

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perbankan digital telah berkembang menjadi fenomena yang masih hadir di era kontemporer. Layanan perbankan digital mengubah cara orang berinteraksi dengan institusi keuangan selain memudahkan transaksi. Hal ini membantu pertumbuhan ekonomi digital dan mempercepat inklusi keuangan negara, salah satu membentuk implementasi pada pertumbuhan nilai ekonomi digital yaitu dengan cara pembayaran transaksi beralih secara *non-tunai* atau yang sering disebut dengan uang elektronik. Adanya inovasi perkembangan teknologi perbankan digital hal ini menjadi fenomena *cashless society* masyarakat beralih ke dompet digital yaitu dampak dari kemajuan teknologi dan informasi yang mengubah cara pembayaran dengan cara *non-tunai*. *Cashless society* ialah fenomena pertukaran dana yang ditandai dengan adanya cek, kartu debit dan kredit serta metode digital di bandingkan dengan cara uang tunai.

Berdasarkan inovasi teknologi membantu kemajuan ekonomi di sektor keuangan, membuat pembelian dan penjualan lebih mudah dan lebih cepat. Internet berfungsi sebagai media saat melakukan pembelian dan penjualan. Salah satu dari banyak revolusi industri yang sedang berlangsung dalam bisnis dan perdagangan adalah inovasi terbaru di bidang keuangan. Sektor keuangan mengembangkan teknologi keuangan (*Fintech*) untuk membuat transaksi keuangan lebih mudah bagi masyarakat umum. Industri *fintech* Indonesia berkembang dengan sangat cepat, terutama di bidang pembayaran (Faizani & Indriyanti, 2021). Pembayaran yang sebelumnya tunai kini dilakukan secara *non-tunai*.

Pembayaran *non-tunai* menjadi metode transaksi yang lebih efisien dan merupakan katalisator utama pertumbuhan ekonomi saat ini (Febriaty, 2019). Untuk memenuhi kebutuhan mendesak dan mendorong gaya hidup yang lebih hemat dan efisien, sistem pembayaran digital dapat membantu. Pembayaran digital dilakukan melalui perangkat digital dan sangat aman. Transaksi berhasil diselesaikan, sehingga konsumen secara otomatis menerima bukti transaksi. Masyarakat Indonesia sudah di perkenalkan dengan pembayaran *non-tunai* yaitu *cashless society*. Metode pembayaran layanan keuangan digital menjadi populer dikalangan masyarakat dan banyak yang menggunakan hal ini dikarenakan adanya peningkatan penggunaan *smartphone*, yaitu dengan penggunaan pembayaran *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS).

Metode pembayaran yang dikenal sebagai *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) memungkinkan pembayaran digital di Indonesia dengan menggunakan Kode QR Bank Indonesia. Semua jenis pembayaran digital menggunakan QRIS, kode QR yang dibuat oleh Bank Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019. Mulai 1 Januari 2020 semua pembayaran *non-tunai* menggunakan QRIS. Peresmian QRIS bertujuan untuk menerapkan visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) sebagai metode pembayaran baru yang menggunakan kode QR (Bank Indonesia, 2024).

Table 1. Jumlah Pengguna Merchant QRIS (Tahun 2022-2023)

Pengguna Merchant	Tahun 2022	Tahun 2023	Kenaikan Persentase
Indonesia	23,97 juta	45,78 juta	90,9%
Jawa Tengah	2,2 juta	2,48 juta	12,7%
Total	26,17 juta	48,26 juta	84,4%

Sumber: Data CNCB diolah 2024

Berdasarkan pada table diatas bahwa pengguna QRIS tercatat sebanyak 23,97 juta merchant pada tahun 2022, kemudian penggunaan QRIS meningkat pada tahun 2023 sebanyak 45,78 juta. merchant pengguna QRIS di Jawa Tengah juga mengalami peningkatan semula 2,2 juta pada tahun 2022 menjadi sebanyak 2,48 juta pada tahun 2023. Kenaikan persentase dari tahun 2022 sampai 2023 di Indonesia sebesar 90,9 % dan Jawa Tengah sebesar 12,7% maka total kenaikan sebesar 84,4%. Pengguna QRIS sebagai metode pembayaran telah mendorong sistem pembayaran yang aman dengan standarisasi kode QR. QRIS mempunyai keunggulan yang ditawarkan yaitu mempunyai daya tarik bagi masyarakat Indonesia di era digital saat ini (Rachman, 2023).

Tujuan penggunaan QRIS adalah untuk mendukung transaksi keuangan untuk semua kalangan dan generasi muda (Sihaloho et al., 2020). Peningkatan penggunaan smartphone masyarakat dapat mendukung dengan adanya sistem pembayaran QRIS. Adapun (Adam, 2019), memberikan penjelasan bahwa kebiasaan konsumtif anak-anak sekarang menjadi gaya hidup yang wajar bagi komunitas kota. Perkembangan teknologi saat ini juga dan era digitalisasi yang sedang berkembang semakin membuat hidup masyarakat lebih mudah. Untuk membeli barang dengan cara yang efektif.

Menurut (Lestari & Nofriantika, 2018) Sebagai jenis baru transaksi modern, produk uang elektronik diyakini memberikan keuntungan bagi bank maupun lembaga *non*-perbankan untuk menggunakan aplikasi uang elektronik. Praktik transaksi pembayaran berbasis *non*-tunai adalah salah satunya contoh bagaimana teknologi informasi dan ekonomi digital. Dalam sistem pembayaran *non*-tunai, operasional bisnis dilakukan dengan meminimalkan risiko dan memaksimalkan efisiensi pembayaran.

Adanya kelebihan dan kekurangan dari metode pembayaran QRIS ini, serta kendala saat menggunakannya. Kelebihan QRIS, menurut Paramitha dan Kusumaningtyas, adalah sebagai berikut: pembayaran *non*-tunai menjadi lebih cepat dan efektif, mengantisipasi dan mengurangi tindakan kriminal dengan mengurangi pencurian uang tunai, persaingan bisnis meningkat karena uang digital membuat transaksi lebih mudah dan nyaman bagi masyarakat, dan QRIS dapat digunakan oleh semua orang, QRIS memiliki kelemahan termasuk pembangunan infrastruktur yang tidak merata, kurangnya keseimbangan jaringan internet untuk masyarakat, kurangnya stabilitas, dan kurangnya jangkauan internet yang lebih luas. Bahkan jika popularitas handphone ini hanya terbatas pada milenial di beberapa wilayah, jelas ini tidak akan meratanya penggunaan pembayaran *non*-tunai oleh kelompok usia tua yang memiliki pendapatan rendah dan tidak tahu cara menggunakannya. Selain beberapa keunggulan dan kekurangan, QRIS memiliki beberapa hambatan untuk digunakan.

Generasi Z, juga disebut sebagai "*generasi digital native*", adalah target utama pengguna QRIS karena mereka adalah generasi pertama yang telah terhubung dengan teknologi dan teknologi digital sejak dilahirkan. Gen Z sangat akrab dengan teknologi karena mereka lahir saat penggunaan teknologi seperti internet, smartphone, dan jejaring media sosial sedang marak. Sejak kecil, mereka suka bermain smartphone dibandingkan dengan permainan tradisional yang dimainkan anak-anak dari generasi sebelumnya. Cara pikir generasi ini terbuka (*open-minded*) dan cenderung menyukai sesuatu yang cepat, seperti bertransaksi.

Kehidupan Generasi Z dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi internet. Generasi Z adalah generasi yang dari lahir diantara tahun 1997 sampai 2012, Generasi Z dengan usia 9-25 tahun. Jumlah penduduk sebesar 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,94%, salah satu perilaku menarik yang ditunjukkan oleh Sebagian besar penduduk Indonesia adalah

mengejar pola hidup cashless. Berarti pembayaran dilakukan secara *non-tunai* dari pada secara tunai (Abas et al., 2022). Bahkan jumlah Generasi z lebih banyak dibandingkan dengan Generasi Melenial sebanyak 69,38 juta penduduk atau setara 25,87%. Berdasarkan hasil riset metode pembayaran digital yang di gunakan Generasi Z di Indonesia sebesar 89% kemudian kartu debit atau kredit sebesar 76% dan QR code 67%. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dilakukan (Ika Febrilia et al., 2020) menyatakan prespsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan pada dompet digital karena ada responden yang menilai bahwa digital tidak mudah. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana Banda Saputri (2020) menyatakan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan qris. Hasil penelitian terdahulu dilakukan Purnama Ramadani Silalahi, Khairiana Tambunan, Tyana Ramadhany Batubara (2022) menyatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh positif terhadap penggunaan alat pembayaran Qris. Sedangkan penelitian dilakukan Ruslinda Agustina (2018) menyatakan bahwa persepsi resiko tidak berpengaruh terhadap penggunaan internet banking.

Penelitian ini memiliki pengaruh yang besar terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal ini dapat di dimanfaatkan oleh lembaga terkait untuk meningkatkan keputusan menggunakan QRIS terutama pada Generasi Z. Generasi Z ini mempunyai inovasi yang tinggi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Namun mereka perlu dibekali dengan ketrampilan berfikir kritis, berfikis inovasi yang baru serta dapat memecahkan masalah dan interasi sosial. Maka dari perilaku ini dapat diteliti lebih lanjut untuk mencari tau apakah QRIS sudah tersebar di kalangan Generasi Z dan apakah mereka merasa puas dalam menggunakan pembayaran QRIS. Oleh karena ini perlu dilakukan Analisa kepuasan keputusan Generasi Z dalam menggunakan pembayaran QRIS.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Keputusan Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. (Studi Pada Generasi Gen-Z Di Kota Semarang)". Maka, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: (I) Apakah persepsi literasi Digital mempengaruhi keputusan Generasi Z menggunakan QRIS di Kota Semarang? (II) Apakah persepsi kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap keputusan Generasi Z di Kota Semarang? (III) Apakah persepsi resiko QRIS berpengaruh terhadap keputusan Generasi Z di Kota Semarang?

2. Kajian Pustaka

2.1 Generasi Z

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, adalah generasi muda yang berada di usia sekolah hingga memasuki usia kerja. Beberapa karakteristik generasi Z di Indonesia adalah Digital Native, Generasi Z tumbuh di era digital dan sangat mahir menggunakan teknologi, seperti smartphone, media sosial, dan berbagai aplikasi digital. Dalam aktivitas sehari-hari dan aspek kehidupan lainnya, mereka sangat bergantung pada teknologi. Karakteristik Gen Z Menurut Ensiklopedia Britannica, Gen Z disebut sebagai generasi pertama yang menggunakan komputer asli. Berbeda dengan generasi milenial, yang hidup di era kebangkitan internet sambil tetap tumbuh dengan televisi kabel dan telepon rumah. Karena kehidupan Gen Z dipenuhi dengan koneksi digital, sebagian besar dari mereka tidak mengingat kehidupan mereka sebelum smartphone.

Mereka tumbuh di era di mana konten streaming dapat diakses kapan saja. berbeda dengan generasi sebelumnya, Gen Z menggunakan internet untuk berinteraksi satu sama lain. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa Gen Z dianggap lebih cepat untuk dewasa dan lebih praktis daripada generasi sebelumnya. karakter yang jadi ciri-ciri generasi Z yaitu mandiri, sangat peduli dengan orang lain,berjuang untuk komunitas yang beragam, sangat kolaboratif dan sosial,menghargai fleksibilitas, relevansi dan keaslian ,kepemimpinan non-hierarkis ,suka cemas dengan masalah, dan memiliki sikap pragmatis tentang pekerjaan yang harus dilakukan untuk mengatasi masalah itu.

2.2 Persepsi Literasi Digital

Julien (2020) mengatakan literasi digital didefinisikan sebagai kesadaran dan kemampuan seseorang untuk menggunakan alat dan fasilitas digital dengan cara yang dapat menghasilkan pengetahuan baru dengan mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan mengevaluasi. (Laksono et al., 2019) Literasi Digital juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan setiap orang untuk mengelolah informasi digital yang didukung oleh kemampuan untuk menggunakan perangkat digital. Menurut Paul Gilster dalam (Laksono et al., 2019) mengkategorikan literasi digital ke dalam 4 kategori, yaitu:

1. Pencarian di internet
2. Pandu arah hypertext
3. Evaluasi konten informasi
4. Penyusunan pengetahuan

2.3 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Dalam definisi teknologi, seseorang menganggap komputer mudah dipahami dan digunakan. Jumlah teknologi yang digunakan sebanding dengan seberapa mudah sistem digunakan. Jika persepsi kemudahan menggunakan sistem dapat menjelaskan apakah sistem yang baru diterima oleh pengguna (David 1989). Kemudahan memengaruhi cara orang berinteraksi dan membuat keputusan. Akibatnya, seseorang akan siap menerima teknologi yang mudah dipahami dan digunakan. Pembayaran dapat dilakukan dengan mudah dengan metode QRIS. Menurut Venkatesh dan davis (2000) dalam Dirwan D (2020) mengatakan indikator berikut di gunakan untuk kemudahan sebagai berikut:

1. Jelas dan mudah di pahami
2. Sangat mudah untuk digunakan
3. Mudah untuk di pelajari
4. Fleksibel dan praktis

2.4 Persepsi Resiko

Menurut Davis (1989) dalam (Syiaifuddin & Rahman, 2022), risiko adalah ketidakpastian yang tidak diinginkan yang dialami oleh seseorang ketika menggunakan suatu teknologi. Selain itu, risiko dapat didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dialami oleh seseorang sebagai akibat dari kesalahan yang mereka lakukan dalam membuat prediksi tentang keputusan tentang objek tertentu (Schiffman L. G., 2012). Risiko didefinisikan dengan berbagai cara. Pertama, risiko didefinisikan sebagai situasi yang merugikan. Menurut Hanafi (2009) dalam (Syiaifuddin & Rahman, 2022), ini adalah pengertian tambahan yang digunakan dalam analisa investasi.

Indikator resiko pengguna yaitu:

1. Tingkat keamanan
2. Jaminan keamanan
3. Resiko privasi
4. Efisiensi waktu
5. Pertimbangan risiko

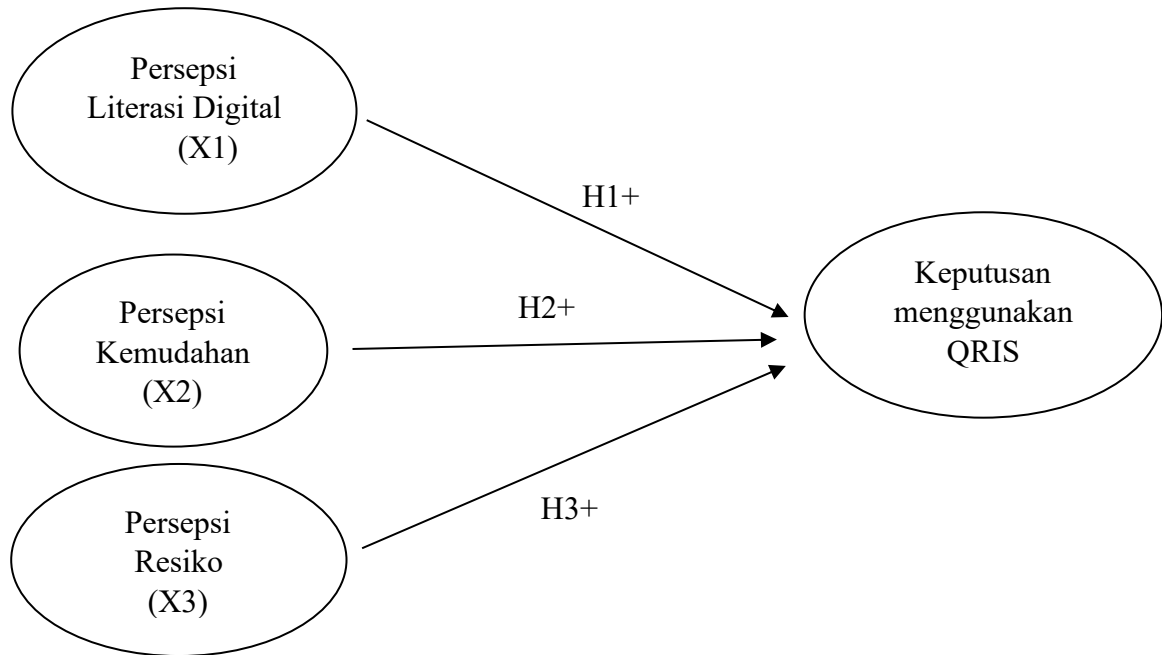
2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama & Judul	Hasil Penelitian
1.	“Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital” (Adinda, 2022)	Financial literacy, Perceived usefulness, Perceived ease of use, Promotion and advertising berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS
2.	“Pengaruh Kepercayaan, Efisiensi, Keamanan, Budaya, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Elektronik QRIS Pada Mahasiswa” (Fadhillah, 2023)	Persepsi kemudahan, Persepsi kebermanfaatan, Persepsi kepercayaan, Persepsi Resiko berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan Qris
3.	“Pengaruh Pengetahuan Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Bank Aceh Syariah Dan Bank Syariah Indonesia Pada Masyarakat Kota Sabang” (Ramadhan, 2023)	Pengetahuan dan Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS
4.	”Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Reposne Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pemnbayaran Digital” (Oktavia Banda Saputri 2020)	Persepsi kemudahaan, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, sedangkan Persepsi Resiko berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS
5.	“Pengaruh Persepsi Manfaat Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa” (Ningsih et al., 2021)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Pengguna, dan persepsi resiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS
6.	“Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pengguna QRIS Pada Generasi Milenial Kabupaten Sukoharjo” (Jannah et al., 2023)	Perceived usefulness, Perceived ease of use, Attitude toward behavior, Perceived risk berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS
7.	“Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Menggunakan QRIS BSI Mobile” (Nurdien & Galuh, 2023)	Literasi keuangan dan Literasi Digital berpengaruh signifikan terhadap preferensi menggunakan QRIS

2.6 Kerangka Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, Memiliki tiga variabel X dan satu variabel Y. Variabel X1 adalah persepsi literasi digital, variabel X2 adalah persepsi kemudahan, penggunaan, variabel X3 adalah persepsi resiko, dan variabel Y adalah keputusan konsumen menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Berdasarkan pengembangan hipotesis sebagaimana tersebut diatas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



2.7 Pengembangan Hipotesis

2.7.1 Pengaruh Literasi Digital terhadap keputusan menggunakan QRIS

Literasi Digital dapat berpengaruh pada keputusan konsumen, karena literasi digital akan membantu orang menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, terutama produk fintech teknologi digital. Literasi digital ini sangat penting untuk penggunaan produk keuangan berbasis teknologi, memiliki pemahaman yang tepat akan berdampak pada penggunaan yang optimal dan efisien (Puspita & Solikah, 2022). Hasil penelitian Puspita dan Solikah (2022) menyatakan bahwa literasi digital ini sangat memengaruhi keinginan untuk menggunakan uang elektronik dan hasil penelitian (Nurdien & Galuh, 2023) menyatakan bahwa literasi digital mempengaruhi keputusan untuk menggunakan QRIS karena inovasi keuangan berbasis teknologi digital menawarkan kemudahan dalam transaksi pembayaran sehari-hari. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H1: Literasi Digital Pengguna berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS

2.7.2 Pengaruh persepsi Kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan QRIS

Menurut Davis (1989), "kemudahan" didefinisikan sebagai ketika pengguna menyadari bahwa sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tanpa kesulitan. Selain itu, frekuensi

penggunaan dan interaksi antara sistem dan pengguna dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Semakin banyak sistem yang digunakan menunjukkan bahwa sistem yang dimaksud lebih mudah dipahami, mengoperasikan, dan digunakan oleh pengguna. Memahami bahwa komputer mudah dipahami dan digunakan menentukan persepsi seseorang tentang kemudahan teknologi. Mereka akan menggunakan sistem jika mereka benar-benar memahami bahwa itu berfungsi dengan baik. Sebaliknya, jika seseorang merasa sistem informasi tidak cukup, mereka tidak akan menggunakannya (Nainggolan et al., 2022). Hasil penelitian Elsa (2023) persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan Qris, Karena QRIS dianggap sebagai teknologi yang mudah digunakan, mudah dioperasikan, dan tidak terlalu kompleks, mereka cenderung menggunakannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H2: Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS

2.7.3 Pengaruh Persepsi Resiko terhadap keputusan menggunakan Qris

Persepsi resiko ini konsumen menganggap adanya ketidakpastian dan kemungkinan konsekuensi negatif yang dapat terjadi saat mereka membeli barang atau jasa dikenal sebagai persepsi risiko. Persepsi ini dapat menyebabkan mereka ragu saat melakukan transaksi (Wardani & Sari, 2021). Risiko dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan seseorang, semakin rendah risiko yang dirasakan seseorang terhadap suatu produk, semakin percaya dan ingin menggunakannya, dan sebaliknya. Konsumen merasa khawatir ketika menggunakan QRIS karena banyaknya kode QR palsu. Selain itu, dapat terjadi gagal transaksi yang disebabkan oleh jaringan internet yang tidak stabil atau error sistem, hal ini akan mendorong konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai pembayaran digital, namun hasil penelitian (Rizal Syahri Alfani dan Kurnia Rina Ariani, 2023) menyatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H3: Persepsi resiko pengguna berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS

3. Metodologi Penelitian

3.1 Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam analisis kuantitatif, data yang digunakan terdiri dari angka yang dihasilkan dari pengukuran dan perhitungan yang telah diolah, yang kemudian dianalisis melalui penggunaan statistik berdasarkan standar tertentu. Tujuannya adalah untuk memeriksa hipotesis dan bagaimana variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Literasi digital, kemudahan dan resiko adalah variabel independen dalam penelitian ini. Sementara itu, variabel dependen adalah keputusan penggunaan Qris.

3.2 Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian membuat kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu pada generasi Z yang bertempat tinggal di kota Semarang dan pengguna aplikasi QRIS (Quick Response Code Indonesian Standart).

3.3 Sampel dan Teknik Sampel

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi, Jumlah populasi dalam penelitian ini tidak dapat diketahui secara pastinya, maka penelitian ini menggunakan metode pengambilan teknik non-probability sampling. Teknik non-probability yaitu perorangan yang tidak memiliki kesamaan untuk dijadikan sampel pada penelitian dengan berdasarkan kriteria yang ditentukan (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021). Sehingga untuk menentukan jumlah sampel dalam populasi yang tidak diketahui maka dengan rumus Lemeshow.

Rumus Lameshow:

$$n = \frac{Z^2 P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dibutuhkan

z = Skor Kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal etimasi = 0,5

d = Alpha (0,10) atau sampling error = 10%

dari hasil perhitungan diatas sebesar 96,04 sampel dibulatkan dalam penelitian ini yaitu 100 orang responden. Penelitian ini mengambil sampel pada generasi Z dengan kriteria usia 17-26 tahun yang menggunakan aplikasi QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*) di kota Semarang.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri atas persepsi literasi digital, persepsi kemudahan, dan persepsi resiko. Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert berbasis 1 sampai dengan 5. Nilai 1 menyatakan sangat tidak setuju, Nilai 2 menyatakan tidak setuju, Nilai 3 menyatakan setuju, Nilai 4 menyatakan sangat setuju, dan nilai 5 menyatakan sangat setuju sekali. Variabel Terikat dalam penelitian ini yaitu Keputusan dalam menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*).

3.5 Operasional Variabel

Operasional Variabel menjelaskan konsep atau variabel agar dapat diukur adalah bagian dari definisi operasional variabel. Dalam penelitian ini, variabel operasional adalah sebagai berikut:

Variabel	Definisi Konsep	Indikator
Literasi Digital (X1)	Literasi digital diartikan sebagai kesadaran dan kemampuan seseorang untuk menggunakan alat dan fasilitas digital dengan cara yang dapat menghasilkan pengetahuan baru dengan mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan mengevaluasi.	<ol style="list-style-type: none">1. Pencarian di internet (mampu memahami)2. Pandu arah hypertext (mampu memahami fitur dan bisa menggunakan)3. Evaluasi konten informasi (mampu menganalisis informasi)4. Penyusunan pengetahuan (kemampuan untuk

		dijadikan pengetahuan jika ada hal yang tidak terduga)
Kemudahan (X2)	Kemudahan diartikan sebagai keyakinan bahwa teknologi atau sistem tersebut mudah digunakan	1. Jelas dan mudah untuk dipahami 2. Mudah untuk digunakan 3. Mudah untuk dipelajari 4. Sangat fleksibel dan praktis
Resiko (X3)	risiko diartikan ketidakpastian yang tidak diinginkan yang dialami oleh seseorang ketika menggunakan suatu teknologi.	1. Tingkat keamanan 2. Jaminan keamanan 3. Resiko privasi 4. Pertimbangan resiko
Keputusan Penggunaan (Y)	keputusan penggunaan diartikan serangkaian tindakan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan mengevaluasi masalah kebutuhan yang berkaitan dengan suatu produk atau jasa tertentu, yang kemudian menghasilkan keputusan apakah melakukan transaksi atau menggunakan produk atau jasa tersebut.	1. Mudah dioperasikan 2. Menguntungkan 3. Menyesuaikan dengan kebutuhan 4. Biaya pengguna lebih

a. Analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi untuk rumusan masalah dan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya, program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) digunakan untuk menganalisis penelitian ini. SPSS adalah program yang memungkinkan perhitungan statistik dan analisis data.

3.6.1 Uji Instrumen

Penelitian memiliki tahapan untuk memperoleh data yang akurat melalui pengujian instrumen. Karena itu, uji validitas dan reliabilitas digunakan dalam penelitian ini. Uji Validitas adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi validitas suatu kuesioner. Untuk menentukan apakah degree of freedom ($df = n - 2$), nilai r hitung dan nilai r tabel dibandingkan. Jumlah sampel n adalah jumlah uji. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel dan nilainya positif pada nilai yang ditunjukkan sebagai 0,05 atau 5. Dengan demikian dapat dianggap akurat dan sebaliknya. Jika alat ukur tersebut tidak memenuhi standar atau persyaratan kevalidan data jika nilai r hitung atau nilai r hasil analisis lebih kecil dari r tabel (Ghozali, 2018)

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah kuesioner yang digunakan dalam penelitian benar atau salah. Uji reliabilitas biasanya digunakan untuk mengetahui seberapa stabil atau konsisten data. Reliabilitas didefinisikan sebagai pernyataan seseorang tentang pernyataan atau indikator yang konsisten antara responden (memiliki pemikiran yang sama) Ghozali, I (2018). Pengujian reabilitas dengan menggunakan uji statistik Cronbach Alpha. Untuk menentukan apakah suatu data dapat dianggap reliabel, nilai alfa cronbach dapat dibandingkan dengan nilai 0,60. Dalam uji reliabilitas, dasar pengambilan keputusan menyatakan bahwa jika nilai alfa cronbach lebih besar dari 0,60, maka alat pengumpul data dalam penelitian tersebut dianggap reliabel. Dasar pengambilan uji reliabilitas, yaitu:

1. Jika nilai cronbach's alpha > 0,60, maka dinyatakan bahwa kuesioner tersebut sudah reliabel.
2. Jika nilai cronbach's alpha < 0,60, maka dinyatakan bahwa kuesioner tidak reliabel.

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas digunakan untuk menentukan apakah residual, variabel pengganggu, atau model regresi berdistribusi normal. menggunakan alat bantu uji statistik untuk menentukan apakah distribusi nilai residual normal atau tidak normal. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan alat statistik SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas sebagai berikut:

1. Data berdistribusi normal, jika nilai sig (signifikansi) > 0,05.
2. Data berdistribusi tidak normal, jika nilai sig (signifikansi) < 0,05.

Uji multikolinieritas dilakukan untuk menentukan apakah ada hubungan, korelasi tinggi, atau korelasi sempurna antara variabel bebas yang membentuk model regresi Ghazali I (2018). Tidak ada korelasi antara variabel independen dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan adalah yang baik. Uji multikolinieritas didasarkan pada nilai toleransi dan VIF, yaitu:

1. Tidak terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance > 0,10 dan jika nilai VIF < 10,00.
2. Terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance < 0,10 dan jika nilai VIF > 10,00.

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menentukan apakah ada kasus atau penyimpangan dari asumsi klasik. Adanya perbedaan varian dari residual untuk setiap pengamatan pada model regresi disebut heteroskedastisitas Ghazali I (2018). Model regresi yang baik adalah yang tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas. Uji Glejser dapat digunakan untuk menguji heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan uji glejser, yaitu:

1. Jika nilai sig (signifikansi) > 0,05, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
2. Jika nilai sig (signifikansi) < 0,05, maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

3.6.3 Analisis Regresi Linier Berganda

Metode analisis regresi linier berganda bertujuan untuk menentukan pengaruh variabel Variabel dependen dengan variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keputusan penggunaan sedangkan independen dalam penelitian ini adalah literasi digital, kemudahan dan resiko. Model persamaan analisis linier berganda, yaitu:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Keputusan penggunaan QRIS

α = Koefisien konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi

X1 = Literasi Digital

X2 = Kemudahan

X3 = Risiko

e = error

3.6.4 Uji Ketetapan Model

Analisis uji silmutan atau uji F digunakan dalam penelitian ini adalah digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh yang dapat diberikan oleh semua variabel independen dalam penelitian ini terhadap variabel dependen. Dalam tabel anova SPSS, nilai sig dapat dilihat. Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka variabel independen dapat mempengaruhi kedua variabel dependen dan variabel independen secara bersamaan. Sebaliknya, jika nilai sig lebih dari 0,05, maka variabel independen tidak dapat mempengaruhi kedua variabel dependen dan variabel independen secara bersamaan (Ghozali, 2018).

Analisis Koefisien Determinasi (R^2) dapat dilihat dari tabel model Summary terdapat nilai Adjusted Square untuk mengetahui seberapa kemampuan model regresi untuk menjelaskan variabel independen (X) pada kemudahan, keuntungan, dan risiko variabel dependen (Y) pada keputusan yang dibuat menggunakan QRIS. Nilai koefisien determinasi berada di antara satu dan nol, yang berarti bahwa lebih banyak informasi yang diberikan pada variabel independen untuk menjelaskan variabel dependen. Dengan kata lain, nilai koefisien determinasi berada di antara satu dan nol (Ghozali, 2018).

3.6.5 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji parsial (uji T) yang digunakan untuk menentukan apakah variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Test ini memiliki nilai signifikansi 5% (0,05). Metode pengambilan keputusan untuk uji T.

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$, maka variabel independen (X) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y).
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka variabel independen (X) tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Karakteristik Responden

Menurut Sugiyono (2020), untuk mendapatkan data dan keterangan dalam penelitian, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan memberi responden sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk menjawabnya. Metode ini dianggap efektif jika peneliti mengetahui variabel yang akan diukur dan prediksi apa yang diharapkan dari tanggapan responden. Peneliti ini mengambil beberapa data melalui data primer dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui google form kepada generasi Z di kota Semarang. Teknik pengambilan sampel digunakan adalah Teknik non-probability sampling dan jumlah sampel yaitu 100 responden

4.2 Sampel Penelitian

Tabel 4.1 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	48	48%
Perempuan	52	52%
Total	100	100%

Sumber: Data Primer diolah 2024

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa responden yang telah menggunakan QRIS dalam penelitian ini tidak terbatas dalam jenis kelamin. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukan bahwa responden yang jenis kelamin perempuan berjumlah sebesar 52% , sedangkan jenis kelamin laki-laki jumlah responden sebesar 48%. Hal ini disebabkan peneliti