

Penerimaan Teknologi *QRIS* bagi Pelaku UMKM Kabupaten Banyumas Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Jeffri Prayitno Bangkit Saputra¹, Retno Waluyo², Dwi Puji Lestari³, Sekar Ajeng Ramadhani⁴

Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

Article Info

Article History

Received: 07-11-2024

Revised : 26-11-2024

Accepted: 28-11-2024

Keywords

Technology Acceptance

UMKM

QRIS

TAM

✉ Corresponding Author

Retno Waluyo

Universitas Amikom

Purwokerto,

waluyo@amikompurwokerto

.ac.id

ABSTRACT

The growth of MSMEs in Banyumas has experienced rapid development. Some MSME actors in the region have utilized QRIS as an online transaction tool, which offers various advantages. However, the implementation of QRIS still faces several obstacles, such as limited network infrastructure, as well as social and cultural aspects related to the acceptance and adaptation of technology in society. This study aims to analyze the factors influencing the acceptance of QRIS usage by MSME actors in Banyumas using the Technology Acceptance Model (TAM). The external variables analyzed include information quality, system quality, and computer self-efficacy. The sample size used was 150 respondents. The research results show that the factors of information quality and computer self-efficacy do not impact perceived usefulness. Conversely, all the external factors analyzed have a significant impact on perceived ease of use. Additionally, the research findings reveal that perceived usefulness does not influence behavioral intention, whereas perceived ease of use affects behavioral intention. Furthermore, the factor of behavioral intention has a positive impact on actual system use of QRIS technology among MSME actors in Banyumas.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi bidang keuangan menjadikan aktivitas transaksi keuangan saat ini sangat mudah dengan pembayaran transaksi digital yang didukung oleh Bank Indonesia melalui transaksi non tunai, sehingga dapat mengurangi pemakaian uang tunai [1][2]. Hal tersebut mendorong perkembangan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesia (QRIS)* [3]. Bank Indonesia melakukan percepatan terkait kebijakan sistem pembayaran digital untuk mencapai lingkungan keuangan digital secara menyeluruh dan efisien. Pada April tahun 2024, Bank Indonesia mencatat penggunaan *QRIS* untuk transaksi mengalami peningkatan sebesar 194,06% dengan jumlah *merchant* 31,86 juta [4]. Fasilitas pembayaran menggunakan *QRIS* kini telah tersedia di berbagai pusat perbelanjaan, toko-toko, dan pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) [5][6].

Pertumbuhan pelaku usaha UMKM di Banyumas mengalami peningkatan yang pesat, sehingga mendorong pemerintah Banyumas bersama Bank Indonesia melakukan sosialisasi kepada pelaku UMKM tentang penggunaan *QRIS* sebagai metode pembayaran secara digital. Pelaku UMKM di Banyumas yang menggunakan *QRIS* sebagai alat transaksi *online* saat ini tersebar merata, yang berkontribusi pada peningkatan jumlah transaksi. Tingginya minat

penggunaan *QRIS* sejak tahun 2019 memberikan dampak peningkatan perkembangan jumlah *merchant QRIS* di Banyumas [7][8][9].

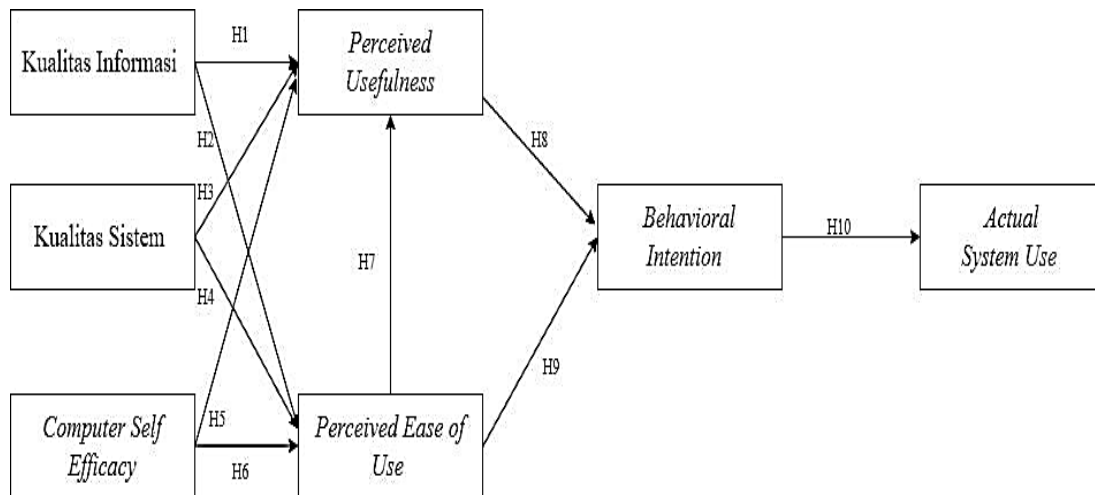
Penggunaan *QRIS* memberikan keuntungan pada pelaku UMKM di antaranya meningkatnya penjualan pedagang, tidak perlu memberikan uang kembali kepada pembeli, tidak menyimpan uang dalam bentuk *cash*, menghindari penipuan uang palsu, setiap transaksi yang berlangsung sudah tercatat, dan mendukung program perekonomian digital yang dicanangkan oleh pemerintah [10][11][12][13]. Pada kenyataannya masih terdapat kendala pada saat implementasi *QRIS*, di antaranya keterbatasan infrastruktur jaringan, aspek sosial dan budaya terkait penerimaan dan adaptasi teknologi di masyarakat, serta kurangnya pengetahuan masyarakat dalam penggunaan *QRIS*, dan proses pencairan dana *QRIS* ke rekening pedagang membutuhkan waktu minimal satu hari kerja bank [14][15]. Adanya permasalahan yang dirasakan oleh pelaku UMKM, maka perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *QRIS* oleh pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas sebagai media transaksi.

Metode TAM dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan suatu teknologi informasi oleh pengguna. Dalam kerangka TAM, terdapat variabel eksternal yang berpotensi mempengaruhi variabel utama, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Variabel utama tersebut dapat mempengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi, yang akhirnya berdampak pada penggunaan sistem secara nyata [16][17][18]. Penggunaan sistem *QRIS* pada mahasiswa UNDIKMA dipengaruhi oleh niat perilaku mahasiswa terhadap penggunaan *QRIS* [19]. Kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan ketika menggunakan *QRIS* menjadi faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan secara aktual masyarakat Kota Bengkulu dan juga mempengaruhi sikap penggunaan *QRIS* bagi pelaku UMKM di Surabaya [20][21]. Kualitas informasi, kualitas sistem, dan kualitas layanan akan berdampak terhadap penggunaan sistem [22][23][24], sedangkan kualitas informasi dan kualitas layanan yang dirasakan pengguna teknologi *QRIS* memiliki pengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* [25]. Selanjutnya *computer self-efficacy* tidak memberikan pengaruh terhadap persepsi pengguna *e-money* di Indonesia, namun mempengaruhi penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis *e-commerce* [26][27]. Adapun tujuan penelitian ini yaitu menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *QRIS* oleh pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas menggunakan TAM. Variabel eksternal pada penelitian ini meliputi kualitas informasi, kualitas sistem yang mengadopsi dari DeLone and McLean Model, dan *computer self-efficacy*.

METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Populasinya penelitian adalah pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas yang menggunakan teknologi *QRIS* dengan jumlah populasi yang tidak diketahui. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*, di mana semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus *Lemeshow* dengan tingkat kepercayaan 95%, jumlah responden yang digunakan pada penelitian ini sejumlah 150 responden. Pengambilan data kuesioner dilakukan dengan memberikan lembar kuesioner secara langsung kepada pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas.

Untuk mengetahui penerimaan teknologi *QRIS* pada pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas menggunakan TAM terdiri dari 5 variabel yaitu variabel eksternal, *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *behavioral intention*, dan *actual system use*. Pada penelitian ini variabel eksternal menggunakan variabel dari Delone & McLean *IS Success Model* yaitu *information quality* (kualitas informasi) dan sistem *system quality* (kualitas sistem), selain itu terdapat variabel *computer self-efficacy* sebagai variabel eksternal. Konsep model pada penelitian ini terdapat pada Gambar 1.



Gambar 1. Konsep Model Penelitian

Analisis data diolah menggunakan *SmartPLS 3* dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas, sedangkan untuk mengetahui pengaruh dan signifikansi variabel eksogen terhadap variabel endogen menggunakan uji *bootstrapping*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah responden yang digunakan sebanyak 150 orang. Hasil yang diperoleh berdasarkan karakteristik usia responden pada UMKM terdapat pada Tabel 1. Responden usia 18-25 tahun sejumlah 46 orang dengan persentase (31%), usia 26-33 tahun sejumlah 42 orang (28%), usia 34-41 tahun sejumlah 32 orang (21%), usia 42-49 tahun sejumlah 16 orang (11%), dan usia 50-58 tahun sejumlah 14 orang (9%).

Tabel 1. Responden Berdasarkan Usia

No	Usia (Tahun)	Jumlah	Persentase
1	18 – 25	46	31%
2	26 – 33	42	28%
3	34 – 41	32	21%
4	42 – 49	16	11%
5	50 – 58	14	9%
	Total	150	100%

Hasil yang diperoleh berdasarkan karakteristik jenis kelamin pada UMKM terdapat pada Tabel 2. Responden berjenis kelamin laki-laki sejumlah orang 78 orang (52%) dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 72 orang (48%). Hasil yang diperoleh berdasarkan karakteristik pendidikan terdapat pada Tabel 3. Sedangkan data responden berdasarkan lama penggunaan QRIS pada UMKM < 1 tahun sebanyak 87 orang (58%), sisanya 1-5 tahun sebanyak 61 orang (41%), dan > 5 tahun sebanyak 2 orang (1%).

Tabel 2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki – laki	78	52%
2	Perempuan	72	48%
	Total	150	100%

Tabel 3. Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah	Persentase
----	------------	--------	------------

1	SD	4	3%
2	SMP	13	9%
3	SMA/SMK	94	62%
4	Diploma	16	11%
5	Sarjana	23	15%
	Total	150	100%

1. Uji validitas dan reliabilitas

Uji validitas dilakukan dengan uji validitas konvergen. Pertanyaan dinyatakan valid jika nilai *outer loading* berada dalam rentang 0,5-0,6 yang menunjukkan pemenuhan syarat *convergent validity*. Hasil uji validitas konvergen terdapat pada Tabel 4. Semua pertanyaan memiliki nilai lebih dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini memiliki *outer loading* atau *loading factor* yang baik pada *convergent validity* dan dinyatakan valid untuk analisis lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>
Kualitas Informasi	1	0.893
	2	0.875
	3	0.789
Kualitas Sistem	1	0.778
	2	0.803
	3	0.797
	4	0.674
<i>Computer self-efficacy</i>	1	0.697
	2	0.843
	3	0.873
<i>Perceived Usefulness</i>	1	0.693
	2	0.814
	3	0.851
	4	0.728
<i>Perceived ease of use</i>	1	0.763
	2	0.902
	3	0.790
	4	0.846
<i>Behavioral intention</i>	1	0.650
	2	0.815
	3	0.859
	4	0.802
<i>Actual system use</i>	1	0.793
	2	0.764
	3	0.819
	4	0.633

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Suatu konstruk dikatakan konsisten jika memiliki keandalan dengan nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0,7. Hasil uji reliabilitas terdapat pada Tabel 5. Nilai lebih tinggi dari 0,7, dapat dinyatakan bahwa semua variabel reliabel.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>
----	----------	-------------------------

Jeffri Prayitno Bangkit Saputra, Retno Waluyo, Dwi Puji Lestari, Sekar Ajeng Ramadhani

1	Kualitas Informasi	0.812
2	Kualitas Sistem	0.763
3	<i>Computer self-efficacy</i>	0.734
4	<i>Perceived Usefulness</i>	0.773
5	<i>Perceived ease of use</i>	0.845
6	<i>Behavioral intention</i>	0.793
7	<i>Actual system use</i>	0.757

2. Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh dan signifikansi variabel eksogen terhadap variabel endogen dilakukan uji *bootstrapping*. Jika nilai *p-values* lebih kecil dari 0,05 atau nilai t-statistik > 1,97 pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$; uji dua sisi), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel eksogen terhadap variabel endogen. Tabel 6 merupakan hasil pengujian *bootstrapping* dari konsep model penelitian Gambar 1.

Tabel 6. Hasil Uji *Bootstrapping*

Hipotesis	T-statistik	<i>P-values</i>	Kesimpulan
Kualitas Informasi → <i>Perceived Usefulness</i>	0.912	0.362	Ditolak
Kualitas Informasi → <i>Perceived ease of use</i>	3.633	0.000	Diterima
Kualitas Sistem → <i>Perceived Usefulness</i>	3.474	0.001	Diterima
Kualitas Sistem → <i>Perceived ease of use</i>	3.063	0.002	Diterima
<i>Computer self-efficacy</i> → <i>Perceived Usefulness</i>	1.355	0.175	Ditolak
<i>Computer self-efficacy</i> → <i>Perceived ease of use</i>	2.859	0.004	Diterima
<i>Perceived ease of use</i> → <i>Perceived Usefulness</i>	3.232	0.001	Diterima
<i>Perceived Usefulness</i> → <i>Behavioral intention</i>	1.682	0.093	Ditolak
<i>Perceived ease of use</i> → <i>Behavioral intention</i>	4.552	0.000	Diterima
<i>Behavioral intention</i> → <i>Actual system use</i>	5.779	0.000	Diterima

H1: Variabel kualitas informasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.

Dari hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik antara variabel kualitas informasi dengan variabel *perceived usefulness* sebesar $0,912 < 1,96$ dan *p-value* > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H1 ditolak, sehingga kualitas informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* bagi pelaku UMKM pengguna QRIS di Banyumas. Hasil ini didukung dengan penelilitan [28], pada penelitian ini kualitas informasi tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dikarenakan pelaku UMKM di Banyumas harus melakukan pengecekan rekening terlebih dahulu untuk memastikan pembayaran. Pelaku UMKM di Banyumas menganggap QRIS bukan merupakan alat transaksi utama, tetapi hanya sebagai pendukung jika terdapat konsumen melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

Selain itu, berdasarkan *Technology as a Support Tool Theory*, meskipun informasi yang tersedia memadai, QRIS dianggap sebagai alat pendukung yang tidak memiliki manfaat langsung yang signifikan bagi bisnis. Dalam konteks ini, QRIS dilihat sebagai alternatif yang hanya digunakan jika diperlukan, sehingga *perceived usefulness* terhadap QRIS menjadi rendah.

H2: Variabel kualitas informasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived ease of use*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik untuk hubungan antara variabel kualitas informasi dan variabel *perceived ease of use* sebesar $3,633 > 1,96$ dan *p-value* < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H2 diterima, yang berarti kualitas informasi berpengaruh signifikan terhadap *perceived ease of use* bagi pelaku UMKM pengguna QRIS di Banyumas. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian [29], yang juga menemukan bahwa kualitas informasi memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived ease of use*. Dalam penelitian ini, para pelaku

UMKM pengguna *QRIS* merasakan kemudahan dalam mengoperasikan berbagai fitur *QRIS* dan merasa lebih fleksibel saat melakukan transaksi.

Temuan ini sejalan dengan TAM, yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* dipengaruhi oleh kualitas informasi yang diterima pengguna. Informasi yang jelas dan relevan memungkinkan pelaku UMKM untuk dengan mudah memahami dan mengoperasikan *QRIS*, yang meningkatkan persepsi kemudahan penggunaannya.

H3: Variabel kualitas sistem memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik antara variabel kualitas sistem terhadap variabel *perceived usefulness* sebesar $3,474 > 1,96$ dan $p\text{-value} < 0,05$ yang berarti H3 diterima. Hal ini menunjukkan kualitas sistem memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil tersebut didukung oleh penelitian [30], pada penelitian ini kualitas sistem memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* dikarenakan para pelaku UMKM pengguna *QRIS* merasakan waktu respon teknologi *QRIS* cukup cepat, fitur-fitur pada *QRIS* mudah digunakan, dan dapat melakukan transaksi selama 24 jam.

H4: Variabel kualitas sistem memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived ease of use*.

Dari hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik antara variabel kualitas sistem terhadap variabel *perceived ease of use* sebesar $3,063 > 1,96$ dan $p\text{-value} < 0,05$. Dengan demikian H4 diterima, yang menunjukkan kualitas sistem memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived ease of use* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Temuan ini sejalan dengan penelitian [31], yang juga mengidentifikasi adanya pengaruh signifikan kualitas sistem terhadap *perceived ease of use*. Dalam konteks ini, pelaku UMKM merasa bahwa teknologi *QRIS* yang fleksibel dan terintegrasi dengan sistem lainnya mempermudah proses transaksi, sehingga meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan *QRIS*.

H5: Variabel *computer self-efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik antara variabel *computer self-efficacy* terhadap variabel *perceived usefulness* sebesar $1,355 < 1,96$ dan $p\text{-value} > 0,05$. Ini menunjukkan bahwa H5 ditolak, yang berarti *computer self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Temuan ini tidak sejalan dengan penelitian [32] yang menyatakan *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan *e-learning*. Namun, pada penelitian ini *computer self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dikarenakan pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Kabupaten Banyumas yang sebagian besar berusia 18-33 tahun sudah mampu mengoperasikan *smartphone* dengan baik dan mampu dengan cepat beradaptasi dengan teknologi *QRIS*. Selain itu, para pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas sudah memiliki kemampuan yang cukup untuk mengoperasikan teknologi *QRIS*, sehingga faktor *computer self-efficacy* tidak lagi berperan dalam membentuk persepsi pelaku UMKM terhadap kegunaan teknologi tersebut (*QRIS*).

H6: Variabel *computer self-efficacy* memiliki pengaruh positif dan signifikan pada *perceived ease of use*.

Dari hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik antara variabel *computer self-efficacy* terhadap variabel *perceived ease of use* sebesar $2,859 > 1,96$ dan $p\text{-value} < 0,05$ yang artinya H6 diterima, sehingga *computer self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived ease of use* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil ini mendukung penelitian [33], yang

Jeffri Prayitno Bangkit Saputra, Retno Waluyo, Dwi Puji Lestari, Sekar Ajeng Ramadhani menunjukkan bahwa keterampilan dalam menggunakan *smartphone* dan frekuensi penggunaan *QRIS* yang tinggi membuat pelaku UMKM di Kabupaten Banyumas terbiasa menggunakan teknologi *QRIS*.

H7: Variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik $3,232 > 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$ yang berarti H7 diterima, sehingga *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil ini didukung oleh penelitian [21], yang menunjukkan bahwa para pelaku UMKM sebagai pengguna *QRIS* merasakan teknologi *QRIS* ini mudah dipahami, dipelajari, dan digunakan.

H8: Variabel *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik $1,682 < 1,96$ dan *p-value* $> 0,05$ yang berarti H8 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *perceived usefulness* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil ini sejalan dengan penelitian [34], yang menunjukkan bahwa kurangnya keinginan pelaku UMKM di Banyumas untuk menjadikan *QRIS* sebagai alat pembayaran utama disebabkan oleh tingginya kecenderungan masyarakat yang masih menggunakan metode pembayaran tunai dalam transaksi sehari-hari.

H9: Variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*.

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik $4,552 > 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$ yang berarti H9 diterima, sehingga *perceived ease of use* memiliki pengaruh terhadap *behavioral intention* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil ini sesuai dengan penelitian [35], yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan *QRIS* mendorong pelaku UMKM untuk memiliki niat menggunakan teknologi tersebut sebagai alternatif transaksi. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pelanggan yang meminta opsi pembayaran menggunakan *QRIS*, yang mendorong pelaku UMKM untuk terus menyediakan *QRIS* sebagai metode pembayaran.

H10: Variabel *behavioral intention* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *actual system use*.

Dari hasil uji pada Tabel 6, nilai t-statistik $5,779 > 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$ menunjukkan bahwa H10 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *behavioral intention* memiliki pengaruh signifikan terhadap *actual system use* bagi pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas. Hasil ini sesuai dengan penelitian [36]. Faktor yang mendasari hasil ini adalah tingginya niat pelaku UMKM di Banyumas untuk menggunakan teknologi dalam mengatasi permasalahan yang dialami. Selain itu, meningkatnya kepuasan pelanggan terhadap transaksi menggunakan *QRIS* memperkuat penerimaan *QRIS* sebagai alat transaksi oleh pelaku UMKM. Dalam kerangka *Social Acceptance Theory*, pengaruh sosial dari pelanggan yang menunjukkan preferensi terhadap *QRIS* mendorong pelaku UMKM untuk mengikuti norma tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini mengkaji perspektif pelaku UMKM di Banyumas terhadap penerimaan teknologi *QRIS* dengan menggunakan TAM. Faktor eksternal yang dianalisis meliputi kualitas sistem, kualitas informasi, dan *computer self-efficacy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kualitas informasi dan *computer self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness*. Selain itu, *perceived usefulness* juga tidak mempengaruhi *behavioral intention*. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat pelaku UMKM pengguna *QRIS* di Banyumas untuk

menjadikan *QRIS* sebagai alat pembayaran utama dalam transaksi. Selain itu, terdapat kemungkinan pengaruh faktor lain yang tidak diukur pada penelitian ini, seperti kepercayaan konsumen atau insentif finansial.

Namun demikian, seluruh faktor eksternal pada penelitian ini terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived ease of use*, yang selanjutnya mempengaruhi *behavioral intention*. Selain itu, *behavioral Intention* juga menunjukkan pengaruh positif terhadap *actual system use* teknologi *QRIS* pada pelaku UMKM di Banyumas. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup, yaitu hanya melibatkan pelaku UMKM di wilayah Banyumas dengan jumlah sampel sebanyak 150 responden. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya menggunakan data responden lebih banyak dan mencakup wilayah lebih luas. Penelitian mendatang juga diharapkan dapat mengkombinasikan *TAM* dengan metode lain seperti *UTAUT* atau metode serupa, serta mempertimbangkan faktor-faktor teknologi sebagai variabel eksternal untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Purwanto, D. Yandri, and M. P. Yoga. (2022). Perkembangan Dan Dampak Financial Technology (Fintech) Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan di Masyarakat, *Kompleks. J. Ilm. Manajemen, Organ. Dan Bisnis*, vol. 11, no. 1, pp. 80–91, doi: 10.56486/kompleksitas.vol11no1.220.
- [2] A. Fauzi *et al.*, (2023). Peranan Bank Indonesia Dalam Mengatur dan Menjaga Kelancaran Sistem Pembayaran, *J. Akunt. dan Manaj. Bisnis*, vol. 3, no. 1, pp. 80–89, doi: 10.56127/jaman.v3i1.654.
- [3] E. Sholihah and R. Nurhapsari. (2023). Percepatan Implementasi Digital Payment pada UMKM: Intensi Pengguna QRIS Berdasarkan Technology Acceptance Model, *J. Nominal Barom. Ris. Akunt. dan Manaj.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–12, doi: 10.21831/nominal.v12i1.52480.
- [4] Z. A. Siregar, C. Yolanda, C. W. N. Butarbutar, M. I. Chaira, O. Prayogi, and O. M. Tanjung. (2024). Sosialisasi dan Edukasi QR Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Aplikasi Pembayaran Non Tunai pada Generasi Milenial, *J. Pengabd. Masy. Tjut Nyak Dhien*, vol. 3, no. 2, pp. 26–34.
- [5] M. T. B. Alfira and susilo Susilo. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Keputusan UMKM Menggunakan QRIS dan Pengaruhnya Terhadap Penghasilan UMKM di Pasar Rakyat Kota Malang, *Contemp. Stud. Echonomic, Financ. Bank.*, vol. 2, no. 4, pp. 544–558.
- [6] L. Fauziyah and M. I. Prajawati. (2023). Persepsi dan Risiko QRIS sebagai Alat Transaksi Bagi UMKM, *Ekon. J. Econ. Bus.*, vol. 7, no. 2, pp. 1159–1164, doi: 10.33087/ekonomis.v7i2.987.
- [7] W. B. Carera, D. S. Gunawan, and P. Fauzi. (2022). Analisis Perbedaan Omset Penjualan Umkm Sebelum dan Sesudah Menggunakan QRIS di Purwokerto, *J. Ekon. dan Bisnis Akunt.*, vol. 24, no. 1, pp. 48–57.
- [8] A. S. S. Ariyanto, F. R. Yuttama, and S. Slamet. (2023). Evaluasi Penggunaan Qris Menggunakan Model Utaut pada Era Perkembangan Fintech, *Maj. Ilm. METHODODA*, vol. 13, no. 3, pp. 253–160, doi: 10.46880/methoda.vol13no3.pp253-260.
- [9] S. Nurjanah, Y. S. Shafrani, D. A. Mahmudati, and A. K. Sabarina. (2024). Optimalisasi QRIS dalam Meningkatkan Skala Usaha UMKM Kawasan Pasar Kuliner Purwasera Purwokerto, *JOMI J. Organ. dan Manaj. Indones.*, vol. 2, no. 1.
- [10] A. Supriyanto. (2021). Pertumbuhan Bisnis Online Mahasiswa Melalui Sosial Media pada Masa Pandemi Covid-19, *Al-Kharaj J. Islam. Econ. Bus.*, vol. 3, no. 2, pp. 15–30, doi: 10.24256/kharaj.v3i2.2386.

- [11] N. K. C. Endita and I. N. Wirsu. (2023). Peningkatan Pemahaman QRIS Sebagai Pembayaran Digital Bagi Nasabah UMKM Bank BPD Bali Cabang Renon, *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 3551–3557.
- [12] T. Yuliati and T. Handayani. (2021). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Digital Qris Sebagai Alat Pembayaran Pada Umkm, *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 811–816, doi: 10.31004/cdj.v2i3.2612.
- [13] S. C. Sudyantara and A. Yuwono. (2023). Mengelola Penggunaan QRIS dan QRcode Dalam Meningkatkan Kualitas Layanan Bagi UMKM, *Insight Manag. J.*, vol. 3, no. 3, pp. 252–258, doi: 10.47065/imj.v3i3.271.
- [14] A. R. Afradini. (2024). Dinamika Implementasi QRIS pada UMKM di Kota Pontianak, *J. Andromeda*, vol. 2, no. 1, pp. 88–98.
- [15] I. D. Putri *et al.*, (2024). Dampak Alat Pembayaran QRIS terhadap Omzet Penjualan Pedagang Kuliner, *J. Ekon. Akunt. dan Manaj.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–16.
- [16] D. Fecira and T. M. K. Abdullah. (2020). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), *Intelektiva J. Ekon. Sos. Hum.*, vol. 2, no. 4, pp. 35–50.
- [17] I. Maita and S. Majid. (2022). Analisis Penerimaan terhadap Penggunaan E-Learning Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM), *J. Sistim Inf. dan Teknol.*, vol. 4, no. 1, pp. 30–35, doi: 10.37034/jsisfotek.v4i1.120.
- [18] M. Murjoko and E. Effiyaldi. (2023). Analisis Efektifitas Sistem Informasi Perpustakaan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Menggunakan Metode TAM, *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 322–336.
- [19] S. Indriani, A. Bachtiar, I. Indriaturrahmi, and A. Juliansyah. (2024). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Mahasiswa Terhadap QRIS Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 7, no. 2, pp. 533–543, doi: 10.29408/jit.v7i2.26489.
- [20] A. A. Reswari and B. Usman. (2024). Implementasi Pengujian Model TAM pada Aplikasi QRIS Merchant: Studi Empiris di Kota Bengkulu, *J. Ilm. Manaj. Bisnis dan Inov. Univ. Sam Ratulangi*, vol. 11, no. 1, pp. 1199–1214.
- [21] A. G. N. Jati, F. P. Margono, T. A. Ardiyono, and A. Wulansari. (2023). Analisis Faktor Tingkat Kepercayaan Penggunaan QRIS Pada UMKM di Surabaya Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 141–153, doi: 10.46576/djtechno.v4i1.3319.
- [22] F. M. Kusuma, Y. T. Ardianto, and D. A. Prasetya. (2022). System Quality dan Information Quality terhadap Kinerja Pegawai Melalui User Satisfaction menggunakan SIPD di Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Madiun, *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 9–19, doi: 10.26905/jtmi.v8i1.6739.
- [23] N. M. Firdaus, Y. T. Ardianto, and N. Sisharini. (2024). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Platform Pembelajaran Daring terhadap Kepuasan Pengguna, *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 70–80, doi: 10.26905/jtmi.v10i1.12294.
- [24] Y. A. Kanthi and S. Aminah. (2023). Evaluasi Faktor Keberhasilan dan Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Pengaduan Online Kota Malang, *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 129–140, doi: 10.26905/jtmi.v9i2.11036.
- [25] S. N. Andinia, G. Prakarsa, and V. M. Nasution. (2023). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Pengguna QRIS di Indonesia, *TeknoIS J. Ilm. Teknol. Inf. dan Sains*, vol. 13, no. 2, pp. 201–212, doi: 10.36350/jbs.v13i2.206.
- [26] I. D. Rahmawati and M. Nasih. (2022). Pengaruh Lifestyle, Computer Self Efficacy, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan SIA Berbasis E-Commerce, *EKUITAS (Jurnal Ekon. dan Keuangan)*, vol. 6, no. 3, pp. 417–435, doi: 10.24034/j25485024.y2022.v6.i3.5258.

- [27] Em. Kusmaeni, R. Nugraheni, N. Syahrenny, and E. Sulistyowati. (2022). Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi, *E-Jurnal Akunt.*, vol. 32, no. 9, pp. 2748–2758, doi: 10.33319/jeko.v11i1.107.
- [28] P. Y. Chau and P. J.-H. Hu. (2021). Information technology acceptance by individual professionals: A model comparison approach, *Decis. Sci.*, vol. 32, no. 4, pp. 699–719.
- [29] K. Wijaya. (2023). Pengaruh Kualitas Informasi dan Pelayanan Pada Model Penerimaan Teknologi Aplikasi: Studi Kasus Aplikasi Mobile Wallet di Indonesia, *All Sci. Journals*, vol. 2, no. 2, pp. 136–146.
- [30] B. A. R. Tulodo and A. Solichin. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.), *J. Ris. Manaj. Sains Indones.*, vol. 10, no. 1, pp. 25–43.
- [31] V. Venkatesh and F. D. Davis. (2000). A Theoretical Extension of The Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies, *J. Manag. Sci.*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204.
- [32] N. Thongsri, L. Shen, and Y. Bao. (2020). Investigating academic Major Differences in Perception of Computer Self-Efficacy and intention Toward E-learning Adoption in China, *Innov. Educ. Teach. Int.*, vol. 57, no. 5, pp. 577–589, doi: 10.1080/14703297.2019.1585904.
- [33] X. Hong, M. Zhang, and Q. Liu. (2021). Preschool Teachers' Technology Acceptance During the COVID-19: An Adapted Technology Acceptance Model, *Front. Psychol.*, vol. 12, p. 691492, doi: 10.3389/fpsyg.2021.691492.
- [34] A. W. Perwitasari. (2022). The Effect of Perceived Usefulness and Perceived Easiness towards Behavioral Intention to Use Fintech by Indonesian MSMEs, *The Winners*, vol. 23, no. 1, pp. 1–9, doi: 10.21512/tw.v23i1.7078.
- [35] F. Monica and E. Japariato. (2022). Analisa Pengaruh Perceived Ease of Use Dan Melalui Perceived Enjoyment Terhadap Behavior Intention Pada Digital Payment, *J. Manaj. Pemasar.*, vol. 16, no. 1, pp. 9–15, doi: 10.9744/pemasaran.16.1.9-15.
- [36] N. S. Mardhiyah, M. Rusdi, and P. C. Azwari. (2020). Analisis Technology Acceptance Model Terhadap Aplikasi Gojek pada Mahasiswa di Kota Palembang, *Esensi J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 10, no. 2, pp. 173–180, doi: 10.26623/jreb.v13i3.2861.