

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESA

A. Review Penelitian Terdahulu

Amamilah et al., (2024) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Terdapat korelasi yang kuat dan positif antara persepsi kemudahan penggunaan (X1) dan persepsi manfaat (X2) pada mahasiswa manajemen 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang, 2) ada pengaruh secara parsial antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada mahasiswa manajemen 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang, 3) terdapat pengaruh secara parsial antara persepsi kemudahan penggunaan (X1), persepsi efektivitas (X2), dan persepsi manfaat (X3) terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada mahasiswa manajemen 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang.

Andhika (2022) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial, variabel literasi keuangan (X1) tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS (Y) dengan nilai hitung pada variabel X1 lebih kecil dari nilai tabel ($0,387 < 1,984$) atau nilai signifikansi lebih besar dari ($0,700 > 0,05$). Sebaliknya, variabel kemudahan penggunaan (X2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y), dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel ($4,202 > 1,984$) atau nilai signifikansi lebih kecil dari ($0,000 < 0,05$). Secara simultan, variabel literasi keuangan (X1) dan kemudahan penggunaan (X2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y), ditunjukkan oleh nilai signifikansi untuk pengaruh X1 dan X2 secara bersama-sama terhadap Y sebesar ($0,000 < 0,05$) dan nilai fhitung lebih besar dari ftabel ($9,125 > 3,09$). Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan dan kemudahan penggunaan, semakin meningkat keputusan menggunakan QRIS pada UMKM di Kota Bandar Lampung.

Permani (2023) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Hipotesis bahwa Persepsi Manfaat Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS diterima, seperti yang

dibuktikan oleh nilai hitung (2,030) yang didapat, melebihi nilai tabel (1,984) dengan tingkat signifikansi 0,045, menggunakan batas signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa $2,030 > 1,984$ atau $0,045 < 0,05$, sehingga variabel Persepsi Manfaat (PM) secara parsial maupun simultan berpengaruh pada keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta, 3) Hipotesis bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS diterima, terbukti dengan nilai hitung (2,697) yang didapat, melebihi nilai tabel (1,984) dengan tingkat signifikansi 0,008, menggunakan batas signifikansi 0,05. Ini menunjukkan bahwa $2,697 > 1,984$ atau $0,008 < 0,05$, sehingga variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (PK) secara parsial maupun simultan berpengaruh pada keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rahmawati & Murtanto (2023) penelitian ini menguji bagaimana persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Akuntansi universitas Trisakti. Dari analisis ini, disimpulkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan tersebut. Namun demikian, secara simultan, baik persepsi manfaat maupun persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS, artinya semakin besar manfaat dan kemudahan penggunaan, semakin tinggi pula kemungkinan penggunaan QRIS.

Laloan et al., (2023) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan e-payment QRIS di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado, 2) kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap minat penggunaan e-payment QRIS di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado, 3) persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat

penggunaan e-payment QRIS di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Akhyar & Sisilia (2023) hasil penelitian, variabel Persepsi Manfaat terkait pembayaran digital QRIS dikategorikan sebagai sangat baik. Ini menandakan bahwa menurut responden dalam penelitian ini, QRIS memiliki manfaat dan kualitas yang sangat baik. Variabel Persepsi Keudahan pembayaran digital QRIS juga termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa menurut responden dalam penelitian ini, QRIS memiliki kemudahan dan kualitas yang sangat baik. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Keputusan Penggunaan pembayaran digital QRIS juga termasuk dalam kategori sangat baik, dengan nilai yang sesuai. Ini mengindikasikan bahwa responden dalam penelitian ini memutuskan untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Dari hasil uji parsial, ditemukan bahwa variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan secara parsial berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan pembayaran digital QRIS. Artinya, kedua variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan. Selanjutnya, hasil uji simultan menunjukkan bahwa secara bersama-sama, variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

B. Landasan Teori

Technology Acceptance Model (TAM)

Menurut Davis & Sampson (1986) mengungkapkan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu kerangka kerja yang dirancang untuk mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan teknologi komputer. Model ini dengan tujuan untuk memahami minat pengguna dalam mengadopsi teknologi informasi. TAM menitikberatkan pada sikap

pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi, yang ditentukan oleh persepsi mereka terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi tersebut.

Model TAM digunakan untuk mengevaluasi pandangan pengguna tentang seberapa mudah dan bermanfaatnya penggunaan teknologi, yang dikenal sebagai Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi manfaat. Hingga saat ini, teori TAM tetap relevan dalam memprediksi atau menganalisis keinginan individu untuk menggunakan teknologi (Rahmawati et al., 2019).

Dalam teori TAM terdapat dua variabel utama yang menjelaskan faktor berperilaku pengguna diantaranya yaitu :

1. Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*)

Menurut Davis (1989), kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa mereka dapat menggunakan suatu sistem tanpa usaha keras dan menghindari kesulitan. Ini mencakup kemudahan pengguna sistem informasi sesuai dengan keinginan pengguna. Davis (1989) menyebutkan bahwa indikator kemudahan penggunaan meliputi kemudahan pembelajaran, kemampuan untuk dikendalikan, kejelasan, fleksibilitas, kemudahan menjadi terampil, dan kemudahan penggunaan.

2. Persepsi Manfaat (*Usefulness*)

Menurut Davis (1989), manfaat dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem informasi akan meningkatkan hasil kerjanya. Ini mencerminkan manfaat sistem dari sudut pandang pengguna dalam berbagai aspek. Davis (1989) mengatakan bahwa indikator untuk mengukur variabel manfaat termasuk percepatan pekerjaan, peningkatan kinerja, peningkatan produktivitas, efektivitas, kemudahan dalam pekerjaan, dan keyakinan akan manfaatnya.

Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (1989), Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tidak memerlukan usaha yang signifikan, dengan kata lain, sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan. Penggunaan sistem yang sering menunjukkan tingkat pemahaman dan kelanjutan yang tinggi serta kemudahan operasional bagi pengguna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

kemudahan penggunaan dapat mengurangi usaha yang diperlukan seseorang, baik dalam hal waktu maupun tenaga, untuk mempelajari dan menggunakan suatu teknologi.

Menurut Jogiyanto (2011) menyatakan bahwa kemudahan merujuk pada kemampuan seseorang untuk menilai sejauh mana mereka yakin bahwa penggunaan suatu sistem tidak memerlukan upaya fisik atau mental yang besar. Menurut Dan et al., (2021) kemudahan penggunaan adalah ketika seseorang yakin bahwa suatu sistem lebih mudah digunakan dan dioperasikan, tanpa perlu menghadapi kesulitan. Dengan adanya sistem teknis yang mudah dioperasikan, tanpa memerlukan upaya fisik atau mental yang besar, orang tersebut akan terus menggunakan sistem tersebut.

Indikator yang digunakan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan menurut Davis (1989) adalah sebagai berikut :

1. Mudah Dipelajari (*Easy to Learn*)
Sistem informasi yang digunakan mudah dipelajari cara pengoperasiannya.
2. Mudah untuk dikontrol (*Controllable*)
Sistem informasi yang digunakan dapat dengan mudah dikontrol sesuai keinginan pengguna.
3. Jelas dan mudah dipahami (*Clear & Understandabl*)
Sistem informasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.
4. Fleksibel (*Flexible*)
Sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna.
5. Mudah menjadi terampil (*Easy to Become Skillful*)
Penggunaan sistem informasi yang membuat pengguna menjadi terampil atau mahir
6. Mudah digunakan (*Easy to Use*)
Sistem informasi mudah digunakan oleh pengguna.

Persepsi Manfaat

Menurut Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan adalah keyakinan tentang manfaat, yakni sejauh mana pengguna yakin bahwa teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja mereka. Persepsi kemanfaatan dijelaskan sebagai seberapa yakin seseorang bahwa suatu sistem informasi akan meningkatkan efisiensi kerjanya. Dari definisi tersebut, terlihat bahwa persepsi kemanfaatan melibatkan kepercayaan dalam proses pengambilan keputusan, dan jika seseorang merasa bahwa suatu sistem informasi kurang memberikan manfaat, maka kemungkinan besar ia tidak akan menggunakannya.

Gefen et al., (2000) menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan mencerminkan penilaian subyektif terhadap manfaat yang diberikan oleh aplikasi untuk mempermudah akses ke layanan yang diinginkan. Evaluasi positif terhadap faktor persepsi kemanfaatan dianggap sebagai pendorong minat pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut. Apabila seseorang yakin bahwa suatu sistem memberikan manfaat atau berguna, maka mereka cenderung menggunakan sistem tersebut. Konsep manfaat dari sistem mencakup produktivitas, relevansi terhadap pekerjaan, dan manfaat keseluruhan (I. Febrilia et al., 2020).

Indikator yang digunakan pada variabel persepsi manfaat menurut Davis (1989) adalah sebagai berikut :

1. Mempercepat Pekerjaan (*Work More Quickly*)
Sistem informasi memungkinkan pengguna menyelesaikan pekerjaannya dengan lebih cepat.
2. Meningkatkan Kinerja Pekerjaan (*Job Performance*)
Sistem informasi dapat meningkatkan performa kerja pengguna.
3. Meningkatkan Produktivitas (*Increase Productivity*)
Sistem informasi mampu meningkatkan produktivitas pengguna dimana saja dan kapan saja.
4. Efektivitas (*Effectiveness*)
Pengguna sistem informasi dapat meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan.

5. Mempermudah Pekerjaan (*Makes Job Easier*)

Sistem informasi mempermudah pekerjaan sehingga lebih efisien.

6. Bermanfaat (*Useful*)

Sistem informasi memberikan manfaat yang mendukung pekerjaan pengguna.

Minat Penggunaan

Menurut Priambodo & Prabawani (2016), minat merupakan reaksi yang muncul setelah terpapar pada produk tertentu. Penelitian oleh Tjini & Baridwan (2012) juga menegaskan bahwa minat adalah salah satu faktor psikologis yang dapat memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, ketika seseorang menilai kemudahan, manfaat, risiko, dan kepercayaan yang dipersepsikan dan dirasakan dari pengguna teknologi tersebut, pada saat itu minat untuk menggunakan teknologi tersebut akan muncul kembali (Rodiah, 2020).

Minat Penggunaan e-wallet merujuk pada seberapa besar keinginan seseorang untuk menggunakan layanan e-wallet sebagai sarana pembayaran. Tindakan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu aktivitas bergantung pada minatnya terhadap aktivitas tersebut. Minat dianggap sebagai faktor motivasi utama untuk melakukan suatu aktivitas, karena berperan sebagai pendorong yang mengarahkan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu secara khusus (Seetharaman, 2017).

Menurut Priambodo & Priambodo (2016) dalam penelitian Rodiah (2020) mengungkapkan bahwa minat untuk menggunakan memiliki beberapa indikator, yakni:

1. Keinginan untuk Menggunakan

Munculnya ketertarikan terhadap sistem informasi yang memicu rasa ingin tahu dan keinginan untuk menggunakan produk uang elektronik.

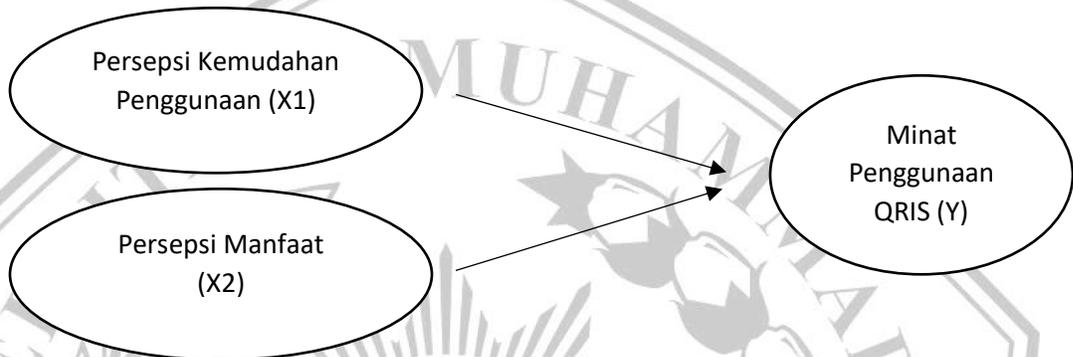
2. Konsisten dalam Menggunakan

Usaha yang terus-menerus dilakukan untuk menggunakan uang elektronik.

3. Kelangsungan Penggunaan di Masa Depan

Adanya kebiasaan dan kenyamanan dalam menggunakan uang elektronik sehingga terdorong untuk terus menggunakannya dalam jangka waktu yang lebih panjang.

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis

Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Kemudahan penggunaan menurut Venkatesh et al., (2003) adalah tingkat kenyamanan dalam menggunakan teknologi informasi yang mempengaruhi adopsi teknologi tersebut. Jika pengguna merasa bahwa teknologi informasi tersebut mudah digunakan, hal ini menimbulkan persepsi bahwa sistem tersebut bermanfaat dan nyaman untuk digunakan. Ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* yang dikemukakan oleh Davis (1989), yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan akan mempengaruhi keyakinan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

Dalam penelitian Andhika (2022) menyatakan bahwa Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada pelaku UMKM di Kota Bandar Lampung.

Kemudahan Penggunaan secara positif mempengaruhi minat dalam penggunaan QRIS. Artinya, semakin mudah suatu sistem QRIS untuk digunakan, semakin besar minat pengguna dalam teknologi tersebut.

H1 : Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS

Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS

Davis (1989) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai keyakinan bahwa suatu teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja pengguna dalam bekerja. Gefen et al., dalam Priyono (2017) menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan penilaian subjektif terhadap manfaat yang ditawarkan oleh aplikasi untuk memudahkan akses ke layanan yang diinginkan. Dengan kata lain, persepsi kemanfaatan adalah keyakinan pengguna sistem informasi tentang manfaat langsung yang dapat dirasakan. Sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* yang dikemukakan oleh Davis (1989), kemanfaatan berhubungan dengan kepercayaan seseorang dalam membuat keputusan. Jika seseorang merasa bahwa suatu sistem teknologi kurang bermanfaat, maka kemungkinan besar mereka tidak akan menggunakannya.

Dalam penelitian Laloan et al. (2023) menyatakan bahwa persepsi manfaat secara parsial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado dalam menggunakan e-payment QRIS.

Persepsi Manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan QRIS. Artinya, semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna dari sistem QRIS, semakin tinggi minat mereka untuk menggunakannya.

H2 : Persepsi Manfaat Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan QRIS