

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Masyarakat di Kota Bandung terhadap Keputusan Penggunaan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*

Fitria Restiani*, Ima Amaliah

Prodi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*fitriarestiani@gmail.com, amalia.dasuki@gmail.com

Abstract. *Mobile payment payment methods are increasing along with the increasing use of electronic money, a popular payment method is the QR Code payment system. The use of the existing QR Code is considered inefficient because it can only be accessed by one payment application and is a closed loop that only allows electronic money users to transact at merchants who can only use 1 PJSP. Seeing these problems, Bank Indonesia made an innovation in the QR Code payment model, namely the launch of the Indonesian Standard (QRIS) Quick Response Code payment system. QRIS is a national standardized payment system that can be accessed by all types of payment applications. This study aims to determine the public's preference or interest in the implementation of QRIS as a digital payment transaction tool. This research analysis method uses quantitative methods with a descriptive approach. The sampling technique used was purposive sampling or a purposive sample, as many as 102 respondents were users of a QR Code-based digital payment system. This study uses primary and secondary data. The measurement scale used is the Likert scale. Based on the results of the regression, it was concluded that the acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility, and scarcity factors had a significant influence on the decision to use QRIS, while the other factors obtained. The magnitude of the influence of these factors is able to give an influence of 40.1% on the decision to use QRIS for transactions.*

Keywords: *Preference, Electronic Money, Quick Response Code Indonesia Standard, Community Decision*

Abstrak. Metode pembayaran *mobile payment* semakin meningkat seiring meningkatnya penggunaan uang elektronik, metode pembayaran yang populer yaitu sistem pembayaran QR Code. Penggunaannya QR Code yang sudah ada dinilai kurang efisien karena hanya dapat diakses oleh satu aplikasi pembayaran dan bersifat *closed loop* yang hanya memungkinkan pengguna uang elektronik bertransaksi di *merchant* yang hanya bisa menggunakan 1 PJSP. Melihat permasalahan tersebut Bank Indonesia membuat inovasi dalam model pembayaran QR Code yaitu diluncurkannya sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS merupakan sistem pembayaran berstandarisasi nasional yang dapat diakses oleh seluruh jenis aplikasi pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi atau minat masyarakat terhadap pemberlakuan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Metode analisis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* atau sampel bertujuan, yaitu sebanyak 102 orang responden pengguna sistem pembayaran digital berbasis QR Code. Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Skala pengukuran yang digunakan yaitu skala Likert. Berdasarkan hasil regresi diperoleh kesimpulan yaitu pada faktor *acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility, dan scarcity* memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS, sedangkan faktor lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan. Besaran pengaruh dari faktor tersebut mampu memberikan pengaruh sebesar 40,1% terhadap keputusan penggunaan QRIS untuk bertransaksi.

Kata Kunci: *Preferensi, Uang Elektronik, Quick Response Code Indonesia Standard, Keputusan Masyarakat*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah banyak mengubah pola dan gaya hidup kalangan masyarakat, kehidupan masyarakat yang memanfaatkan *smartphone* dan internet juga didukung dengan adanya fasilitas layanan berbasis teknologi atau digitalisasi, hal ini membuat aktivitas sehari-hari di kalangan masyarakat semakin efektif dan efisien. Dengan adanya pertumbuhan penggunaan internet, menimbulkan perkembangan penggunaan *smartphone*. Sejalan dengan perkembangan penggunaan *smartphone* ini digunakan untuk media transaksi. Seluruh bank di Indonesia hingga aplikasi *digital wallet* membangun aplikasi untuk menunjang kegiatan ekonomi menggunakan *smartphone*. Banyak kepraktisan dalam bertransaksi yang didapat dari penggunaan *smartphone*. Dengan adanya layanan-layanan yang diberikan menimbulkan perkembangan *mobile payment* di kalangan masyarakat [1].

Adanya perkembangan di bidang ekonomi menyebabkan berkembangnya bisnis berbasis internet atau digital, salah satunya dengan berkembangnya *Financial Technology (Fintech)* yang merupakan inovasi sistem keuangan digital sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses produk dan layanan keuangan. Perkembangan di bidang teknologi melahirkan masyarakat yang membutuhkan sesuatu yang praktis, cepat, mudah, efektif dan efisien dalam setiap aktivitasnya. Kemajuan teknologi yang semakin meningkat memaksa masyarakat untuk lebih mengenal kegiatan transaksi keuangan digital, kebutuhan akan mekanisme pembayaran yang cepat dan mudah menjadi usul lahirnya layanan transaksi keuangan digital. Seiring dengan meningkatnya akses teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan uang elektronik (*electronic money* atau *e-money*) [2].

Era digitalisasi di Indonesia dimanfaatkan dengan baik, salah satunya pemanfaatan internet untuk kegiatan transaksi yang mulai diterapkan masyarakat untuk bertransaksi. Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat memiliki pola perilaku yang berbeda-beda, berbagai jenis sistem pembayaran juga semakin beragam, salah satunya adalah penggunaan *mobile banking* dan *digital wallet* dengan media pembayaran bermacam-macam salah satunya *QR Code*. Pembayaran melalui *QR Code* mengalami perkembangan karena pada awalnya pembayaran menggunakan *QR Code* di Indonesia menggunakan sistem *closed loop* yang hanya memungkinkan pengguna uang elektronik bertransaksi di *merchant* yang hanya bisa menggunakan 1 PJSP. Hal ini dinilai kurang efisien karena keterbatasan interoperabilitas dan interkoneksi. Dengan adanya beberapa jenis aplikasi uang elektronik, penjual perlu menyediakan beberapa layanan *QR Code* sebanyak jumlah aplikasi uang elektronik yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sementara, dengan adanya berbagai macam aplikasi yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian *QR Code*, karena syarat dan ketentuan setiap *QR Code* berbeda-beda [3].

Menurut Paramitha [4] menyatakan bahwa, *Quick Response Code Indonesian Standard* bertujuan untuk mewujudkan sistem pembayaran yang lebih praktis bagi masyarakat yang diawasi oleh regulator dari satu pintu. Hal ini untuk mewujudkan sistem pembayaran yang efisien, efektif dan bermuara pada prinsip utama kebijakan sistem pembayaran yang cepat, mudah, murah, aman, dan handal serta mengarah pada aspek higienitas dalam bertransaksi. Menurut Lystiorini [5] menyatakan bahwa, Untuk bisa bertransaksi menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*, cukup hanya menggunakan *smartphone* dan memiliki koneksi internet, menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* lebih mudah dibandingkan sistem pembayaran non tunai lainnya yang membutuhkan kartu tambahan.

Masyarakat adalah konsumen yang menetapkan perkembangan pembayaran elektronik di masa depan. Preferensi masyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Preferensi masyarakat akan mempengaruhi pengadopsian sistem pembayaran berbasis elektronik, apabila penggunaan pembayaran elektronik meningkat akan berimbas pada peningkatan kegiatan perekonomian dan manfaat efisiensi bagi masyarakat [6].

Preferensi merupakan konsep yang sering digunakan dalam ilmu sosial yang diasumsikan sebagai realitas antara pilihan alternatif dan kemungkinan peringkatan alternatif-alternatif tersebut, berdasarkan kebutuhan, kesenangan, kepuasan, penghargaan, pemenuhan, perhatian dan kegunaan. Secara kognitif, preferensi individu memungkinkan pemilihan tujuan

[7]. Preferensi juga merupakan bagian dari perilaku konsumen untuk menggambarkan bagaimana konsumen mengalokasikan pendapatan di antara berbagai barang dan jasa yang tersedia untuk memaksimalkan kesejahteraan konsumen [8]

Menurut Kotler [9] keputusan penggunaan adalah suatu proses penilaian dan pengklasifikasian dari berbagai macam jenis alternatif sesuai dengan kepentingan-kepentingan tertentu dengan menetapkan suatu pilihan yang dianggap paling menguntungkan.

Upaya untuk mensosialisasikan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) pada masyarakat bukan merupakan hal yang mudah karena pemahaman masyarakat yang rendah mengenai keuangan digital dan penggunaan uang tunai masih menjadi pilihan utama masyarakat. Dalam upayanya mensosialisasikan *Quick Response Code Indonesia Standard* tidak hanya sekedar mengenalkan, tetapi perlu menanamkan kesadaran bertransaksi selaras dengan tuntutan globalisasi. Melalui penerapan sistem pembayaran inilah dapat membantu mempermudah kegiatan transaksi dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa sajakah faktor-faktor preferensi masyarakat Kota Bandung yang mempengaruhi keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* ?
2. Seberapa besar pengaruh preferensi masyarakat terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesia Standard*.

Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb.

1. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis Faktor-faktor preferensi masyarakat Kota Bandung yang mempengaruhi keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*.
2. Untuk mengidentifikasi dan menganalisis besaran pengaruh preferensi masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Bandung yang berjumlah 1.756,126 juta jiwa.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 102 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan studi pustaka. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode analisis yang digunakan adalah *Ordinary Least Square* (OLS). Analisis ini menjelaskan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk mengetahui hubungan tersebut menggunakan model sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + \beta_6 X_6 + \beta_7 X_7 + e$$

Keterangan :

- Y = Keputusan Pengguna (Variabel terikat)
- X₁ = Preferensi *Acceptability & Cognizability* (Variabel Bebas Pertama)
- X₂ = Preferensi *Stability Of Value* (Variabel Bebas Kedua)
- X₃ = Preferensi *Elasticity Of Supply* (Variabel Bebas Ketiga)
- X₄ = Preferensi *Portability* (Variabel Bebas Keempat)
- X₅ = Preferensi *Durability* (Variabel Bebas Kelima)
- X₆ = Preferensi *Divisibility* (Variabel Bebas Keenam)
- X₇ = Preferensi *Scarcity* (Variabel Bebas Ketujuh)

$\beta_1 \beta_2 \beta_3 \beta_4 \beta_5 \beta_6 \beta_7$ = Koefisien Regresi
 a = Konstanta
 e = Error term

Faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi (X) terhadap keputusan penggunaan (Y)

Berikut adalah hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan, yang diuji menggunakan Uji t. Hasil pengujian dijelaskan pada gambar 1.

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	7.278	1.871		3.826	.000
	<i>Acceptability & Cognizability</i>	.387	.024	.504	3.925	.003
	<i>Stability Of Value</i>	-.079	.149	-.078	-.647	.419
	<i>Elasticity Of Supply</i>	.167	.054	.234	2.597	.004
	<i>Portability</i>	.335	.060	.554	3.786	.003
	<i>Durability</i>	-.267	.213	-.189	-1.279	.229
	<i>Divisibility</i>	.245	.030	.200	2.742	.004
	<i>Scarcity</i>	.456	.089	.627	4.155	.000

a. Dependent Variable: Keputusan Pengguna

Gambar 1. Uji t

Dapat dilihat pada hasil regresi bahwa dari ketujuh variabel terdapat lima variabel yaitu variabel *acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility, dan scarcity* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Berdasarkan pada tabel dapat diperoleh nilai signifikansi t untuk *acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility, dan scarcity* memiliki nilai signifikansi < 0,05. Artinya *acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility, dan scarcity* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Sedangkan untuk variabel *stability of value* dan *durability* tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Sedangkan nilai signifikansi t untuk *stability of value* dan *durability* memiliki nilai signifikansi > 0,05. Artinya *stability of value* dan *durability* tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel *Acceptability & Cognizability*, Berdasarkan hasil, variabel *acceptability & cognizability* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *acceptability & cognizability* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 serta nilai koefisien sebesar 0,387. Artinya setiap terjadi peningkatan penerimaan dan pengakuan sebesar 1 satu satuan maka akan meningkatkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *acceptability & cognizability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Hal ini menjelaskan bahwa masyarakat mengetahui dan menerima sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* sebagai sebuah sistem untuk bertransaksi. Adanya kekuatan hukum memberikan kepercayaan kepada masyarakat untuk bertransaksi, kekuatan hukum memiliki fungsi untuk jaminan di mana setiap transaksi yang dilakukan oleh masyarakat secara hukum terlindungi oleh aturan-aturan yang dibuat oleh otoritas moneter. Pemerintah dapat membatasi terjadinya aktivitas yang bersifat *moral hazard* yang dapat merugikan konsumen, misalnya dengan dibuatnya *double* pelaporan kepada konsumen yaitu besaran nilai nominal yang

ditransaksikan dan laporan debit saldo melalui email maupun aplikasi *digital wallet* dan *mobile banking* yang dimiliki.

2. Variabel *Stability Of Value*, Berdasarkan hasil, variabel *stability of value* terbukti berpengaruh positif dan signifikan secara statistik terhadap keputusan penggunaan pada tingkat alpha yang berbeda. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *stability of value* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,419 serta nilai koefisien sebesar -0,079. Artinya setiap terjadi peningkatan nilai yang stabil sebesar 1 satu satuan maka akan menurunkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayarann *Quick Response Code Indonesian Standard*. Masyarakat tidak memperhatikan faktor kestabilan nilai yang digunakan untuk bertransaksi. *Quick Response Code Indonesian Standard* memiliki media penghubung yaitu *digital wallet* dan *mobile banking* masyarakat dapat menyimpan dana pada media tersebut, karena dapat digunakan transaksi dimasa yang akan datang. Alat pembayaran ini memiliki fungsi sebagai alat penyimpan nilai yang digunakan untuk menyimpan daya beli dari pendapatam yang diterima sampai waktunya dibelanjakan. Tetapi pada faktanya banyak masyarakat yang senang menyimpan secara tunai uang mereka karena jika menghimpun dana di *mobile banking* dan *digital wallet* memiliki kerumitan tersendiri sesuai dengan penerbit masing-masing. Salah satunya adanya biaya admin ketika menyetorkan dana ke penerbit ataupun biaya admin ketika ingin memindahkan dana, hal tersebut membuat penurunan penggunaan sistem pembayaran.
3. Variabel *Elasticity Of Supply*, Berdasarkan hasil statistik, variabel *elasticity of supply* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *elasticity of supply* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 serta nilai koefisien sebesar 0,167. Artinya setiap terjadi peningkatan elastisitas penawaran sebesar 1 satu satuan maka akan meningkatkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* dipengaruhi oleh dunia usaha. Ketika kebutuhan dunia usaha atau perekonomian meningkat otomatis meningkatkan jumlah uang beredar juga. Hal tersebut membuat penggunaan uang untuk bertransaksi meningkat pula, yang mengakibatkan terjadinya peningkatan kegiatan transaksi. Dengan adanya peningkatan tersebut pemerintah mengeluarkan sistem yang meningkatkan kepercayaan masyarakat karena ketika bertransaksi peredarannya sudah diatur oleh pemerintah, dengan adanya sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* mempermudah dan memberikan rasa aman kepada masyarakat untuk bertransaksi.
4. Variabel *Portability*, Berdasarkan hasil statistik, variabel *portability* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *portability* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 serta nilai koefisien sebesar 0,335. Artinya setiap terjadi peningkatan mudah dibawa sebesar 1 satu satuan maka akan meningkatkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Penggunaannya yang mudah dibawa, cukup membawa *smartphone* yang sudah terkoneksi dengan internet sudah mampu melakukan kegiatan transaksi dimanapun dan kapanpun. Sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* mudah dilakukan dimana saja karena hanya membutuhkan aplikasi *digital wallet* atau *mobile banking* yang terinstall di *smartphone*, dengan *portability* tersebut meningkatkan kemudahan, kecepatan, serta efektifitas dan efisiensi dalam melakukan kegiatan bertransaksi. Dengan adanya kemudahan-kemudahan yang diperoleh tersebut akan meningkatkan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*.
5. Variabel *Durability*, Berdasarkan hasil statistik, variabel *durability* terbukti berpengaruh positif dan signifikan secara statistik terhadap keputusan penggunaan pada tingkat alpha yang berbeda. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *durability* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,229 serta nilai koefisien sebesar -0,267. Artinya

setiap terjadi peningkatan daya tahan 1 satu satuan maka akan menurunkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* untuk bertransaksi tidak mempengaruhi masyarakat untuk menggunakannya, masyarakat tidak memperhatikan aspek ketahanan pada alat pembayaran. Meskipun sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* bersifat elektronik yang selalu menerapkan pembaharuan sistem sesuai perkembangan teknologi yang menunjang ketahanan, masyarakat memiliki kekhawatiran dengan *system error*, ataupun gangguan-gangguan lain pada saat bertransaksi. Artinya pemahaman masyarakat terkait penggunaan sistem pembayaran bisa dikatakan masih rendah, dengan menggunakan dan memperbaharui sistem merupakan perwujudan dari kemampuan masyarakat memahami alat pembayaran sebagai sebuah sistem yang sah. Tetapi masih banyak masyarakat yang tidak peduli dengan pemahaman tersebut dan budaya *cashless* masih belum diterapkan secara keseluruhan di masyarakat, masih banyak masyarakat yang sering menggunakan uang *cash*, sehingga menurunkan penggunaan inovasi-inovasi dibidang sistem pembayaran.

6. Variabel *Divisibility*, Berdasarkan hasil statistik, variabel *divisibility* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *divisibility* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 serta nilai koefisien sebesar 0,245. Artinya setiap terjadi peningkatan mudah dibagi sebesar 1 satu satuan maka akan meningkatkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Artinya dengan adanya kemudahan yang ditawarkan oleh *Quick Response Code Indonesian Standard* berupa pembayaran transaksi dengan nominal yang di transaksikan sekecil apapun dapat diproses, dengan kemudahan tersebut meningkatkan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Dengan adanya setiap proses bertransaksi dengan nominal kecil menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* dapat menurunkan biaya pengelolaan uang tunai, karena tidak harus menunggu uang kembalian dan meningkatkan aspek higienitas di era pandemi covid-19.
7. Variabel *Scarcity*, Berdasarkan hasil statistik, variabel *scarcity* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Berdasarkan hasil uji t dapat diketahui bahwa variabel *scarcity* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 serta nilai koefisien sebesar 0,456. Artinya setiap terjadi peningkatan tidak mudah dipalsukan sebesar 1 satu satuan maka akan meningkatkan keputusan masyarakat untuk menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Artinya dengan adanya instrument pelindung pada sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* berupa penggunaan pin pada saat transaksi dan *history* transaksi yang tertaut langsung pada email, nomor handphone, aplikasi *digital wallet* ataupun *mobile banking*, hal tersebut meningkatkan rasa aman dan kepercayaan masyarakat dalam bertransaksi menggunakan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* ketika bertransaksi menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* data dan dana masyarakat akan aman karena adanya verifikasi data dan dana dari *merchant* terkait sehingga tidak akan ada kesalahan transaksi, ini membuat transaksi terbebas dari ancaman. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan sistem dan juga meningkatkan penggunaannya.

Besaran pengaruh preferensi (X) terhadap keputusan penggunaan (Y)

Tabel 1. Besaran pengaruh preferensi (X) terhadap keputusan penggunaan (Y)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.634 ^a	.401	.356	1.982565

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2022.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa untuk mengetahui seberapa besar variabilitas variabel independen dalam menunjukkan variabel dependen yang ditunjukkan oleh nilai R square (R^2). Berdasarkan hasil estimasi statistik besaran pengaruh variabel preferensi yang meliputi, *acceptability & cognizability, stability of value, elasticity of supply, portability, durability, divisibility*, dan *scarcity* mampu mempengaruhi keputusan penggunaan (Y) sebesar 40,1 %, sedangkan sisanya sebesar 59,9% dijelaskan oleh variabilitas variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji ekonometrika dan statistika menunjukkan bahwa hasil regresi menghasilkan output yang baik untuk beberapa variabel independen seperti *acceptability & cognizability, elasticity of supply, portability, divisibility*, dan *scarcity* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Sedangkan variabel *stability of value* dan *durability* memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* dapat diakui sebagai alat pembayaran sesuai dengan fungsi uang sebagai alat pembayaran.
2. Berdasarkan hasil estimasi statistik besaran pengaruh variabel preferensi yang meliputi, *acceptability & cognizability, stability of value, elasticity of supply, portability, durability, divisibility*, dan *scarcity* memiliki pengaruh sebesar 40,1 % terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*. Sedangkan sisanya sebesar 59,9% dijelaskan oleh variabilitas variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Acknowledge

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bank Indonesia, Badan Pusat Statistik, dan responden yang telah mendukung dan membantu dalam memberikan data maupun informasi untuk tujuan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] B. Ardi and Subchan, "Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Parbankan Di Indonesia," *J. Ekon. Manaj. Akunt.*, pp. 1–14, 2015.
- [2] H. A. Ningsih, E. M. Sasmita, and B. Sari, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa," *J. IKRA-ITH Ekon.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [3] O. B. Saputri, "Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital," *Journals Econ. Bus. Mulawarman*, vol. 17, no. 2, pp. 237–247, 2020.
- [4] D. A. Paramitha, M. Ak, and D. Kusumaningtyas, *Qris*, no. 76. 2020.
- [5] Lystiorini, "Mengenal Sistem Pembayaran dengan QR Code," 2019. <https://investor.id/investory/mengenal-sistem-pembayaran-dengan-qrcode> (accessed Nov. 11, 2021).
- [6] A. Rizki, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Konsumen pada Go-Pay di Kota Medan," 2020, [Online].
- [7] A. Hudri, *Badai Politik Uang dalam Demokrasi Lokal*. Inteligencia Media, 2020.
- [8] N. Meliany, R. Haryatiningsih, and M. Haviz, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi

- Preferensi Nasabah Bank Pembiayaan Rakyat Syariah (BPRS) di Kota Bandung,” *J. Ilmu Ekon.*, vol. 2, pp. 114–119, 2016.
- [9] P. Kotler, *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks, 2005. Kotler P. *Manajemen Pemasaran [Internet]*. Jakarta: Indeks; 2005. Available from: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=618936>
- [10] Afifah, Nur. (2022). *Identifikasi Etika Bisnis Islam dalam Jual Beli Online dengan Sistem Reseller*. *Jurnal Riset Ilmu Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 51-58.