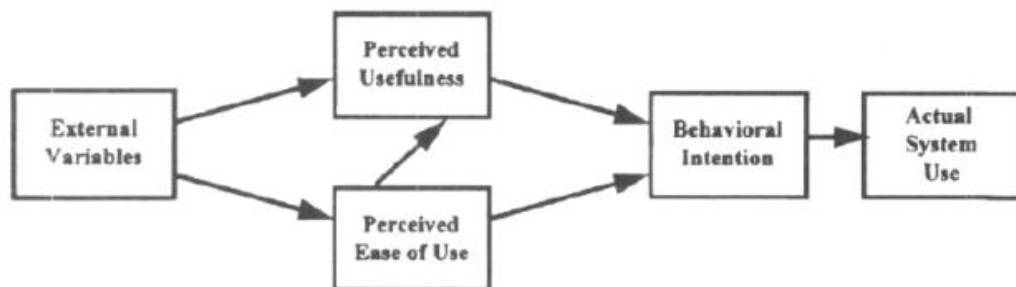
Penggunaan TAM sebagai sebuah dasar penelitian berguna untuk menjelaskan faktor-faktor apa saja yang menentukan tingkat penerimaan penggunaan suatu teknologi dan menjelaskan perilaku akhir pengguna (*end-user*). Menurut A. Willy (2018:68) penggunaan TAM sendiri juga telah diuji di banyak penelitian dan disimpulkan bahwa TAM merupakan model yang baik. (Davis 1989:985) mengimplementasikan model konseptual TAM ke dalam praktik yang

menunjukkan hasil tingkat minat dan penerimaan seseorang terhadap sistem informasi atau teknologi. Menurut (Davis 1989:475) tujuan utama TAM adalah untuk membantu memberikan kerangka dasar untuk penelusuran pengaruh faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap dan tujuan pengguna.. Model yang pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Model original yang diusulkan oleh Fred Davis tahun 1989

Telah terjadi beberapa revisi terhadap model yang diusulkan. Berikut adalah versi terakhir yang dikembangkan oleh Venkatesh & Davis pada tahun 1996.



Gambar 2. 2 Model final yang diusulkan oleh Fred Davis & Venkatesh tahun 1996

TAM adalah jenis teori yang menggunakan pendekatan perilaku yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Sebuah model yang baik tidak hanya memprediksi, tetapi juga idealnya menjelaskan. TAM memberikan dasar untuk mengetahui pengaruh factor-faktor eksternal terhadap sikap, kepercayaan, dan tujuan dari penggunaannya (Fatmawati, 2015).

Ada 3 faktor yang mempengaruhi penggunaan sebuah sistem sesuai yang diusulkan oleh (Davis, 1989) :

1. *Perceived Usefulness*

Suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja.

2. *Perceived Ease of Use*

Suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut tak perlu bersusah payah

3. *Intention To Use*

Kecenderungan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi.

Tiga faktor di atas dapat digunakan sebagai variabel dalam penelitian untuk menentukan bagaimana penerimaan dari user terhadap suatu sistem / sistem informasi yang ingin dibangun atau sudah berjalan.

Teori TAM telah banyak digunakan dalam berbagai riset yang berhubungan dengan sistem teknologi, karena kesederhanaan dan implementasinya yang mudah, serta memiliki nilai akurasi yang sangat baik untuk menjelaskan kesediaan menerima sistem teknologi daripada TRA, namun seiring dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi, sudah banyak penelitian yang dilakukan

mengenai variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi suatu perilaku konsumen dalam menggunakan suatu teknologi (Husnayetti & Sestri, 2019).

Tingkat penggunaan dan penerimaan metode pembayaran QRIS dapat diukur melalui pendekatan dengan teori TAM, karena teori TAM merupakan teori yang digunakan untuk mengukur penerimaan terhadap perkembangan teknologi, dengan menggunakan teori TAM akan dapat diketahui reaksi dan persepsi para pengguna terhadap penerapan teknologi pembayaran dengan metode QRIS yang nantinya akan dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi ini.

Menurut Adhiputra penggunaan sistem informasi akuntansi ditentukan oleh persepsi masing masing orang dan sikap yang kemudian akan membentuk perilaku seseorang dalam menggunakan suatu teknologi informasi. Persepsi masing-masing orang tersebut tidak lepas dari suatu kepercayaan dalam mengambil keputusan. Apabila seseorang percaya bahwa sistem informasi akuntansi dapat memudahkan pekerjaannya dan bermanfaat baginya, maka kemungkinan seseorang tersebut akan menggunakan sistem informasi akuntansi dalam transaksinya dan begitu sebaliknya. Persepsi yang di tunjukkan oleh seseorang tersebut akan diikuti oleh sikap yang dimilikinya. Apabila dengan adanya sistem informasi akuntansi dapat memberikan kemudahan dan manfaat untuk seseorang, maka kemungkinan seseorang tersebut akan menunjukkan sikap positifnya yang akan membawa seseorang tersebut untuk menggunakan sistem informasi akuntansi yang sesungguhnya (Adhiputra, 2015).

2.1.2 Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Suryantara (2014) definisi dari sistem informasi adalah Sistem informasi dapat dimaknai sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan, yaitu untuk menyajikan informasi.

Kasmir (2020:4) Sistem Informasi Akuntansi adalah sistem yang memproses data dan transaksi guna menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk merencanakan, mengendalikan dan pengoperasian bisnis.

James A. Hall (2018 : 17) mendefinisikan sistem informasi akuntansi terdiri dari tiga subsistem utama yaitu: sistem pemrosesan transaksi yang mendukung operasi bisnis setiap hari dengan sejumlah dokumen untuk para pemakai seluruh organisasi, sistem pelaporan buku besar yang menghasilkan laporan keuangan tradisional dan sistem pelaporan manajemen yang menyediakan manajemen dengan internal laporan keuangan dengan tujuan khusus dan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Mulyadi (2018) Sistem Informasi Akuntansi adalah organisasi formulir, catatan, dan laporan yang didesain untuk menyediakan informasi keuangan bagi pengelola kegiatan usaha, memperbaiki informasi yang dihasilkan oleh sistem yang sudah ada sebelumnya, memperbaiki pengendalian akuntansi dan juga pengecekan internal serta membantu memperbaiki biaya klerikal dalam pemeliharaan catatan akuntansi. Bahwa dapat disimpulkan sistem informasi akuntansi sangat penting bagi perusahaan dalam pengambilan keputusan seperti transaksi keuangan aktivitas perusahaan sehari-hari.

Sistem informasi akuntansi menurut Diana dan Setiawati (2011) meliputi beragam aktivitas yang berkaitan dengan siklus pemrosesan akuntansi perusahaan. Meskipun tidak ada dua organisasi yang identik, tetapi sebagian besar mengalami jenis kejadian ekonomi yang serupa. Kejadian-kejadian ini menghasilkan transaksi-transaksi yang dapat dikelompokkan menjadi empat siklus aktivitas bisnis yang umum, yaitu:

- 1) Siklus pendapatan, Kejadian-kejadian yang berkaitan dengan pendistribusian barang dan jasa ke entitas-entitas lain dan pengumpulan pembayaran yang berkaitan.
- 2) Siklus pengeluaran, Kejadian-kejadian yang berkaitan dengan perolehan barang dan jasa dari entitas-entitas lain dan pelunasan kewajiban-kewajiban yang berkaitan.
- 3) Siklus produksi, Kejadian-kejadian yang berkaitan dengan perubahan sumber daya menjadi barang dan jasa.

Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi merupakan suatu sistem pengolahan data akuntansi yang terdiri dari koordinasi manusia, alat, dan metode berinteraksi dalam suatu wadah organisasi yang berstruktur untuk menghasilkan informasi akuntansi keuangan dan informasi akuntansi manajemen berstruktur. Suatu sistem informasi akuntansi akan memberikan manfaat bila sistem informasi akuntansi yang ada memiliki kinerja yang baik.

Sistem pembayaran merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh pada perekonomian suatu negara. Sistem pembayaran menjadi komponen penting dalam transaksi perdagangan, karena suatu transaksi ekonomi tidak akan terjadi

apabila tidak ada pembayaran yang dilakukan didalamnya, ini lah yang membuat sistem pembayaran menjadi salah satu faktor yang sangat penting didalam perekonomian.

Terciptanya suatu sistem pembayaran yang efektif dan efisien dapat mendorong terwujudnya kelancaran transaksi perekonomian. Sebaliknya, terjadinya kegagalan dalam sistem pembayaran dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kestabilan perekonomian di suatu negara, karena itulah diperlukan lembaga yang berwenang untuk mengatur dan menjaga keamanan serta kelancaran sistem pembayaran, seperti bank sentral (PPSK Bank Indonesia, 2004).

Membahas mengenai sistem pembayaran, sistem pembayaran merupakan salah satu bagian dari siklus akuntansi. Dalam penelitian ini yang berfokus pada sistem pembayaran QRIS, maka siklus pemrosesan akuntansi yang paling relevan adalah siklus pendapatan. Siklus pendapatan adalah siklus yang mencakup semua transaksi yang berkaitan dengan penerimaan pendapatan, baik dari penjualan barang atau jasa. Penggunaan sistem pembayaran QRIS oleh mahasiswa dapat mempengaruhi bagaimana pendapatan yang diterima, terutama dalam konteks pembelian atau pembayaran layanan yang melibatkan QRIS. Persepsi keamanan, persepsi kegunaan, dan persepsi kepercayaan dapat mempengaruhi seberapa sering dan bagaimana mahasiswa menggunakan system ini untuk melakukan transaksi pembayaran, yang akan berdampak pada pengelolaan pendapatan.

Sementara siklus pengeluaran dan siklus produksi adalah siklus penting dalam akuntansi, mereka tidak terkait langsung dengan minat penggunaan system pembayaran QRIS. Siklus pengeluaran berhubungan dengan pengeluaran barang

dan jasa, sedangkan siklus produksi lebih berfokus pada proses produksi barang dan jasa.

2.1.3 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2.1.3.1 Definisi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan *QR Code* merupakan sebuah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang layanan bisnis dan jasa untuk aktivitas marketing dan promosi. Dasarnya bahwa *QR Code* dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008).

Keunggulan dari *QR Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Oleh karena itu, *QR Code* dapat menampung informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan barcode satu dimensi. Saat ini, untuk penggunaan *QR Code* telah banyak diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *QR Code Reader* dan *QR Code Generator*, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk *QR Code* dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses scanning dan pemindaian data melalui media dari kamera handphone (Anastasia et al., 2010).

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode *QR Code* dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya.

QRIS bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standar nasional *QR Code* yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR. Menurut Bank Indonesia, *QR Code* adalah sebuah kode matriks 2 (dua) dimensi, terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi, titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan simbol. Dalam sistem pembayaran, *QR Code* adalah pengembangan teknologi yang membantu perangkat dalam mengirim sejumlah data agar kegiatan yang dilakukan bisa terlaksana dengan cepat, efisien, dan simpel khususnya dalam transaksi pembayaran.

Sebelum terstandarisasi dengan QRIS, aplikasi pembayaran hanya dapat melakukan pembayaran pada *merchant* yang memiliki akun dari PJSP yang sama karena *QR code* yang digunakan tidak terstandarisasi. Saat ini, dengan adanya standar QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari PJSP apapun dapat melakukan pembayaran menggunakan *QR code* di seluruh merchant meskipun PJSP yang digunakan berbeda. Selain itu, standar QRIS juga memudahkan merchant dalam menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS. merchant sudah memiliki banyak *QR code* dari berbagai PJSP juga dimudahkan karena seluruh akun yang dimilikinya dapat menerima pembayaran hanya dengan satu *QR code* QRIS.

2.1.3.2 Landasan Hukum Implementasi *Quick Response Code Indonesian*

Standard (QRIS)

Dasar hukum Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/8/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran adalah:

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 236, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5945).
2. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (National Payment Gateway) (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 134, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6081).
3. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203).

2.1.3.3 Standarisasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional EMV Co. Standar ini disusun diadopsi untuk mendukung *greater interconnection* dan bersifat *open source* serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrument, termasuk antar negara. Saat

ini format tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapore, Malaysia, Thailand, Korea Selatan, dan lain-lain.

QRIS terdiri dari spesifikasi *QR Code* MPM (*Merchant Presented Mode*) dan didukung oleh spesifikasi interkoneksi penyelenggara. Yang dimaksud dengan *Metode Merchant Presented Mode*, merchant menampilkan *QR Code* yang kemudian di scan dengan ponsel. Metode ini terdiri dari 2 media display yaitu:

1. QRIS MPM Statis merupakan model pembayaran QR yang praktis dan murah karena tidak membutuhkan *device* khusus untuk menampilkan kode QR. QRIS MPM Statis belum memuat nominal transaksi sehingga konsumen harus menginput nilai pembayaran pada aplikasinya.
2. QRIS MPM Dinamis merupakan model pembayaran QR yang lebih akurat dan cepat karena kode QR yang dihasilkan sudah memuat nominal transaksi. Konsumen tidak perlu memasukkan nilai pembayaran secara manual. QRIS MPM Dinamis memerlukan *device* atau aplikasi khusus yang akan membuat *QR Code* berbeda setiap kali transaksi. Oleh karena itu, QRIS MPM Dinamis lebih cocok digunakan oleh usaha yang berskala menengah besar dengan volume transaksi yang cukup tinggi.

Nominal Transaksi QRIS dibatasi paling banyak sebesar Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) per transaksi. PJSP dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas Transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap Pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko PJSP.

2.1.3.4 Tujuan dan Manfaat QRIS

Kehadiran QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) membawa banyak manfaat dan keuntungan bagi para pebisnis. Fitur fungsional dari *QR Code* membuka jalan berbagai informasi. Fitur terpenting *QR Code* adalah menjembatani antara dunia nyata dan dunia virtual, menyediakan instan peluang akses ke informasi yang tersedia di lingkungan online. Berikut beberapa tujuan hadirnya QRIS seperti (Cellatin, 2017):

1) Jembatan antara Dunia Nyata dan Dunia Virtual

Salah satu fitur terpenting dari *QR Code* adalah kemampuannya untuk melayani jembatan antara informasi yang terkandung di dunia nyata dan konten di lingkungan online. Fungsi utama dari *QR Code* adalah untuk bertindak sebagai menjembatani antara media offline dan media online.

2) Peluang untuk Akses Instan ke Informasi Online *QR Code* memberi pengguna smartphone akses cepat di lingkungan online, melewati mesin pencari dan portal internet. *QR Code* mengarahkan penggunanya ke halaman web seluler tanpa perlu mengetik kata kunci pencarian.

3) Mengatasi Batasan Spasial *QR Code* menaergetkan para pengguna smartphone dapat ditempatkan pada semua jenis media komunikasi yang dapat di cetak, untuk mempersingkat jarak spasial antara informasi yang dapat di cetak dan di akses secara online.

4) Pembuatan Kode QR yang Ramah Pengguna Beberapa sifat fungsional lainnya dari *QR Code* yang tersedia bagi para penggunanya adalah kemampuan mereka untuk dihasilkan secara online dengan *QR Code* gratis

dengan menggunakan penerang lunak generator dan dicetak oleh printer konvensional. pengguna dapat dengan mudah mencetak *QR Code* yang dimiliki.

Sedangkan manfaat penggunaan QRIS adalah sebagai berikut (Restiti, 2021):

1) Bagi Pengguna Aplikasi Pembayaran

- a. Cepat dan kekinian.
- b. Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai.
- c. Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang.
- d. Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRI sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.

2) Bagi Merchant

- a. Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR manapun.
- b. Meningkatkan branding.
- c. Kekinian.
- d. Mengikuti *trend* pembayaran secara non tunai – digital.
- e. Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat di *history* transaksi.
- f. Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS.
- g. Mengurangi biaya pengelolaan kas.
- h. Terhindar dari uang palsu.
- i. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- j. Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat.

- k. Memudahkan Rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai.
- l. Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

2.1.3.5 Karakteristik QRIS

QRIS (*Quick Response Code Indonesisn Standard*) memiliki karakteristik yang disebut Unggul. Adapun 4 karakteristik QRIS yang merupakan kepanjangan dari unggul sebagai berikut:

1) *Universal*

QRIS dapat menerima pembayaran aplikasi pembayaran apapun yang menggunakan *QR Code*, jadi masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran.

2) *Gampang*

Masyarakat: Mudah, hanya cukup scan dan klik, layar. Merchant: Mudah, tidak perlu memajang banyak *QR Code*, cukup satu QRIS yang dapat dipindai menggunakan aplikasi pembayaran QR manapun.

3) *Untung*

Pengguna: Dapat menggunakan akun pembaaran QR apapun untuk membayar. Merchant: cukup punya minimal 1 akun untuk menampung semua pembayaran QR Code.

4) *Langsung*

Pembayaran menggunakan QRIS langsung diproses seketika. pengguna dan merchant langsung mendapatkan notifikasi transaksi.

2.1.3.6 Dampak penggunaan Transaksi Nontunai QRIS

1) Mempermudah Transaksi

Mempermudah transaksi yang dimaksud bertransaksi dengan nontunai tidak perlu membawa uang tunai yang memiliki banyak kelemahan, dari segi penyimpanan cukup praktis, dan transaksi dapat dengan mudah dilacak. Baik itu jumlah transaksi, waktu, tempat, seluruh keterangan tersebut bisa didapat keterangannya dengan mudah.

2) Sirkulasi Uang Lebih Cepat

Dengan menggunakan uang elektronik, masyarakat lebih mudah melakukan berbagai transaksi sehingga sirkulasi uang dalam lingkup perekonomian Indonesia akan lebih mudah dan cepat.

3) Meningkatkan Keamanan

Risiko penggunaan uang palsu bisa dihindari dengan adanya uang elektronik dan menurunkan tingkat perampokan serta pencurian karena tidak adanya uang tunai yang dibawa.

4) Pajak akan Meningkat

Kemudahan transaksi dan sirkulasi uang yang lebih cepat maka dapat meningkatkan pendapat negara serta mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia.

2.1.4 Persepsi Keamanan

Secara umum pengertian Keamanan (*security*) dapat diartikan sebagai upaya untuk menghindari timbulnya atau adanya ancaman kejahatan yang akan mengganggu. Sedangkan pengertian keamanan menurut para ahli adalah:

Menurut Audun J, dalam penelitian (Nikmah, 2023) :

“Keamanan secara umum dapat diartikan sebagai keadaan bebas dari bahaya. Pengertian ini sangat luas dan meliputi rasa terlindungi seseorang dari kejahatan baik disengaja maupun tidak disengaja seperti bencana alam. Sedangkan ancaman keamanan didefinisikan sebagai sebuah keadaan, kondisi atau peristiwa yang berpotensi terhadap data atau jaringan yang dapat beresakan, kebocoran, perubahan serta penyalahgunaan data.”

Privasi data dapat didefinisikan sebagai informasi yang terekam yang berisikan data pribadi atas izin si pemilik data yang bersangkutan. Dengan fungsi aplikasi tracing sebagai pengumpul data secara *real time*, data yang terkumpul dapat cukup jelas menggambarkan perilaku seseorang. Aktivitas tracing ini dapat disebabkan karena faktor ketidakpahaman akan keamanan informasi dan privasi yang dapat merugikan si pengguna ponsel .

Keamanan merupakan suatu kemampuan dalam melakukan pengontrolan atau penjagaan terhadap informasi yang sifatnya rahasia atau data *privacy* seorang konsumen dari tindak penipuan bahkan pencurian online dalam melakukan Keamanan privasi data dan keamanan dalam melakukan transaksi (Agustin, 2023).

Persepsi keamanan merupakan sebagai suatu persepsi konsumen atau seseorang terhadap keamanan dalam melakukan berbagai macam transaksi melalui *fintech* termasuk QRIS. persepsi keamanan bisa terjadi jika adanya ancaman dari pihak luar ataupun oknum sehingga menjadi terciptanya keamanan jaringan, layanan yang baik dan terhindar dari penipuan (Aditya et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai keamanan, dapat disimpulkan bahwa keamanan adalah kondisi bebas dari bahaya dan ancaman, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Keamanan mencakup perlindungan data pribadi dan privasi dari ancaman seperti kerusakan, kebocoran, perubahan, dan penyalahgunaan data, serta tindakan penipuan dan pencurian online.

Dalam akuntansi, keamanan data dan informasi finansial sangat penting. Persepsi keamanan memengaruhi seberapa nyaman mahasiswa menggunakan sistem pembayaran QRIS yang terkait dengan transaksi keuangan mereka. Jika mahasiswa merasa bahwa data finansial mereka aman, mereka akan lebih cenderung menggunakan QRIS. Studi tentang bagaimana fitur keamanan pada sistem pembayaran QRIS dapat meningkatkan kepercayaan pengguna dalam hal keamanan transaksi dan perlindungan data. Misalnya, apakah sistem QRIS mengimplementasikan enkripsi dan perlindungan data yang memadai untuk mencegah pencurian data?.

2.1.4.1 Dimensi Keamanan

Untuk menilai seberapa aman penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) di kalangan mahasiswa, dapat dilihat dari beberapa dimensi terkait dengan keamanan. Keamanan sangat penting untuk melindungi data pribadi dan transaksi keuangan mahasiswa. Berikut adalah beberapa dimensi keamanan menurut Flavian & Guinaliu dalam (Fitrian, 2023) yang relevan dalam penggunaan QRIS oleh mahasiswa:

1. Integritas sistem informasi (*Integrity*)

Integritas mengacu pada keakuratan dan keandalan sistem informasi dalam memproses dan menyimpan data. Sistem yang memiliki integritas tinggi memastikan bahwa data tidak dapat diubah atau dimanipulasi oleh pihak yang tidak berwenang. Hal ini penting untuk mencegah kesalahan atau penipuan dalam transaksi dan untuk mempertahankan kepercayaan pengguna.

2. Pembuktian Keaslian (*Authentication*)

Pembuktian keaslian adalah proses verifikasi identitas pengguna atau sistem sebelum akses diberikan. Ini melibatkan penggunaan kata sandi, biometrik, atau metode otentikasi lainnya untuk memastikan bahwa pengguna atau sistem yang berinteraksi dengan data adalah sah dan berwenang.

3. Transaksi yang Tidak Diketahui (*Non-recognition of Transactions*)

Merujuk pada kemampuan sistem untuk memastikan bahwa tidak ada transaksi yang terjadi tanpa sepengetahuan pengguna. Artinya, setiap transaksi yang dilakukan harus dapat dilacak dan diverifikasi oleh pengguna untuk mencegah transaksi yang tidak sah atau tidak diketahui.

4. Kerahasiaan Data (*Confidentiality*)

Kerahasiaan mengacu pada perlindungan informasi dari akses oleh pihak yang tidak berwenang. Ini berarti bahwa data sensitif harus dienkripsi dan hanya dapat diakses oleh pihak yang memiliki izin. Kerahasiaan penting untuk melindungi privasi pengguna dan mencegah kebocoran informasi.

2.1.5 Persepsi Kegunaan

Pengertian Persepsi kegunaan menurut (Aulia & Suryanawa, 2019) adalah sebagai berikut :

“Persepsi Kegunaan merupakan sebuah persepsi individu yang percaya dengan menggunakan teknologi tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja dirinya selain itu Persepsi kegunaan dalam menggunakan sebuah sistem aplikasi yang akan meningkatkan performa kerja atau kehidupannya.”

Percieved Usefulness atau persepsi kegunaan menurut (Davis 1989) adalah *“The degree to which an individual believes that using a particular system would enhance his or her job performance”* (hal. 320). Persepsi kegunaan mengukur seberapa jauh seseorang percaya penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Jika seseorang merasa percaya sistem informasi tersebut dapat membantu menyelesaikan pekerjaannya maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa sistem informasi kurang bermanfaat dia tidak akan menggunakannya. Persepsi kegunaan dapat juga diartikan sebagai motivasi yang mendorong untuk terlibat dan menggunakan sistem informasi (Ozturk 2016).

Persepsi kegunaan atau manfaat adalah suatu kepercayaan yang diberikan oleh seseorang terhadap keputusan yang diberikan apakah suatu sistem tersebut dipercaya akan memberikan manfaat, jika bermanfaat maka orang tersebut menggunakannya atau jika seseorang merasa percaya bahwa sistem tersebut kurang bermanfaat maka dia tidak menggunakannya (Kartika, 2018).

Persepsi Kegunaan juga dikatakan sebagai suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan, maka dari itu jika seseorang percaya bahwa sebuah sistem informasi berguna, dia akan menggunakannya, sebaliknya apabila seorang percaya

bahwa sebuah sistem informasi kurang berguna dia tidak akan menggunakannya (Az Zahra, 2018). Persepsi kegunaan menekankan pada hasil dari penggunaan sebuah teknologi. Persepsi kegunaan berkaitan dengan produktivitas dan efektivitas sistem dalam tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja individu yang menggunakan sistem tersebut.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai persepsi kegunaan, maka Kesimpulan Persepsi kegunaan adalah keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas mereka. Hal ini melibatkan evaluasi subjektif mengenai manfaat teknologi tersebut dalam konteks pekerjaan atau kehidupan sehari-hari. Persepsi kegunaan memainkan peran penting dalam keputusan seseorang untuk menggunakan atau tidak menggunakan suatu sistem aplikasi.

Persepsi kegunaan berkaitan dengan seberapa efektif sistem pembayaran QRIS dalam memudahkan pencatatan dan pelaporan transaksi keuangan. Di dalam akuntansi, sistem yang memudahkan pencatatan transaksi dan mengurangi waktu serta usaha dalam proses akuntansi akan sangat berharga. Penelitian dapat mengeksplorasi bagaimana QRIS membantu mahasiswa dalam pengelolaan keuangan mereka, misalnya dengan fitur yang memudahkan pelacakan pengeluaran atau integrasi dengan aplikasi akuntansi pribadi.

2.1.5.1 Dimensi Kegunaan

Untuk menilai seberapa berguna QRIS bagi mahasiswa, beberapa dimensi terkait dengan kegunaan dapat diperhatikan. QRIS merupakan standar pembayaran

digital yang dirancang untuk mempermudah transaksi keuangan dengan menggunakan QR *code*. Beberapa dimensi kegunaan menurut (Davis, 1989) QRIS bagi mahasiswa meliputi:

1. Bermanfaat (*Useful*)

Mengukur sejauh mana pengguna merasa bahwa penggunaan sistem atau teknologi akan meningkatkan kinerja mereka dalam pekerjaan atau aktivitas sehari-hari. Sebuah sistem dianggap bermanfaat jika pengguna melihat adanya manfaat nyata yang diperoleh dari penggunaannya.

2. Pekerjaan Menjadi Lebih Cepat (*Work More Quickly*)

Sejauh mana sistem atau teknologi dapat membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan lebih cepat dibandingkan dengan metode atau alat lain yang tersedia. Jika sistem mampu mempercepat penyelesaian pekerjaan, maka sistem tersebut dianggap memiliki nilai kegunaan yang tinggi.

3. Efektivitas (*Effectiveness*)

Efektivitas mengacu pada kemampuan sistem atau teknologi dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka dengan lebih baik. Sistem yang efektif adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan usaha yang minimal dan dengan hasil yang optimal.

4. Pekerjaan Menjadi Lebih Mudah (*Makes Job Easier*)

Sejauh mana sistem atau teknologi mempermudah tugas-tugas yang dilakukan oleh pengguna. Sistem yang memudahkan pekerjaan adalah

sistem yang menyederhanakan proses, mengurangi kompleksitas, dan mengurangi beban kerja pengguna.

2.1.6 Persepsi Kepercayaan

Kepercayaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan harapan dan keyakinan seseorang terhadap orang lain akan kejujuran, kebaikan, dan kesetiaan (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Menurut istilah, kepercayaan menjadi suatu sikap yang ditunjukkan oleh manusia saat ia merasa tahu dan menyimpulkan dirinya telah mencapai kebenaran. Artinya, pada saat manusia menggunakan sesuatu dan merasa bahwa apa yang digunakan memang terpercaya dan tidak diragukan kebenarannya.

Kepercayaan adalah keyakinan seseorang terhadap apa yang diketahui sehingga menimbulkan pemikiran positif dan negatif tentang objek. Kepercayaan konsumen dapat diciptakan dari dalam aplikasi QRIS itu sendiri. Tingkat kepercayaan konsumen terhadap konsumen lain bervariasi, sehingga aplikasi QRIS harus dapat memahami karakteristik konsumen dan memahami apa yang diinginkan konsumen (Sumadi., et al , 2022).

Persepsi kepercayaan merupakan aspek yang mendasari hubungan manusia dan interaksi sosial. Hal ini mengacu pada evaluasi dan interpretasi subjektif individu terhadap Tingkat kepercayaan kepada orang atau organisasi lain. Persepsi kepercayaan dibentuk oleh berbagai faktor individu dan kontekstual, termasuk pengalaman masa lalu, pola komunikasi, reputasi, dan belakang budaya (Falah, 2021).

Menurut Tjini mendefinisikan persepsi kepercayaan sebagai kesediaan seseorang untuk menggantungkan dirinya pada pihak lain dengan risiko tertentu (Linardi, et al, 2021). Persepsi kepercayaan merupakan proses pembentukan kepercayaan dalam diri individu terhadap suatu layanan berdasarkan pemahaman informasi yang diketahui tentang penyelenggara layanan tersebut, (Rahmad et al, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai persepsi kepercayaan, dapat disimpulkan bahwa persepsi kepercayaan adalah keyakinan seseorang terhadap kejujuran, kebaikan, dan kesetiaan pihak lain atau suatu sistem. Ini adalah sikap yang terbentuk dari evaluasi subjektif individu, dipengaruhi oleh pengalaman masa lalu, pola komunikasi, reputasi, dan latar belakang budaya. Persepsi kepercayaan melibatkan kesiapan seseorang untuk bergantung pada pihak lain meskipun ada risiko tertentu.

Kepercayaan dalam sistem pembayaran berkaitan dengan keyakinan bahwa transaksi keuangan akan diproses dengan benar dan data tidak akan disalahgunakan. Dalam akuntansi, kepercayaan pada sistem pembayaran penting untuk memastikan keakuratan laporan keuangan dan integritas data. Analisis dapat dilakukan untuk menentukan seberapa besar kepercayaan mahasiswa terhadap sistem QRIS dan bagaimana hal ini mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Misalnya, seberapa transparan sistem QRIS dalam memberikan informasi tentang biaya transaksi dan perlindungan konsumen?

2.1.6.1 Dimensi Kepercayaan

Untuk menilai seberapa besar kepercayaan mahasiswa terhadap penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), beberapa dimensi terkait kepercayaan dapat dipertimbangkan. Kepercayaan merupakan elemen penting dalam adopsi teknologi, terutama dalam konteks transaksi digital. Menurut (Chauhan, 2015) dimensi kepercayaan pada QRIS meliputi:

1. Dapat Dipercaya (*Trustworthiness*)

Sejauh mana pengguna percaya bahwa sistem atau penyedia layanan selalu jujur dan dapat diandalkan. Kepercayaan ini didasarkan pada reputasi, pengalaman sebelumnya, serta informasi yang diberikan oleh penyedia layanan. Sistem atau layanan yang dianggap dapat dipercaya akan cenderung lebih banyak digunakan oleh pengguna.

2. Dapat Memberikan Perlindungan (*Provides Protection*)

kemampuan sistem atau layanan untuk melindungi pengguna dan data mereka dari ancaman atau risiko. Perlindungan ini bisa mencakup berbagai aspek, seperti proteksi dari penipuan, perlindungan terhadap kebocoran data, dan keamanan finansial. Pengguna akan merasa lebih nyaman menggunakan sistem yang dapat memberikan perlindungan yang memadai.

3. Dapat Memberi Keamanan (*Provides Security*)

Sejauh mana sistem atau layanan mampu menjamin keamanan informasi dan transaksi yang dilakukan oleh pengguna. Ini mencakup penggunaan teknologi enkripsi, protokol keamanan, dan langkah-langkah pencegahan

lainnya untuk memastikan bahwa data pengguna tetap aman dari akses atau gangguan oleh pihak yang tidak berwenang.

4. Dapat Menepati Janji (*Fulfills Promises*)

Sejauh mana sistem atau penyedia layanan dapat memenuhi komitmen dan janji yang telah dibuat kepada pengguna. Menepati janji mencakup berbagai hal, mulai dari kualitas layanan, waktu respon, hingga penyediaan fitur-fitur yang dijanjikan. Ketika pengguna merasa bahwa janji-janji tersebut dipenuhi, kepercayaan mereka terhadap sistem atau layanan akan meningkat.

2.1.7 Minat pengguna

Minat didefinisikan sebagai komponen yang ada dalam diri seorang individu yang mengacu pada keinginan untuk melakukan suatu tingkah laku atau perilaku tertentu. Intensi (minat) merupakan dimensi probabilitas subjektif seorang individu berkaitan dengan antara diri individu dan perilaku (Fishbein et al., 1975).

Bandura (1986) menyatakan bahwa minat merupakan suatu kebulatan tekad untuk melakukan suatu aktivitas/perilaku tertentu atau menghasilkan suatu keadaan tertentu di masa yang akan datang. Minat menurutnya adalah bagian vital dari *self regulation* individu yang dilatarbelakangi oleh motivasi seseorang untuk bertindak. Keinginan berperilaku (*behavioral intention*) adalah suatu proposisi yang menghubungkan diri dengan tindakan/perilaku yang akan datang. Berdasarkan pendapat diatas, (Santoso, 1995) beragapan bahwa minat adalah hal-hal yang diasumsikan dapat menjelaskan factor-faktor motivasi serta berdampak kuat pada

tingkah laku. Hal ini mengindikasikan seberapa keras seseorang berusaha dan seberapa banyak usaha yang dilakukan agar perilaku yang diinginkan dapat dilakukan.

Seseorang memiliki minat untuk menggunakan apabila orang tersebut merasa bahwa suatu produk barang atau jasa dapat memenuhi kebutuhannya sehingga akan muncul dorongan untuk menggunakannya. Dengan adanya pengembangan produk yang semakin baik maka seseorang akan merasa semakin minat dalam menggunakan sebuah produk (Azizah & Ardianto, 2021).

Menurut (Davis, 1989) minat adalah keinginan untuk berperilaku. Sementara itu, minat pengguna didefinisikan sebagai perilaku untuk terus menggunakan teknologi. Ketika seseorang melihat sesuatu yang bermanfaat, mereka memiliki minat yang merangsang mereka untuk mencapai manfaat itu. Menurut (Jati, J. N. & Laksito, 2012) minat penggunaan (*behavioural intention*) tingkat keinginan atau niat seseorang untuk terus menggunakan teknologi dengan beranggapan individu tersebut mempunyai akses akan teknologi. (Davis, 1989) juga menyatakan bahwa tingkat pemakaian suatu teknologi pada individu dapat diperkirakan melalui sikap dan perhatiannya akan teknologi tersebut.

Seseorang akan menggunakan teknologi secara berkelanjutan apabila seseorang merasa ketika menggunakan produk tersebut merasa puas maka pengguna akan tidak merasa ragu untuk menggunakan produk tersebut. Dengan adanya pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa minat penggunaan akan muncul apabila seseorang merasa memiliki dorongan bahwa teknologi yang akan

digunakannya memiliki rasa puas atas teknologi yang akan digunakannya (Safitri & Diana, 2020).

Minat pengguna dapat mempengaruhi seberapa sering mahasiswa menggunakan QRIS untuk transaksi finansial mereka. Minat yang tinggi biasanya berhubungan dengan adopsi yang lebih luas dan penggunaan yang lebih sering, yang pada akhirnya berdampak pada proses akuntansi dan pelaporan. Menilai bagaimana minat mahasiswa terhadap QRIS dipengaruhi oleh persepsi keamanan, kegunaan, dan kepercayaan. Penelitian dapat mencakup survei untuk mengukur seberapa besar minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dan bagaimana hal ini mempengaruhi kebiasaan mereka dalam pencatatan transaksi.

2.1.7.1 Dimensi Minat Pengguna

Minat pengguna dalam mengadopsi QRIS menurut (Ferdinand, 2014) dapat diukur melalui beberapa dimensi berikut:

1. Minat Transaksional

Minat transaksional mengacu pada ketertarikan mahasiswa untuk menggunakan QRIS sebagai alat utama dalam transaksi keuangan mereka. Hal ini meliputi kemudahan dan kecepatan transaksi yang ditawarkan oleh QRIS dibandingkan dengan metode pembayaran lain. Mahasiswa yang memiliki minat transaksional yang tinggi cenderung mencari solusi yang mempermudah proses pembayaran sehari-hari, seperti pembayaran biaya kuliah, pembelian barang, atau layanan di kampus.

2. Minat Referensial

Minat referensial berkaitan dengan pengaruh sosial dan rekomendasi yang diterima mahasiswa mengenai penggunaan QRIS. Mahasiswa sering kali dipengaruhi oleh teman, keluarga, atau ulasan online dalam keputusan mereka untuk mengadopsi teknologi baru. Jika QRIS direkomendasikan atau digunakan secara luas oleh lingkungan sosial mereka, mahasiswa akan lebih tertarik untuk mengadopsinya. Minat referensial juga mencakup bagaimana pengalaman positif pengguna lain dapat memotivasi mahasiswa untuk mencoba QRIS.

3. Minat Preferensial

Minat preferensial adalah ketertarikan mahasiswa terhadap fitur dan manfaat khusus yang ditawarkan oleh QRIS dibandingkan dengan sistem pembayaran lainnya. Ini mencakup preferensi terhadap aspek-aspek seperti keamanan transaksi, kemudahan penggunaan, dan integrasi dengan aplikasi lain yang sering mereka gunakan. Mahasiswa yang memiliki minat preferensial tinggi akan mencari fitur yang sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan mereka dalam bertransaksi.

4. Minat Eksploratif

Minat eksploratif merujuk pada keinginan mahasiswa untuk menjelajahi dan mencoba teknologi baru seperti QRIS. Mahasiswa dengan minat eksploratif tinggi biasanya memiliki rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami berbagai teknologi baru. Mereka mungkin terdorong untuk mengeksplorasi QRIS untuk mengetahui bagaimana sistem ini

bekerja dan apa manfaatnya, meskipun mereka belum sepenuhnya yakin untuk menggunakannya secara rutin.

2.1.8 *Actual System Use*

Actual System use didefinisikan sebagai perspektif yang memengaruhi perilaku masa depan atau niat yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku tertentu (Heriyanti, 2013). Sikap terhadap penggunaan dalam TAM didefinisikan sebagai efek evaluasi perasaan positif dan negatif seseorang tentang melakukan perilaku tertentu (Icek Ajzen, 2000).

Actual system use merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem. Dalam Davis (1989), *actual system use* didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata. *Actual system use* dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Wibowo, 2006). Menurut Rigopoulos & Askounis (2007) *actual system use* menetapkan pada seberapa sering dan berapa banyak pengguna, dan juga dinyatakan bahwa niat perilaku seseorang sudah cukup untuk mempengaruhi *actual system use*.

Apabila seseorang mempunyai minat atau keinginan yang tinggi untuk menggunakan QRIS secara berkala, hal tersebut dapat mempengaruhi penggunaan sesungguhnya (*actual system use*). Sebaliknya jika pengguna tidak memiliki minat atau ketertarikan dalam menggunakan QRIS maka pengguna sesungguhnya (*actual System use*) suatu sistem QRIS tidak akan terbentuk. Hasil penelitian yang serupa dari Tasmil (2015) menemukan bahwa minat pengguna berpengaruh positif

terhadap *actual system use*. Berbeda dengan penelitian Suyanto & Kurniawan (2019) yang menyaktakan bahwa minat perilaku tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap penggunaan sebenarnya.

Penggunaan sistem yang sebenarnya mengacu pada frekuensi dan cara mahasiswa menggunakan QRIS dalam transaksi keuangan mereka. Ini berkaitan langsung dengan bagaimana sistem mempengaruhi pencatatan dan pelaporan transaksi dalam akuntansi. Studi dapat mengevaluasi seberapa sering mahasiswa menggunakan QRIS dan bagaimana ini mempengaruhi proses akuntansi pribadi mereka. Misalnya, apakah penggunaan QRIS meningkatkan efisiensi dalam pencatatan dan pelaporan transaksi atau mempermudah pelacakan pengeluaran?

2.1.8.1 Dimensi *actual system use*

Menurut Irawati & Suhartono (2020) *Actual System Use* dapat diketahui melalui kondisi secara nyata penggunaan sistem informasi tersebut, antara lain:

1. Kondisi informasi

Kondisi informasi mengacu pada kualitas, relevansi, dan keakuratan informasi yang dihasilkan dan disajikan oleh system informasi. Seperti menurut DeLone, & McLean (1992) dalam model tentang kesuksesan system informasi menekankan pentingnya kualitas informasi sebagai factor kritis dalam menentukan efektivitas penggunaan system informasi.

2. Frekuensi pengguna sistem informasi

Frekuensi penggunaan sistem informasi mengukur seberapa sering pengguna berinteraksi dengan sistem dalam periode waktu tertentu.

Venkatesh et al. (2003) dalam *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* menyatakan bahwa frekuensi penggunaan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, ekspektasi kinerja, dan kondisi fasilitasi.

3. Penggunaan system informasi yang berulang-ulang

Penggunaan yang berulang-ulang mengacu pada sejauh mana pengguna terus menggunakan sistem informasi dalam jangka panjang, bukan hanya secara temporer. Bhattacharjee (2001) dalam model *Expectation-Confirmation Theory (ECT)* menjelaskan bahwa kepuasan pengguna setelah pengalaman awal dengan sistem informasi berperan penting dalam menentukan niat mereka untuk terus menggunakan sistem tersebut.

2.1.8 Penelitian terdahulu

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang diambil dari berbagai referensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Nur Isma Tasya Br Sebayang & Rahmawati (2023)	Pengaruh Persepsi kepercayaan dan persepsi keamanan terhadap minat pengguna QRIS sebagai alat pembayaran	Persepsi kepercayaan, Persepsi Keamanan, Minat Pengguna	Pada persepsi kepercayaan dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital UMKM halal kota Medan.

		digital UMKM halal kota Medan		
2.	Rika Agustin (2023)	Pengaruh Kemudahan, Kecepatan, Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor Cabang Jember	Kemudahan, kecepatan, Keamanan, Minat menggunakan	(1) Peran QRIS sebagai fasilitas pembayaran berdampak positif terhadap pelaku UMKM Kota Singaraja pada masa pandemi covid-19. (2) Kendala dalam penerapan QRIS dilihat dari perspektif UMKM terletak pada jaringan internet yang kurang memadai namun tidak signifikan. (3) Evaluasi efektivitas menggunakan QRIS berdampak positif dalam memberikan kemudahan, efisiensi, serta transparansi dalam pelaporan penjualan
3.	Melisa Tania Putri, Atika Jauharia Hatta, dan Cahyo indraswono (2023)	Analisis Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Dan Risiko Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Di Yogyakarta	Persepsi kemanfaatan, Persepsi kemudahan, kepercayaan, gaya hidup, Literasi keuangan, risiko, Penggunaan QRIS	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, gaya hidup, literasi keuangan dan risiko berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Hasil penelitian tersebut berhasil memberikan dukungan terhadap teori TAM yang diajukan. Mahasiswa menggunakan QRIS sebagai pembayaran digital karena mereka merasa dengan

				menggunakan QRIS akan mempercepat pembayaran dan fleksibel digunakan sebagai alat pembayaran.
4.	Sasti Amar Sabila (2023)	Pengaruh Kepercayaan, Keamanan Dan Kenyamanan Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Teknologi Qris Pada Aplikasi Bsi Mobile Banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bsi Purwokerto)	Kepercayaan, Keamanan, Kenyamanan, Minat Bertransaksi.	Kepercayaan, Keamanan dan Kenyamanan secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat bertransaksi menggunakan QRIS pada aplikasi M-Banking BSI
5.	Sarifatun Nikmah (2023)	Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Pelaku Umkm Di Purbalingga	Manfaat, Kemudahan pengguna, Keamanan, Minat pengguna	Hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh simultan variabel manfaat, kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap minat pelaku UMKM menggunakan QRIS sebesar 48,263%.
6.	Ariana Savitri, Indah Purwanti, dan Syamsuddin (2022)	Pengaruh Kepercayaan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Mahasiswa Dalam Memilih E-Wallet (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEBI IAIN Pekalongan)	Kepercayaan, manfaat, risiko, Keputusan mahasiswa	Bahwa persepsi kepercayaan dan manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>E-Wallet</i> , sedangkan persepsi risiko bersifat negatif dan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan <i>E-Wallet</i> .

7.	Dewi Kusuma wardani dan Anggi Nofita Sari (2022)	Minat Penggunaan Terhadap penggunaan Sesungguhnya <i>Quick response Code Indonesia Standard</i> (QRIS) di Era New Normal	Minat penggunaan, Penggunaan sesungguhnya (<i>actual system use</i>)	Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa minat pengguna berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya QRIS
8.	Sumadi, Abdul Haris Romdhoni, Fatakhurrohi m. (2022)	Analisis Faktor Kepercayaan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat di Boyolali)	Kepercayaan, Manfaat, Keamanan, Minat pengguna	Bahwa variable kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-Money di Boyolali. Variable manfaat tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan E-Money di Boyolali. Variable keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam penggunaan E-Money di Boyolali.
9.	Ratna Asri Saras Sati dan M. Ramaditya, (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card)	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, kepercayaan, persepsi resiko, dan minat menggunakan	Hasil penelitian: 1. Persepsi manfaat & kepercayaan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan e-Money pada konsumen pengguna Metland Card. 2. Persepsi kemudahan penggunaan & persepsi resiko berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan eMoney pada konsumen pengguna Metland Card.

				3. Secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan eMoney yaitu sebesar 73,1%.
10.	Nabila Aulia dan I Ketut suryanawa (2019)	Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan <i>Quick Response Code</i> dalam Transaksi Keuangan	Persepsi kegunaan, Kemudahan, Minat pengguna	Terdapat pengaruh langsung antara persepsi kemudahan penggunaan pada persepsi kegunaan dan juga terdapat pengaruh langsung antara persepsi kemudahan penggunaan pada minat penggunaan. Dalam penelitian ini juga diperoleh hasil tidak terdapat pengaruh langsung antara persepsi kegunaan pada minat penggunaan dan tidak terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan pada minat penggunaan melalui persepsi kegunaan sebagai pemediasi.
11.	Rajendra Prasada Bangkara dan Ni Putu Sri Harta Mimba (2016)	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> Dan <i>Perceived Ease Of Use</i> Pada Minat Penggunaan Internet Banking	Perceives usefulness, Perceived ease of use, Minat penggunaan.	Bahwa variabel <i>perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> , dan <i>attitude toward using</i> berpengaruh positif pada minat penggunaan internet banking.

		Dengan <i>Attitude Toward Using</i> Sebagai Variabel Intervening		
--	--	--	--	--

Sumber: Data olahan Peneliti 2024

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Pengaruh Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Sistem

Pembayaran QRIS Pada Mahasiswa

Persepsi keamanan mengacu pada penilaian dan keyakinan individu terhadap tingkat keselamatan dan perlindungan mereka dalam lingkungan atau situasi tertentu. Persepsi keamanan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman masalah, informasi yang diterima, karakteristik pribadi, dan latar belakang budaya.

Keamanan adalah salah satu faktor yang membuat seseorang yakin untuk memilih sistem dan teknologi informasi. Keamanan diartikan sebagai upaya pengendalian suatu aktivitas agar keadaan tetap normal (Umaningsih, W. P., & Wardani, 2020). Persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya (Aprilia, 2018).

Menurut (Andre, 2010) menyatakan bahwa:

“Hal utama yang harus diperhatikan dalam melakukan transaksi meliputi apa saja yang dibutuhkan dalam rangka menciptakan jaminan keamanan bertransaksi dan metode yang digunakan untuk menciptakan keamanan tersebut.”

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Harminingtyas.R (2022) bahwa persepsi keamanan memiliki pengaruh positif terhadap Keputusan pengguna e-wallet. Sedangkan, menurut penelitian (Robin & Evyanto, 2023) menyatakan bahwa keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan nasabah. Dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi persepsi keamanan yang dirasakan seseorang semakin tinggi juga keputusan yang akan diambil dalam penggunaan.

2.2.2 Pengaruh Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Sistem

Pembayaran QRIS Pada Mahasiswa

Persepsi Kegunaan merupakan sebuah persepsi individu yang percaya dengan menggunakan teknologi tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja dirinya (Davis, 1989).

Penelitian yang dilakukan oleh (Farizi & Syaefullah, 2013), (Andrie, 2012) dan (Bangkara & Mimba, 2016) menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh (Ozturk, 2016) mengenai penerimaan konsumen dalam penggunaan sistem pembayaran non tunai pada industri perhotelan juga menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif dan berdampak langsung dengan minat penggunaan pembayaran non tunai.

Hasil penelitian (Ningsih et al., 2021), persepsi kegunaan berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang 36 elektronik

berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Pada penelitian (Santika et al., 2022) dari persepsi kemudahan berpengaruh positif, pelaku UMKM merasa bahwa penggunaan QRIS lebih praktis. Dan pada penelitian (Desita et al., 2022) dari persepsi kegunaan, mahasiswa selaku responden dalam penelitian ini percaya bahwa penggunaan aplikasi e-wallet mudah dimengerti, mudah dipelajari serta mudah digunakan. Semakin mudah penggunaan aplikasi e-wallet dalam kehidupan sehari-hari maka semakin besar minat mahasiswa dalam menggunakannya.

Dalam penelitian kali ini, persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana tingkat keyakinan pengguna bahwa dengan menggunakan *Quick Response* (QR) Code dapat menghemat waktu dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembayaran.

Penggunaan Peningkatan Persepsi Kemudahan Penggunaan akan meningkatkan Persepsi Kegunaan. Hal ini dikarenakan semakin tinggi keyakinan pengguna bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah digunakan atau tidak memerlukan waktu lama untuk dipelajari maka akan mendukung pengguna dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Dalam penelitian kali ini dikaji bagaimana pengaruh antara kemudahan penggunaan *QR Code* dalam meningkatkan persepsi kegunaan dalam penggunaan *QR Code* pada kehidupan sehari-hari.

2.2.3 Pengaruh Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS Pada Mahasiswa

Persepsi kepercayaan adalah evaluasi seorang individu setelah memperoleh, mengolah, dan mengumpulkan informasi yang kemudian menghasilkan berbagai penilaian dan asumsi (Jogiyanto, 2007). Baskara dan Hariyadi (2014)

mendefinisikan persepsi kepercayaan sebagai suatu rasa yang timbul dari seseorang untuk memiliki keyakinan terhadap karakteristik orang lain.

Menurut Gunawan dalam Jefryansyah (2020) mendefinisikan kepercayaan sebagai sikap yang menunjukkan rasa suka serta kemauan untuk tetap bertahan dalam menggunakan suatu produk atau merek tertentu (Jefryansyah & Muhajirin, 2020). Husein Umar dalam Sari (2019) mendefinisikan kepercayaan konsumen sebagai segala pengetahuan yang konsumen miliki serta kesimpulan yang dibuat oleh konsumen mengenai obyek, atribut, dan manfaat dari suatu produk (Sari, 2019). Menurut Tjini mendefinisikan persepsi kepercayaan sebagai kesediaan seseorang untuk menggantungkan dirinya pada pihak lain dengan risiko tertentu (Linardi & Nur, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan mampu memengaruhi minat menggunakan alat pembayaran digital (Mahmuda, 2021). Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Aksari (2021) yang membuktikan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap penggunaan kartu kredit. Apabila konsumen percaya dengan menggunakan QRIS akan merasa dilindungi terkait keamanan data mereka, maka mereka cenderung memberikan kredibilitas untuk yakin bahwa pihak tersebut mempunyai kesungguhan untuk melakukan apa yang telah disepakati.

2.2.4 Pengaruh Keamanan terhadap *Actual System Use* QRIS pada Mahasiswa

Menurut (Flavián dan Guinalíu 2006) *Perceived Security* atau persepsi keamanan adalah sikap percaya pengguna terhadap informasi pribadi mereka (pribadi dan moneter) yang tidak akan dilihat, disimpan, dan dimanipulasi selama

proses pengiriman, transit dan penyimpanan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Penelitian yang dilakukan (Rahman, Ismail, dan Bahri 2020) tentang adopsi pembayaran *cashless* di Malaysia menemukan bahwa *perceived security* memiliki pengaruh terhadap *actual usage*.

Penerimaan pembayaran *cashless* pada generasi muda di Malaysia menemukan bahwa niat penggunaan memediasi penuh pengaruh antara keamanan (*perceived security*) dan penerimaan sistem pembayaran *cashless*. Berdasarkan uraian dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa persepsi keamanan seseorang dalam penggunaan QRIS memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan sistem dan pada akhirnya juga akan meningkatkan terhadap penggunaan sebenarnya sistem QRIS (Munikrishnan dkk. 2022).

2.2.5 Pengaruh Persepsi Kegunaan terhadap *Actual System Use* QRIS pada

Mahasiswa

Persepsi Kegunaan juga dikatakan sebagai suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan, maka dari itu jika seseorang percaya bahwa sebuah sistem informasi berguna, dia akan menggunakannya, sebaliknya apabila seorang percaya bahwa sebuah sistem informasi kurang berguna dia tidak akan menggunakannya (Az Zahra, 2018).

Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah system khusus akan meningkatkan performa pekerjaan (Davis, 1989). Semakin besar kegunaan yang diberikan suatu system bagi penggunanya maka akan mempengaruhi sikap penggunanya untuk terus menggunakannya. Penelitian sebelumnya menunjukkan *perceived ease of use*,

perceived usefulness, dan *trust* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan dan actual use (Chen & Tseng, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh (Palapa dan Saifudin 2021) tentang penerimaan aplikasi *Training Record Book* (SMILE 05) yang menemukan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap actual usage sistem tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Tira dkk. 2016) terhadap masyarakat Kota Denpasar menemukan adanya pengaruh positif *perceived usefulness* terhadap *actual usage*.

Berdasarkan uraian dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa persepsi kebermanfaatan seseorang tentang penggunaan QRIS memiliki pengaruh terhadap penggunaan sebenarnya sistem QRIS. Jika pengguna merasa bahwa sistem pembayaran QRIS bermanfaat dan membantu mereka, maka akan terjadi peningkatan penggunaan yang sesungguhnya sistem tersebut.

2.2.6 Pengaruh Persepsi Kepercayaan terhadap *Actual System Use* QRIS

pada Mahasiswa

kepercayaan terhadap penyelenggara transaksi online yang menggunakan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat pengguna untuk melakukan transaksi berulang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Legi & Saerang, 2020) yang menunjukkan bahwa *trust* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *fintech*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudiantara dan Widagda, (2022) menunjukkan hasil dari penelitian bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Semakin tinggi kepercayaan yang

dirasakan maka semakin tinggi pula keputusan menggunakan sebuah teknologi maupun aplikasi. Sebaliknya, semakin rendah kepercayaan yang dirasakan pengguna maka semakin rendah keputusan penggunaan.

2.2.7 Pengaruh Minat Pengguna terhadap *Actual System Use* QRIS pada

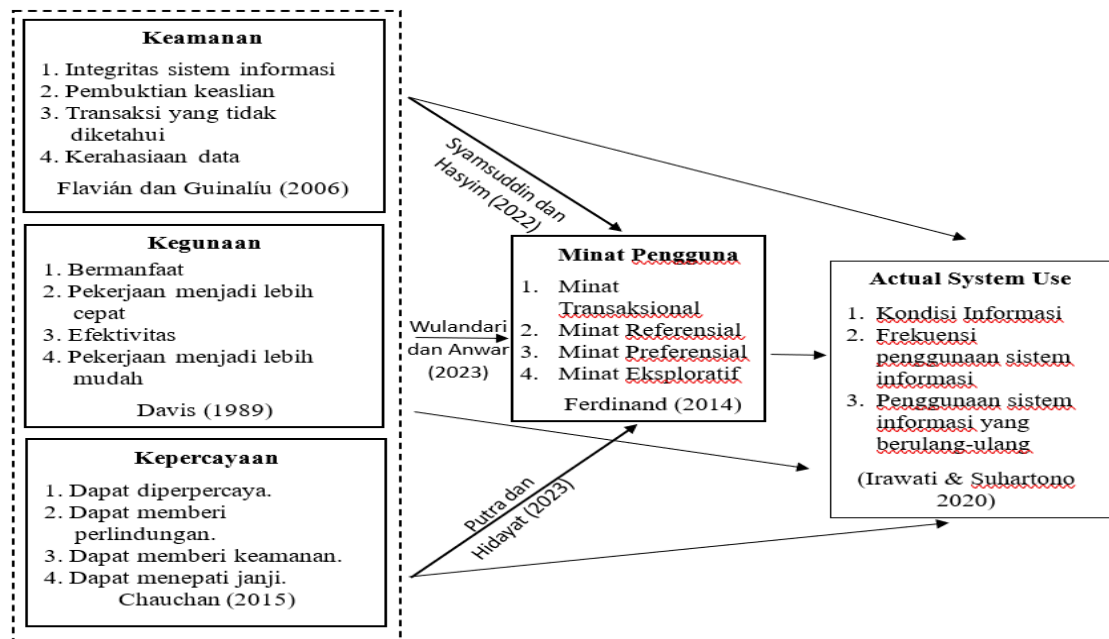
Mahasiswa

Minat pengguna merupakan kecenderungan atau ketertarikan pada sesuatu secara relative tetap dan dilakukan terus-menerus dengan rasa senang untuk mencapai kepuasan terhadap penggunaan suatu teknologi (Aulia & Suryanawa, 2019). Penggunaan sesungguhnya merupakan respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata (Davis, 1989). Penggunaan sesungguhnya suatu sistem informasi berkaitan dengan minat perilaku seseorang.

Minat penggunaan QRIS dapat mempengaruhi penggunaan sesungguhnya sistem (*actual system use*) QRIS. Apabila seseorang mempunyai minat atau keinginan yang tinggi untuk menggunakan QRIS secara berkala, hal tersebut dapat mempengaruhi penggunaan sesungguhnya (*actual system use*). Sebaliknya jika pengguna tidak memiliki minat atau ketertarikan dalam menggunakan QRIS maka pengguna sesungguhnya (*actual system use*) suatu sistem QRIS tidak akan terbentuk. Hasil penelitian yang serupa dari Tasmil (2015) menemukan bahwa minat pengguna berpengaruh positif terhadap *actual system use*. Berbeda dengan penelitian Suyanto & Kurniawan (2019) yang menyimpulkan bahwa minat perilaku tidak memiliki hubungan yang signifikan terhadap penggunaan sebenarnya.

2.2.8 Paradigma Pemikiran

Berdasarkan Kerangka Pemikiran yang dikembangkan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Paradigma Pemikiran

2.3 Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2019) bahwa :

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik”

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas, maka penulis menyimpulkan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat pengguna sistem pembayaran QRIS

H2 : Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat pengguna sistem pembayaran QRIS

H3 : Persepsi kepercayaan berpengaruh terhadap minat pengguna sistem pembayaran QRIS

H4 : Persepsi keamanan berpengaruh terhadap *actual system use* QRIS

H5 : Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap *actual system use* QRIS

H6 : Persepsi kepercayaan berpengaruh terhadap *actual system use* QRIS

H7 : Minat pengguna berpengaruh terhadap *actual system use* QRIS

H8 : Persepsi keamanan berpengaruh terhadap *actual system use* melalui Minat Pengguna QRIS

H8 : Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap *actual system use* melalui Minat Pengguna QRIS

H8 : Persepsi kepercayaan berpengaruh terhadap *actual system use* melalui Minat Pengguna QRIS

