



ANALISIS PENERIMAAN QRIS MENGGUNAKAN METODE TAM

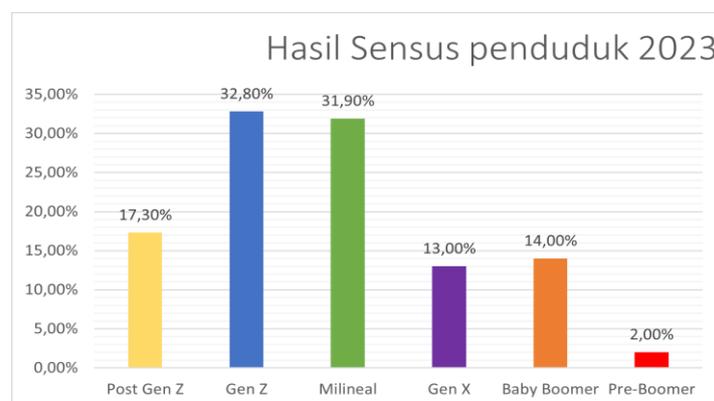
Mentari Puji Lestari^{1*}, Sutedi², Said Hasibuan³
^{1,2,3}Magister Manajemen Teknik, IIB Darmajaya
email: mentari.puji@gmail.com^{1*}

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengukur tingkat penerimaan teknologi QRIS di kalangan Generasi Z Provinsi Lampung menggunakan pendekatan TAM. Meskipun QRIS diterima secara luas, adopsinya masih terbatas di kalangan generasi muda di Provinsi Lampung. Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan QRIS di kalangan Gen Z, yang berpotensi besar mendukung adopsi teknologi pembayaran digital. Tahapan penelitian dimulai dengan penyebaran kuesioner kepada 100 responden Gen Z berusia 12–27 tahun di Provinsi Lampung. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menguji validitas, reliabilitas, dan hubungan antar variabel TAM. Hasil interpretasi menunjukkan tingkat persentase penerimaan QRIS yang sangat tinggi dengan rata-rata persentase sebesar 91,79%. Namun pada hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa pengaruh variabel ATU terhadap AU, serta BIU terhadap AU, memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan variabel lainnya. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan literasi digital dan promosi yang lebih luas untuk memperkuat keyakinan Gen Z dalam menggunakan QRIS secara konsisten. Dengan demikian, sikap positif terhadap QRIS (ATU) dan niat untuk menggunakannya (BIU) dapat lebih efektif mendorong penggunaan aktual teknologi QRIS dalam aktivitas sehari-hari. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa QRIS diterima dengan baik oleh Gen Z di Lampung, dan model TAM efektif menjelaskan penerimaan teknologi pembayaran digital.

Kata Kunci : Gen Z, QRIS, SmartPls4, TAM,

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor keuangan. Salah satu inovasi yang muncul dari perkembangan ini adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), sebuah standar nasional pembayaran digital yang memungkinkan transaksi lebih cepat, aman, dan efisien.[1] QRIS diharapkan dapat menjadi solusi dalam mewujudkan *inklusi* keuangan yang lebih luas di Indonesia, termasuk di kalangan generasi muda. Saat ini QRIS telah berkembang pesat. Tercatat pada tahun 2023 jumlah pengguna QRIS mencapai 45,58 juta atau naik sebanyak 58,5% dari tahun sebelumnya. Namun, meskipun pengguna QRIS secara nasional naik secara signifikan, jumlah ini hanya mewakili sekitar 16% dari total populasi Indonesia yang mencapai 278,7 juta jiwa [2]. Di Provinsi Lampung, total populasi berdasarkan data sensus 2023 mencapai 9,314 juta jiwa, dengan jumlah pengguna QRIS sekitar 1,77 juta orang, atau hanya sekitar 19% dari total populasi. Fakta ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS menawarkan kemudahan dan keamanan, tingkat adopsinya masih rendah, khususnya di kalangan masyarakat Lampung. Generasi Z, atau biasa disebut Gen Z, merupakan generasi yang mencakup individu yang lahir antara pertengahan 1997 hingga awal 2012.[3] Mereka tumbuh dalam era teknologi digital yang berkembang pesat dan dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital .



Gambar 1. Hasil Sensus Penduduk (Sumber olah data lampung.bps.go.id)

Generasi Z saat ini yang mencakup sekitar 32,8% dari total penduduk Lampung dengan jumlah 2.969.530 jiwa, merupakan target utama yang memiliki potensi besar untuk mengadopsi QRIS[4]. Sebagai generasi yang akrab dengan teknologi dan terbuka terhadap inovasi, mereka seharusnya menjadi kelompok pengguna utama QRIS. Namun, minimnya data konkret mengenai tingkat penerimaan mereka terhadap teknologi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara



potensi dan kenyataan di lapangan. Beberapa kendala seperti literasi digital yang belum merata, resistensi terhadap perubahan, serta kurangnya strategi promosi yang spesifik untuk kelompok usia ini menjadi tantangan yang perlu diselesaikan. Jika masalah ini tidak ditangani, rendahnya adopsi QRIS dapat menghambat upaya pemerintah dalam mencapai inklusi keuangan di Lampung. Selain itu, peluang besar untuk mempercepat transformasi ekonomi berbasis digital melalui generasi Z dapat terlewatkan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memahami kebutuhan dan preferensi generasi Z terhadap sistem pembayaran digital seperti QRIS, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaannya.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa faktor *perceived ease of use* (PEOU) dan *perceived usefulness* (PU) memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan teknologi digital, khususnya di kalangan pengguna muda.[5] Penelitian oleh Kurniawan dan Nurhadi (2021) mengungkapkan bahwa literasi digital yang baik dan promosi yang intens dapat meningkatkan penerimaan QR Code Payment di kalangan generasi muda di Jakarta. Studi lainnya oleh Sari dan Rahmawati (2023) dalam studi mereka Pengaruh Adopsi QRIS terhadap Pengelolaan Keuangan UMKM di Indonesia menyimpulkan bahwa penerapan QRIS di sektor UMKM memberikan dampak positif terhadap efisiensi pengelolaan keuangan dan meningkatkan volume transaksi.[6] Meskipun demikian, tantangan seperti rendahnya literasi digital masih menjadi hambatan utama dalam adopsi teknologi ini oleh pelaku UMKM.. Selain itu, studi oleh Pratama dan Setiawan (2022)[7] menyarankan bahwa sikap positif terhadap teknologi (*attitude toward using*) berperan penting dalam meningkatkan adopsi dompet digital di Indonesia. Faktor lain yang turut mempengaruhi penerimaan QRIS adalah kemudahan akses dan rasa aman dalam transaksi, seperti yang ditemukan oleh Putra dan Iskandar (2020).[8] Namun, meskipun banyak penelitian telah mengkaji penerimaan teknologi digital di berbagai wilayah, kajian terkait adopsi QRIS di kalangan Gen Z di Lampung masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan untuk mengukur tingkat penerimaan QRIS di provinsi Lampung, guna mengisi celah literatur yang ada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka teori untuk menganalisis variabel-variabel yang memengaruhi penerimaan QRIS, seperti *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan sikap terhadap penggunaan teknologi. Secara akademis, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan literatur mengenai adopsi teknologi pembayaran digital di Indonesia, khususnya dalam konteks provinsi Lampung. Dari segi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis bagi pemerintah, pelaku industri fintech, dan pembuat kebijakan untuk meningkatkan adopsi QRIS di kalangan generasi Z, sehingga dapat mempercepat inklusi keuangan dan pengembangan ekosistem digital di Lampung.

TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggali faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi QRIS di Indonesia, khususnya dalam konteks Generasi Z. Nurqamarani et al. (2024) dalam studi "*Revolutionizing Payment Systems: The Integration of TRAM and Trust in QRIS Adoption for Micro, Small, and Medium Enterprises in Indonesia*" menemukan bahwa optimisme dan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan dan kegunaan QRIS.[9] Namun, faktor inovasi dan ketidakamanan tidak berpengaruh signifikan. Penelitian ini menyoroti pentingnya infrastruktur digital untuk adopsi QRIS di UMKM Indonesia. Kelebihan penelitian tersebut berfokus pada kepercayaan sebagai faktor penting dalam adopsi QRIS, yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Namun pada penelitian tersebut tidak memperhitungkan peran faktor sosial dan demografis, seperti karakteristik Generasi Z, yang penting dalam penggunaan QRIS. Kemudian penelitian lainnya yaitu oleh Hartutik et al. (2024), dalam "*Exploring Intention in Using Quick Response Code Indonesian Standard: Technology Acceptance Model Approach*" [10], menunjukkan bahwa sikap pengguna dan kepercayaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan QRIS, sementara persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan tidak signifikan. Ini mengindikasikan bahwa aspek non-teknis seperti kepercayaan lebih berpengaruh daripada faktor teknis. Kelebihan yang ditemukan pada penelitian tersebut yaitu peran psikologis seperti sikap dan kepercayaan dalam adopsi QRIS. Namun pada penelitian tersebut tidak membahas lebih dalam tentang faktor-faktor teknis dan kemudahan penggunaan yang relevan untuk Generasi Z. Penelitian lain yang berkaitan yaitu oleh Rina Mayanti (2020) menggunakan model UTAUT2 dalam studinya tentang penerimaan QRIS, [11] yang menemukan bahwa kondisi pendukung dan motivasi hedonik mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini menunjukkan pentingnya faktor lingkungan eksternal dalam mengadopsi teknologi pembayaran digital di Indonesia. Pada penelitian tersebut membahas penggunaan model UTAUT2 memberikan perspektif yang lebih luas dalam menganalisis faktor adopsi teknologi. Namun tidak mempertimbangkan faktor relevan untuk Generasi Z, seperti kesadaran akan keamanan dan preferensi penggunaan teknologi.

Penelitian-penelitian terdahulu telah memberikan kontribusi penting dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS. Penelitian oleh Kurniawan dan Nurhadi (2021) menunjukkan bahwa literasi digital dan promosi intensif dapat meningkatkan penerimaan QR Code Payment di kalangan generasi muda di Jakarta [5]. Namun, penelitian ini terbatas pada kawasan urban dan tidak memperhitungkan faktor regional yang mungkin memengaruhi



adopsi QRIS di daerah lain. Selain itu, studi oleh Pratama dan Setiawan (2022) mengidentifikasi bahwa sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*) memainkan peran penting dalam meningkatkan adopsi dompet digital di Indonesia. [7] Namun, penelitian ini belum secara khusus meneliti adopsi QRIS dalam konteks masyarakat yang memiliki tingkat literasi digital rendah. Penelitian oleh Sari dan Rahmawati (2023) juga menyoroti pentingnya adopsi QRIS dalam pengelolaan keuangan UMKM di Indonesia, dengan temuan bahwa kemudahan transaksi menjadi faktor pendorong utama, meskipun tantangan terkait rendahnya literasi digital masih menjadi hambatan signifikan. [6] Penelitian ini, meskipun relevan, tidak mencakup adopsi QRIS oleh Gen Z, khususnya di wilayah Lampung. Demikian pula, studi oleh Susanto dan Dewi (2021) menemukan bahwa faktor sosial dan dukungan komunitas berperan penting dalam adopsi QRIS di daerah pedesaan [12]. Namun, kajian ini belum mengkaji dampak spesifik QRIS terhadap perilaku adopsi di kalangan generasi muda. Selain itu, penelitian oleh Putra dan Iskandar (2020) menekankan pentingnya kemudahan akses dan rasa aman dalam transaksi sebagai faktor utama yang mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi QRIS. [13]

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu mengenai adopsi QRIS, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah banyak penelitian yang menggali berbagai faktor yang mempengaruhi penerimaan QRIS, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji penerimaan QRIS oleh Generasi Z di Provinsi Lampung dengan menggunakan pendekatan TAM. Penelitian ini bertujuan untuk menyempurnakan dan mengembangkan pemahaman yang ada dengan menggali lebih dalam penerimaan QRIS oleh Generasi Z khususnya untuk di Provinsi Lampung. Dengan menggunakan TAM dan menyertakan analisis yang lebih fokus pada variabel-variabel yang mempengaruhi niat dan penggunaan QRIS, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif serta solusi praktis untuk meningkatkan adopsi QRIS di kalangan generasi muda, yang akan menjadi dasar pengembangan inklusi keuangan digital di masa depan.

METODE

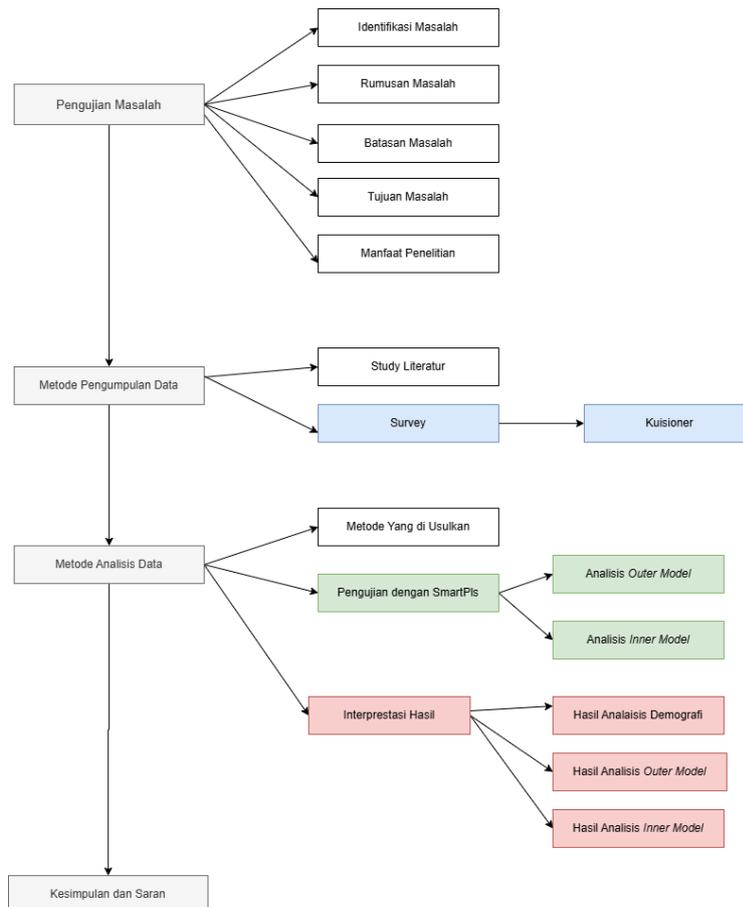
Dalam penelitian ini berfokus pada pengukuran penerimaan QRIS sebagai media pembayaran di kalangan Generasi Z di Provinsi Lampung. Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka teoritis utama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed-methods* yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan QRIS. Pengumpulan data dilakukan melalui survei yang disebar dalam bentuk kuesioner menggunakan *Google Form*. Kuesioner ini dirancang untuk mengeksplorasi persepsi pengguna terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan QRIS. Hasil survei ini akan dianalisis menggunakan *Microsoft Excel 365* untuk manajemen data awal, dan dipadukan dengan analisis lanjut menggunakan *SmartPLS Versi 4.0* untuk analisis lanjutan, seperti pengujian validitas dan reliabilitas yang memeriksa hubungan antar variabel dalam model. [14] *Microsoft Word 365* digunakan untuk penulisan laporan dan dokumentasi hasil penelitian, sedangkan referensi yang digunakan dalam penelitian ini disusun dan diorganisasi menggunakan *Mendeley Desktop 2.118.0*, memastikan kepatuhan terhadap standar akademik dan kemudahan dalam pengelolaan sitasi. Untuk penentuan jumlah sample, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*, yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Untuk menentukan jumlah sampel minimum, peneliti menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kesalahan (*error*) sebesar 10%. Perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin* adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Maka :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{1.461.870}{1 + 1.461.870 \cdot 0.1^2}$$
$$n = 100$$

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan QRIS di kalangan generasi muda, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan layanan pembayaran digital di masa depan. Berikut untuk tahapan yang dilakukan pada penelitian ini.



Gambar 2 . Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil penyebaran kuisisioner berdasarkan Tahun Kelahiran

Tahun kelahiran	Jumlah Responden	Persentase
1997	2	2%
1998	4	4%
1999	8	8%
2000	6	6%
2001	4	4%
2002	12	12%
2003	24	24%
2004	26	26%
2005	14	14%
Total	100	100%

Tabel diatas merupakan table hasil dari penyebaran kuisisioner. Dapat dilihat, dari hasil penyebaran kuisisioner menunjukkan bahwa seluruh responden berada dalam rentang usia Generasi Z, yaitu antara tahun kelahiran 1997 hingga 2012. Data tersebut ditampilkan kedalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 3. Presentasi Responden berdasarkan tahun kelahiran

Berdasarkan data grafik diatas, responden yang paling banyak mengisi kuesioner adalah mereka yang lahir pada tahun 2004, dengan persentase sebesar 26%.

Interprestasi Persepsi Pengguna Terhadap 5 Variabel TAM

Untuk mengetahui penilaian responden terhadap persepsinya yang diukur dengan menggunakan 5 Variabel TAM maka interprestasi pada penelitian dihitung berdasarkan *interval likert* (rumus $index = \frac{\text{total responden}}{\text{jumlah likert}}$) [15] sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interprestasi Responden

No	Interprestasi Responden (%)	Keterangan
1	10% - 19,99%	Sangat Tidak Bermanfaat
2	20% - 39,99%	Tidak Bermanfaat
3	40% - 59,99%	Netral
4	60% - 79,99%	Bermanfaat
5	80% -100%	Sangat Bermanfaat

Maka hasil dari interprestasi perhitungan skor berdasarkan aspek variabel persepsi yang diteliti dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

Tabel 3. Interprestasi Hasil Skor Total Skor Tiap Pertanyaan

No.Pertanyaan	Total Skor	Skor Tertinggi Pertanyaan
PU-01	472	500
PU-02	466	500
PU-03	459	500
PU-04	461	500
PU-05	456	500
Total Skor	2314	2500
Hasil Persentase Variabel PU	92,56%	
PEOU-01	472	500
PEOU-02	472	500
PEOU-03	468	500
PEOU-04	467	500
PEOU-05	469	500



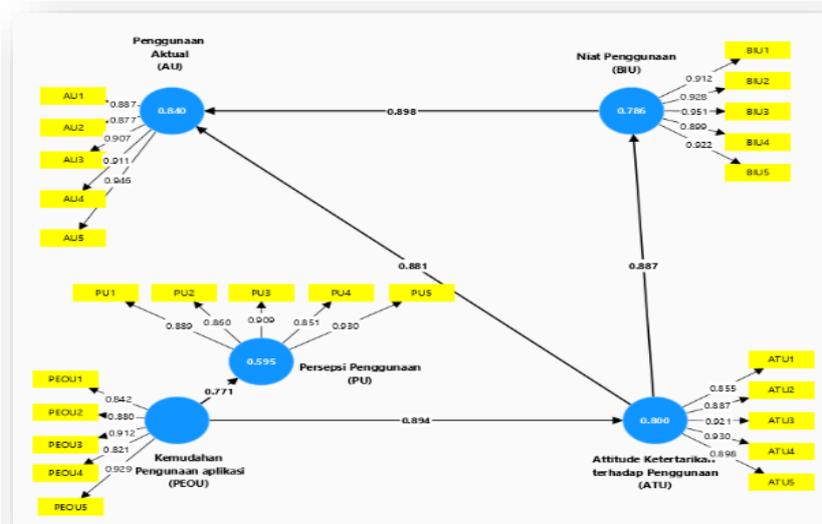
Total Skor	2348	2500
Hasil Persentase Variabel PEOU	93,92%	
ATU-01	468	500
ATU-02	459	500
ATU-03	459	500
ATU-04	461	500
ATU-05	452	500
Total Skor	2299	2500
Hasil Persentase Variabel ATU	91,96%	
BI-01	459	500
BI-02	456	500
BI-03	454	500
BI-04	447	500
BI-05	446	500
Total Skor	2262	2500
Hasil Presentase variabel BI	90,48%	
AU-01	440	500
AU-02	458	500
AU-03	456	500
AU-04	458	500
AU-05	439	500
Total Skor	2251	2500
Hasil Presentase variabel AU	90,04%	
Rata Rata Persentase	91,79%	

Berdasarkan data tabel tersebut, hasil survei mengenai tingkat penerimaan teknologi QRIS di Provinsi Lampung oleh Generasi Z menunjukkan beberapa temuan yang signifikan. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan *model Technology Acceptance Model (TAM)*, yang terdiri dari beberapa variabel kunci:

1. Persepsi Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness - PU*) : Sebanyak 92,56% responden menyatakan bahwa teknologi QRIS memberikan manfaat yang signifikan bagi mereka dalam mendukung aktivitas transaksi sehari-hari.
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use – PEOU*) : Sebesar 93,92% responden menilai bahwa QRIS mudah digunakan. Hasil ini mencerminkan pandangan bahwa teknologi ini dianggap sederhana yang *user-friendly* di kalangan Gen Z.
3. Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using - ATU*) : Persentase sebesar 91,96% menunjukkan bahwa responden memiliki sikap positif terhadap penggunaan QRIS.
4. Niat Menggunakan (*Behavioral Intention to Use - BIU*) : Sebesar 90,48% responden memiliki niat yang tinggi untuk terus menggunakan QRIS di masa mendatang..
5. Penggunaan Aktual (*Actual System Use – AU*) : Sebanyak 90,04% responden telah menggunakan QRIS dalam aktivitas sehari-hari mereka, menunjukkan tingkat adopsi yang signifikan.

Secara keseluruhan, rata-rata dari kelima variabel tersebut adalah 91,79%. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan teknologi QRIS di kalangan Generasi Z di Provinsi Lampung sangat tinggi. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa QRIS diterima dengan baik sebagai media pembayaran, dengan model TAM yang digunakan memberikan kerangka yang efektif untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi ini.

Hasil Uji Instrumen



Gambar 4. Uji Validitas Menggunakan indikator refleksif pada PLS-SEM Algorithm untuk korelasi antar variabel TAM

Pada Gambar diatas, ditampilkan hasil perhitungan validitas antar variabel TAM dengan menggunakan uji *Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Algorithm*. Hasil perhitungan tersebut menghasilkan koefisien jalur (*path coefficient*) yang menunjukkan hubungan pengaruh antarvariabel. Selain itu, nilai yang diperoleh dari variabel laten disebut *Loading Factor*. Untuk dianggap valid, *Loading Factor* harus memiliki nilai lebih besar dari 0,7. Berdasarkan Gambar tersebut, nilai *Loading Factor* seluruh indikator variabel telah memenuhi kriteria ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator variabel tersebut valid.

Tabel 4. Hasil Uji Realibility & Validity

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variace extracted (AVE)
Variabel ATU	0.940	0.943	0.954	0.807
Variabel PEOU	0.925	0.927	0.944	0.771
Variabel BIU	0.956	0.957	0.966	0.851
Variabel AU	0.945	0.947	0.958	0.820
Variabel PU	0.933	0.935	0.949	0.789

Jika nilai *Cronbach's Alpha* atau *Composite Reliability* berada di atas 0,7, maka dapat disimpulkan bahwa variabel TAM yang diuji memiliki reliabilitas yang baik. Berdasarkan hasil perhitungan data di atas, penelitian mengenai pengukuran penerimaan teknologi QRIS dengan menggunakan metode TAM menunjukkan bahwa variabel-variabel dalam penelitian ini memiliki reliabilitas yang baik.

Hasil uji validitas diskriminan (Fornell-Lacker Kriteria)

Tabel 5. hasil uji validitas diskriminan (Fornell-Lacker Kriteria)

	ATU	PEOU	BIU	AU	PU
Variabel ATU	0.899				
Variabel PEOU	0.895	0.878			
Variabel BIU	0.886	0.821	0.923		
Variabel AU	0.880	0.779	0.898	0.906	
Variabel PU	0.796	0.771	0.767	0.762	0.888

Berdasarkan tabel di atas, nilai akar *Average Variance Extracted (AVE)* untuk variabel *Attitude Toward Using (ATU)* adalah 0,899. Karena nilai AVE untuk variabel-variabel lain berada di bawah nilai ini, dapat disimpulkan bahwa variabel laten yang diuji memiliki validitas diskriminan yang baik. Selanjutnya, untuk variabel *Perceived Ease of Use (PEOU)*, nilai korelasi laten adalah 0,878, yang merupakan nilai tertinggi di antara variabel lainnya yang dibandingkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan untuk variabel ini juga memenuhi kriteria yang baik. Diikuti



dengan nilai AVE pada variable lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan untuk variabel ini juga sangat baik. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian validitas diskriminan di atas, dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten dalam pengukuran tingkat penerimaan teknologi QRIS oleh generasi Z di Provinsi Lampung menunjukkan validitas diskriminan yang baik.

Hasil Uji Validitas Diskriminan (Cross Loading Criteria)

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Diskriminan Cross Loading Criteria

	ATU	PEOU	BIU	AU	PU
ATU1	0.855	0.811	0.701	0.714	0.696
ATU2	0.887	0.776	0.753	0.751	0.661
ATU3	0.921	0.781	0.765	0.799	0.692
ATU4	0.930	0.855	0.859	0.813	0.742
ATU5	0.898	0.794	0.890	0.870	0.776
AU1	0.737	0.664	0.811	0.887	0.653
AU2	0.779	0.707	0.763	0.877	0.558
AU3	0.820	0.740	0.822	0.907	0.748
AU4	0.865	0.781	0.862	0.911	0.811
AU5	0.780	0.629	0.802	0.946	0.667
BIU1	0.801	0.756	0.912	0.772	0.689
BIU2	0.817	0.738	0.928	0.778	0.685
BIU3	0.869	0.799	0.951	0.851	0.744
BIU4	0.784	0.742	0.899	0.852	0.687
BIU5	0.817	0.750	0.922	0.883	0.730
PEOU1	0.743	0.842	0.670	0.641	0.618
PEOU2	0.717	0.880	0.663	0.588	0.655
PEOU3	0.819	0.912	0.759	0.745	0.690
PEOU4	0.784	0.821	0.743	0.718	0.721
PEOU5	0.851	0.929	0.757	0.715	0.694
PU1	0.601	0.625	0.585	0.579	0.889
PU2	0.775	0.727	0.755	0.716	0.860
PU3	0.686	0.653	0.699	0.671	0.909
PU4	0.740	0.707	0.693	0.712	0.851
PU5	0.712	0.698	0.657	0.692	0.930

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa faktor *Cross Loading* pada masing-masing variable TAM yang diuji (ditandai dengan garis kotak warna merah) lebih besar daripada *Cross Loading* yang ada pada variable tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kriteria diskriminan pada kriteria *cross loading* adalah Valid.

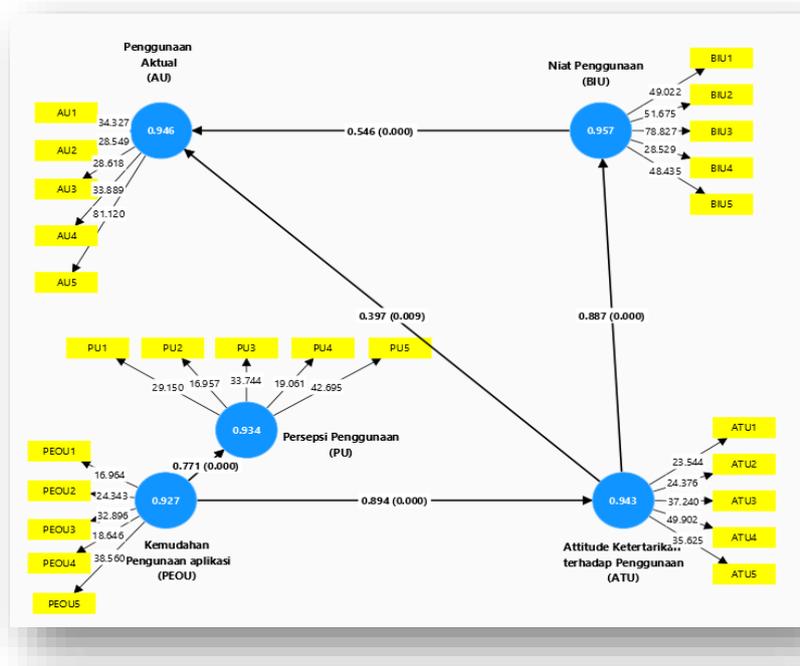
Hasil Uji Signifikansi

Tabel 6. Hasil Uji Signifikansi

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ((O/STDEV))	P values
Variabel Sikap Penggunaan (ATU) -> Niat Penggunaan (BIU)	0.887	0.891	0.035	25.283	0.000
Variabel Sikap (ATU) -> Penggunaan Aktual (AU)	0.397	0.381	0.153	2.595	0.009
Variabel Kemudahan (PEOU) -> Sikap Penggunaan (ATU)	0.894	0.898	0.022	40.181	0.000
Variabel Kemudahan (PEOU) -> Persepsi Penggunaan (PU)	0.771	0.786	0.049	15.611	0.000
Variabel Niat (BIU) -> Penggunaan Aktual (AU)	0.546	0.564	0.145	3.752	0.000

Nilai signifikansi suatu hubungan antar variabel dapat ditentukan dengan menggunakan dua kriteria: *t-statistic* yang lebih besar dari 1,96 atau *p-value* yang lebih kecil dari 0,05. Apabila salah satu dari kedua kriteria tersebut terpenuhi, maka hubungan antar variabel dianggap signifikan. Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji signifikansi variabel TAM menunjukkan adanya hubungan signifikan antar variabel. Berikut adalah interpretasi hubungan antar variabel TAM yang diuji:

- Hubungan antara *Attitude Toward Using* (ATU) dan *Behavioral Intention to Use* (BIU). Setiap peningkatan 1 satuan pada *ATU* diikuti dengan peningkatan sebesar 0,887 pada *BIU*.
- Hubungan antara *Attitude Toward Using* (ATU) dan *Actual System Use* (AU). Setiap peningkatan 1 satuan pada *ATU* diikuti dengan peningkatan sebesar 0,397 pada *AU*.
- Hubungan antara *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Attitude Toward Using* (ATU). Setiap peningkatan 1 satuan pada *PEOU* diikuti dengan peningkatan sebesar 0,894 pada *ATU*.
- Hubungan antara *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU). Setiap peningkatan 1 satuan pada *PEOU* diikuti dengan peningkatan sebesar 0,771 pada *PU*.
- Hubungan antara *Behavioral Intention to Use* (BIU) dan *Actual System Use* (AU). Setiap peningkatan 1 satuan pada *BIU* diikuti dengan peningkatan sebesar 0,546 pada *AU*.



Gambar 5. Diagram Hasil Uji Signifikansi Menggunakan metode PLS-SEM

Pada Gambar 5 di atas, ditampilkan diagram yang menunjukkan nilai *t-statistic* untuk setiap variabel. Karena seluruh nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,96, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel dalam penelitian ini signifikan. Dengan demikian, hasil uji penelitian tentang penerimaan teknologi QRIS pada generasi Z di Provinsi Lampung menggunakan metode TAM menunjukkan bahwa semua hubungan antar variabel saling mempengaruhi dan dapat dikatakan memiliki hubungan yang signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengukur tingkat penerimaan QRIS di kalangan Generasi Z di Provinsi Lampung menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan penerimaan QRIS yang sangat tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 91,79% pada perhitungan interpretasi, dan menunjukkan hasil dengan nilai yang positif pada uji instrument yang dilakukan. Pada penelitian ini variabel-variabel dalam TAM yang diuji yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BIU), dan *Actual System Use* (AU) menunjukkan hasil positif, di mana persepsi kebermanfaatan (PU) dan kemudahan penggunaan (PEOU) memiliki tingkat penerimaan yang sangat tinggi (92,56% dan 93,92%). Namun pada hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa pengaruh variabel ATU terhadap AU, serta BIU terhadap AU, memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan variabel lainnya. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan literasi digital dan promosi yang lebih luas untuk memperkuat keyakinan Gen Z dalam menggunakan QRIS secara konsisten. Dengan demikian, sikap positif terhadap QRIS (ATU) dan niat untuk



menggunakannya (BIU) dapat lebih efektif mendorong penggunaan aktual teknologi QRIS dalam aktivitas sehari-hari. Kesimpulannya, QRIS diterima dengan baik oleh Generasi Z di Lampung, dan model TAM efektif dalam menjelaskan penerimaan teknologi pembayaran digital di kalangan generasi muda. Temuan ini memberikan dasar untuk strategi promosi QRIS yang lebih luas dan meningkatkan literasi digital untuk mendorong penggunaan QRIS secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Suku and B. Acuan, "BICARA - M A J A L A H B A N K I N D O N E S I A," JAKARTA.
- [2] M. Ayu Rizaty, "data jumlah pengguna QRIS," Data Indonesia. Accessed: Jun. 25, 2024. [Online]. Available: <https://dataindonesia.id/keuangan/detail/data-jumlah-pengguna-qr-is-menurut-wilayah-pada-2022-dan-2023>
- [3] "generasi z dan dompet digital".
- [4] BPS Lampung, "Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (ribu jiwa), 2023-2024," Badan Pusat Statistik Lampung. Accessed: Aug. 26, 2024. [Online]. Available: <https://lampung.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODA0IzI=/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- [5] Jurnal Teknologi dan Manajemen, "Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan terhadap Adopsi QR Code Payment di Jakarta," Kurniawan, A. & Nurhadi, S., pp. 121–135, 2021.
- [6] N. & R. E. Sari, "Pengaruh Adopsi QRIS terhadap Pengelolaan Keuangan UMKM di Indonesia," *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, pp. 234–249, 2023.
- [7] R. & S. M. Pratama, "Penerimaan Teknologi Dompot Digital di Indonesia: Studi Kasus dengan Pendekatan TAM," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, pp. 211–223., 2022.
- [8] H. & I. M. Putra, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran di Indonesia," *Jurnal Manajemen Teknologi*, pp. 45–58, 2020.
- [9] A. S. Nurqamarani, S. Fadilla, and A. Juliana, "Revolutionizing Payment Systems: The Integration of TRAM and Trust in QRIS Adoption for Micro, Small, and Medium Enterprises in Indonesia," *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, vol. 10, no. 3, pp. 314–327, Oct. 2024, doi: 10.20473/jisebi.10.3.314-327.
- [10] H. Hartutik, D. N. Aryani, R. M. Maesarach, R. Masruki, and A. Fauzan, "Exploring Intention in Using Quick Response Code Indonesian Standard: Technology Acceptance Model Approach," *Jurnal Organisasi dan Manajemen*, vol. 20, no. 1, pp. 36–50, Jun. 2024, doi: 10.33830/jom.v20i1.6805.2024.
- [11] R. Mayanti, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENERIMAAN USER TERHADAP PENERAPAN QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD SEBAGAI TEKNOLOGI PEMBAYARAN PADA DOMPET DIGITAL," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, vol. 25, no. 2, pp. 123–135, 2020, doi: 10.35760/eb.2020.v25i2.2413.
- [12] H. & D. R. Susanto, "Penerimaan QRIS di Masyarakat Pedesaan: Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan," *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, pp. 87–101, 2021.
- [13] H. & I. M. Putra, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran di Indonesia.," *Jurnal Manajemen Teknologi*, pp. 45–58, 2022.
- [14] Efendi M.Haris, "PARTIAL LEAST SQUARE SMART-PLS," 2022.
- [15] taufiqurrachman, "cara-hitung-kuesioner-pada-skala-likert." Accessed: Oct. 11, 2024. [Online]. Available: <https://saintekmu.ac.id/myblog/taufiqurrachman/read/cara-hitung-kuesioner-pada-skala-likert>