

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Financial Technology (Fintech)*

2.1.1 Definisi *Fintech*

Fintech adalah inovasi di industri layanan keuangan yang memanfaatkan teknologi untuk menyediakan produk-produk dan layanan-layanan yang mencakup beragam transaksi keuangan. Ini mencakup pembayaran digital, pinjaman *peer-to-peer*, investasi online, dan banyak lagi. Produk-produk dalam *fintech* dirancang dengan cermat untuk memungkinkan transaksi keuangan yang lebih spesifik dan efisien, seringkali melalui platform-platform digital atau aplikasi. Melalui *fintech*, individu dan bisnis dapat mengakses layanan keuangan dengan lebih mudah, cepat, dan terjangkau, bahkan tanpa harus bergantung pada institusi keuangan tradisional seperti bank, Tobing & Adrian (2020).

Financial Technology (Fintech) merupakan hasil dari perpaduan antara layanan keuangan dengan teknologi yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi modern. Sebelumnya, pembayaran memerlukan pertemuan langsung dan penggunaan uang tunai. Namun, dengan adopsi *fintech*, transaksi keuangan dapat dilakukan secara jarak jauh melalui berbagai platform digital. Ini menghadirkan kemudahan dan fleksibilitas bagi individu dan bisnis dalam mengelola keuangan mereka tanpa harus secara fisik hadir di lokasi tertentu. Melalui aplikasi mobile, platform daring, dan teknologi pembayaran digital lainnya, *fintech* telah merubah

cara orang berinteraksi dengan uang. Ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi, tetapi juga memperluas aksesibilitas ke layanan keuangan bagi individu dan bisnis di seluruh dunia, Santoso & Edwin Zusrony (2020).

2.2 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu model untuk menganalisis serta memahami berbagai faktor yang mempengaruhi penggunaan computer technology agar bisa diterima. TAM memiliki tujuan untuk memprediksi acceptance dari pengguna terhadap suatu sistem informasi, serta menyediakan teoritic base untuk mengetahui berbagai faktor yang mempengaruhi acceptance suatu teknologi dalam suatu organisasi, dengan menjelaskan sebuah hubungan antara *benefit beliefs* (keyakinan manfaat), kemudahan dalam penggunaan, dan perilaku, serta penggunaan aktual dari pengguna sistem informasi, Santoso & Edwin Zusrony (2020).

TAM berasal dari pengembangan teori psikologis, dimana menjelaskan perilaku *computer user* atas dasar *belief, attitude, intention*, dan hubungan perilaku pengguna dengan menjelaskan apa faktor utama dari perilaku pengguna terhadap *acceptance* pengguna *information technology (IT)* dalam dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya IT oleh *user*, Santoso & Edwin Zusrony (2020).

Menurut Davis dalam Susanto & Jimad (2019) *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah model yang disusun oleh yaitu suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan

menggunakan teknologi tersebut dalam pekerjaan individual pengguna. Dalam teori ini penerimaan pengguna atau pemakai teknologi informasi menjadi bagian dari riset dari penggunaan teknologi informasi, sebab sebelum digunakan dan diketahui kesuksesannya, terlebih dahulu dipastikan tentang penerimaan atau penolakan atas penggunaan teknologi informasi tersebut. Penerimaan pengguna teknologi informasi merupakan faktor penting dalam penggunaan dan pemanfaatan sistem informasi yang dikembangkan. Penerimaan pengguna teknologi informasi sangat erat kaitannya dengan variasi permasalahan pengguna dan potensi imbalan yang diterima jika teknologi informasi diaplikasikan dalam aktivitas pengguna kaitannya dengan aktivitas perpajakan. Metode TAM (*Technology Acceptance Model*) memiliki beberapa manfaat yang signifikan dalam konteks penelitian dan aplikasi di berbagai bidang, terutama dalam memahami perilaku pengguna terhadap teknologi. Model ini juga dapat digunakan untuk memprediksi perilaku pengguna terhadap teknologi sebelum teknologi tersebut diperkenalkan ke pasar atau digunakan secara luas.

2.3 Quick Response Code Indonesiarn Standard (QRIS)

2.3.1 Definisi Quick Response Code

Quick Response Code, atau *QR Code*, adalah sebuah jenis kode matriks dua dimensi yang memungkinkan informasi disimpan dalam bentuk gambar. QR Code diciptakan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994, dengan tujuan awal untuk digunakan dalam pelacakan komponen mobil. Namun, seiring perkembangan teknologi, QR Code telah

menjadi populer di berbagai bidang, termasuk pemasaran, pembayaran, dan manajemen inventaris (Setiawan I wayan Arta & Mahyuni Luh putu, 2020).

Setiap QR Code dapat menyimpan berbagai jenis informasi, mulai dari teks, URL, informasi kontak, hingga data aplikasi. Kelebihan QR Code ini juga sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pada iklan cetak, kemasan produk, tiket, dan kartu nama. Pengguna dapat dengan mudah memindai QR Code menggunakan kamera smartphone mereka dan langsung mendapatkan akses ke informasi yang terkait.

Keunggulan utama QR Code adalah kemudahannya dalam menyimpan dan mengakses informasi. Dengan menggunakan aplikasi pembaca QR Code, pengguna dapat dengan cepat mengakses informasi tanpa perlu mengetikkan URL atau data secara manual. Selain itu, QR Code juga dapat digunakan untuk tujuan keamanan, seperti autentikasi dua faktor atau pembayaran digital, karena sulit untuk dipalsukan dan dapat dienkripsi. Dengan popularitas yang terus meningkat, QR Code terus menjadi salah satu alat yang penting dalam menghubungkan dunia fisik dan digital.

2.3.2 Definisi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) adalah sebuah standar nasional yang dikembangkan oleh Bank Indonesia untuk memudahkan transaksi pembayaran digital di Indonesia. QRIS dirancang untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital, termasuk kartu kredit, debit, uang elektronik, dan transfer antarbank, ke dalam satu format

kode QR yang dapat diakses oleh semua penyedia layanan pembayaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, keamanan, dan kenyamanan dalam proses pembayaran (Ramadani Silalahi et al., 2022).

Dengan QRIS, setiap bisnis atau pedagang hanya perlu memiliki satu kode QR untuk menerima pembayaran dari berbagai jenis metode pembayaran digital. Ini memungkinkan konsumen untuk melakukan pembayaran menggunakan aplikasi perbankan, dompet digital, atau layanan pembayaran yang mereka pilih, tanpa perlu khawatir tentang kompatibilitas atau kerumitan teknis. QRIS juga memungkinkan penggunaan kode QR yang dinamis, yang dapat disesuaikan dengan jumlah pembayaran atau detail transaksi lainnya.

2.3.3 Landasan Hukum Penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* didasarkan pada sejumlah landasan hukum yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI), yang mencakup Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Melalui peraturan-peraturan ini, Bank Indonesia memperkuat infrastruktur pembayaran digital di Indonesia, termasuk pengenalan QRIS sebagai standar nasional untuk memfasilitasi transaksi pembayaran yang lebih efisien, inklusif, dan aman (Sihaloho et al., 2020).

Dengan mempertimbangkan landasan hukum yang tercantum dalam peraturan-peraturan Bank Indonesia tersebut, penerapan QRIS dapat

dilakukan secara efektif dan sesuai dengan prinsip-prinsip keamanan, keandalan, dan kepatuhan terhadap regulasi. Penting untuk melibatkan semua pemangku kepentingan terkait, termasuk penyelenggara layanan pembayaran, pedagang, konsumen, dan pemerintah, dalam proses penerapan QRIS untuk memastikan bahwa kebutuhan dan harapan mereka terpenuhi. Dengan demikian, QRIS dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkuat ekosistem pembayaran digital Indonesia dan mendorong adopsi pembayaran non-tunai yang lebih luas di seluruh negeri.

2.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Penerapan

2.4.1 Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan dalam TAM merupakan tingkatan atau keadaan dimana penggunaan teknologi tersebut tidak memerlukan usaha apa pun, bebas dan mudah untuk dilakukan. Penerapan teknologi informasi akan memberikan kemudahan dan peningkatan efektifitas kerja bagi pemakainya dibandingkan apabila seseorang tidak menggunakan teknologi atau dilakukan secara manual, Bagus Prasasta Sudiatmika & Ayu Oka Martini (2022). Persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi memiliki beberapa indikator diantaranya:

1. Teknologi informasi dapat dengan mudah untuk dipahami dan dipelajari.
2. Teknologi informasi dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan mudah sesuai dengan yang diinginkan pemakai.

3. Pengetahuan dan kemampuan pemakai meningkat dalam menggunakan teknologi informasi.
4. Teknologi informasi dapat dengan mudah untuk dijalankan.

Persepsi kemudahan merupakan hal penting berikutnya setelah persepsi kegunaan dalam pengukuran keinginan menggunakan teknologi. Sehingga persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan merupakan dua hal yang signifikan dalam mempengaruhi keinginan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi.

2.4.2 Persepsi Kemanfaatan

Persepsi kemanfaatan sistem informasi merupakan persepsi sejauh mana seseorang merasa dengan penggunaan teknologi informasi tersebut dapat memberikan peningkatan kinerja dalam bekerja. Persepsi kemanfaatan ini mempunyai dampak secara langsung pada keinginan untuk menggunakan teknologi, Bagus Prasasta Sudiarmika & Ayu Oka Martini (2022). Persepsi kemanfaatan dalam penggunaan teknologi informasi dapat diukur dari beberapa indikator diantaranya:

1. Pemanfaatan teknologi informasi bisa meningkatkan produktivitas pemakai.
2. Pemanfaatan teknologi informasi bisa meningkatkan kinerja pemakai.
3. Pemanfaatan teknologi informasi bisa meningkatkan efisiensi proses yang dilakukan pemakai.

Persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa

sistem informasi berguna dan bermanfaat maka seseorang tersebut akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

2.4.3 Persepsi Kepuasan

Persepsi kepuasan merujuk kepada cara individu atau kelompok menganggap atau menafsirkan tingkat kepuasan mereka terhadap suatu produk, layanan, pengalaman, atau situasi tertentu. Ini melibatkan penilaian subjektif tentang sejauh mana harapan atau keinginan mereka terpenuhi oleh apa yang mereka terima, Nainggolan et al. (2022).

Secara umum, ada beberapa elemen yang dapat mempengaruhi persepsi kepuasan seseorang:

1. Harapan awal: Seberapa besar harapan atau ekspektasi yang dimiliki individu sebelum mengalami sesuatu. Semakin tinggi harapan ini, semakin sulit bagi produk atau layanan untuk memenuhinya.
2. Kualitas atau kinerja: Sejauh mana produk atau layanan tersebut memenuhi atau bahkan melebihi harapan pengguna dalam hal kualitas, fitur, atau fungsi.
3. Persepsi nilai: Apakah individu merasa bahwa apa yang mereka dapatkan sepadan dengan apa yang mereka bayar atau investasikan, baik dalam bentuk waktu, uang, atau upaya.
4. Pengalaman dan interaksi: Bagaimana pengguna merasakan interaksi dengan produk atau layanan tersebut, termasuk tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan responsif terhadap kebutuhan mereka.

5. Konteks dan perbandingan: Bagaimana pengalaman mereka dibandingkan dengan pengalaman sebelumnya atau dengan produk serupa yang tersedia di pasar,

Persepsi kepuasan dapat sangat bervariasi antar individu atau kelompok karena bersifat subjektif. Oleh karena itu, penting bagi penyedia produk atau layanan untuk memahami dan merespons faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kepuasan pelanggan untuk meningkatkan pengalaman pelanggan secara keseluruhan.

2.4.4 Persepsi Risiko

Persepsi risiko merupakan antisipasi seseorang terhadap pembelian atau penggunaan suatu produk. Persepsi risiko ini sangat subjektif dimana pembelian atau penggunaan produk yang sama apabila dihadapkan pada dua orang yang berbeda maka akan memiliki persepsi risiko yang berbeda pula. Persepsi risiko ini merupakan persepsi negatif yang mengacu pada hasil negatif dan kemungkinan hal tersebut menjadi nyata. Beberapa indikator pada persepsi risiko antara lain perasaan rugi, perasaan akan timbulnya permasalahan tidak terduga dikemudian hari dan perasaan penuh risiko. Perasaan rugi diartikan sebagai sejauh mana orang merasa dirugikan seandainya melaksanakan perilaku tertentu. Perasaan timbulnya permasalahan tidak terduga diartikan sebagai sejauh mana orang merasa bahwa melakukan sesuatu akan menimbulkan masalah yang tidak diduga dikemudian hari. Perasaan penuh resiko diartikan sebagai sejauh mana

orang merasa penuh dengan resiko apabila melaksanakan perilaku tertentu, Bagus Prasasta Sudiatmika & Ayu Oka Martini (2022).

2.4.5 Persepsi Sikap Penggunaan Teknologi

Persepsi sikap penggunaan teknologi merujuk pada pandangan, evaluasi, dan sikap individu terhadap penggunaan teknologi dalam konteks tertentu. Ini mencakup aspek seperti keyakinan, preferensi, kepercayaan, dan niat pengguna terhadap adopsi dan penggunaan teknologi. Persepsi sikap penggunaan teknologi dapat mencakup evaluasi positif atau negatif tentang manfaat, kemudahan penggunaan, keandalan, dan ketersediaan sumber daya yang terkait dengan teknologi tersebut. Selain itu, persepsi ini juga mencakup aspek emosional dan afektif, seperti tingkat kepuasan, kepercayaan, dan ketertarikan individu terhadap teknologi yang bersangkutan.

Persepsi sikap penggunaan teknologi mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara individu menilai dan merespons penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam hal ini, terdapat empat indikator utama yang memberikan gambaran tentang sikap dan evaluasi individu terhadap teknologi yang mereka gunakan, Fiorentina (2023).

2.5 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu mengenai faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS pada UMKM yang telah memberikan wawasan yang berharga tentang faktor-faktor yang memengaruhi kesuksesan adopsi teknologi pembayaran digital ini.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	NAMA DAN JUDUL PENELITI	METODE PENELITIAN/ VARIABEL	HASIL
1	Didied et al. (2022) Pengaruh Promosi, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kemanfaatan dalam menggunakan Dompet Digital (Ovo dan Dana)	- Metode penelitian kuantitatif - Variabel Kemanfaatan (X1), Keamanan (X2), Kemudahan (X3), Risiko (X4)	Hasilnya melalui analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa daya tarik promosi, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan E-Wallet.
2	Fiorentina (2023) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan Dan Sikap Penggunaan Teknologi Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Di Kecamatan Tegowanu	- Metode penelitian kuantitatif - Variabel Kemudahan (X1), Kemanfaatan (X2), Sikap Penggunaan Teknologi (X3)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pelaku umkm menggunakan QRIS, sedangkan persepsi kemanfaatan dan persepsi sikap penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap keputusan pelaku umkm menggunakan QRIS.
3	Rahmawati & Arief Arfiansyah (2023) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS Pada UMKM Kota Surakarta	- Metode penelitian kuantitatif - Variabel Pengetahuan (X1), Kemudahan (X2), Keamanan (X3), Sikap Pengguna (X4)	Berdasarkan hasil riset yang sudah dijalankan secara parsial variabel pengetahuan, kemudahan dan sikap pengguna berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan QRIS. Namun, variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, sehingga penelitian ini perlu diteliti lebih dalam lagi dapatkan para pelaku UMKM tersebut.
4	Sholihah & (Nurhapsari, 2023) Percepatan Penerapan Digital Payment Pada UMKM: Intensi Pengguna QRIS Berdasarkan Technology Acceptance Model	- Metode penelitian kuantitatif - Variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2)	Penelitian ini meneliti dampak persepsi kemanfaatan dan kemudahan terhadap niat penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di pasar tradisional Kota Semarang. Menggunakan konsep Technology Acceptance Model (TAM), penelitian ini menemukan bahwa variabel tersebut secara signifikan mempengaruhi niat penggunaan QRIS, dengan 68,6% varians dapat diprediksi

			oleh model konseptual tersebut. Hasil ini menegaskan pentingnya persepsi kemanfaatan dan kemudahan dalam mendorong penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di pasar tradisional. Dengan kata lain, semakin pelaku UMKM merasa bahwa QRIS bermanfaat dan mudah digunakan, semakin besar kemungkinan mereka untuk mengadopsinya.
5	(Chanthasaksathian & Nuangjamnong, 2021) Faktor yang mempengaruhi Niat menggunakan Aplikasi GET	- Metode penelitian kuantitatif - Variabel <i>Reliability</i> (X1), Kepercayaan (X2), Kemudahan (X3), Kegunaan (X4)	Hasil dari penelitian ini adalah variabel kehandalan, kepercayaan, kemudahan dan kemanfaatan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap niat pembelian kembali pada aplikasi GET.
6	Mustofa & Maula (2023) Faktor yang Berpengaruh pada Adopsi Penggunaan QRIS	- Metode kuantitatif dengan analisis SEM (Structural Equation Modelling) - Variabel Kegunaan (X1), Optimisme (X2), Inovasi (X3), Kenikmatan (X4), Risiko (X5), Pengaruh Sosial (X6)	Dari seluruh hasil hipotesis yang diajukan dan diterima setelah dilakukannya penelitian, dapat disimpulkan bahwa usefulness dan perceived risk akan menjadi pertimbangan saat individu mendapatkan social influence untuk menggunakan QRIS. Selain itu juga terdapat beberapa persepsi yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan adopsi penggunaan QRIS individu diantaranya innovativeness, optimism, enjoyment, dan social influence.

Sumber : Penelitian terdahulu, 2024

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan faktanya. Maka dari itu, suatu hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti bukanlah suatu jawaban yang benar secara mutlak, akan tetapi dipakai sebagai jalan ununtuk mengatasi permasalahan yang ada dan masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan pemikiran diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes

Kemudahan dalam sebuah sistem pembayaran saat ini telah dirasakan oleh banyak masyarakat. Misalnya pada sistem pemayaran QRIS yang sudah tidak asing lagi di era modern ini, dan banyak UMKM juga merasakan kemudahan dari sistem pembayaran QRIS, dengan adanya sistem ini maka mereka dapat melakukan transaksi menjadi lebih mudah dan cepat. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara persepsi kemudahan dengan keputusan penggunaan sistem teknologi. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh, Nainggolan et al. (2022) yang tidak menggunakan teori menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Sedangkan pada penelitian Afolo & Dewi (2022) yang menggunakan teori metode TAM (*Technology Acceptance Model*)

menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Maka hipotesis yang peneliti ajukan sebagai berikut.

H1 : Pengaruh persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes

2. Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes

Persepsi Kemanfaatan adalah ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya bisa memberikan manfaat bagi pengguna suatu sistem teknologi. Persepsi kemanfaatan adalah sebuah pengertian atau definisi dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem teknologi akan dapat meningkatkan kinerja mereka. Dan persepsi kemanfaatan juga bisa diukur melalui beberapa indikator seperti meningkatkan kinerja, memudahkan pekerjaan serta merasakan keseluruhan manfaat teknologi, Fiorentina (2023).

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara persepsi kemudahan dengan keputusan penggunaan sistem teknologi. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Bagus Prasasta Sudiarmika & Ayu Oka Martini (2022) yang menggunakan teori TAM (*Technology Acceptance Model*)

menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Maka dari itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H2 : Pengaruh persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes

3. Pengaruh persepsi risiko terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada UMKM Kabupaten Brebes

Risiko ialah kemungkinan terjadinya sebuah peristiwa yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan organisasi. Dalam bidang penelitian persepsi risiko, fokusnya ialah pada persepsi pengguna QRIS terhadap ketidakpastian dan potensi hasil yang terkait dengan keterlibatan dalam transaksi online. Hal ini disebabkan tidak terpisahkannya risiko dari penggunaan platform transaksi online. Pengguna transaksi online mungkin menghadapi banyak bahaya, termasuk potensi kerentanan dalam keamanan transaksi dan ketidakpastian kualitas dan pengiriman barang yang dibeli. Penegasan pernyataan di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh, Santika et al. (2022) yang tidak menggunakan teori menyatakan bahwa risiko mempunyai pengaruh yang merugikan terhadap penerapan QRIS. Berlandaskan penjelasan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3 : Pengaruh persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes

4. Pengaruh persepsi kenikmatan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada UMKM Kabupaten Brebes

Persepsi kenikmatan merujuk pada pengalaman subjektif individu terhadap kesenangan atau kepuasan yang mereka rasakan saat berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau pengalaman tertentu. Ini mencakup evaluasi positif terhadap aspek-aspek seperti kepuasan sensorik, emosional, atau kognitif yang diperoleh dari penggunaan atau konsumsi suatu barang atau layanan. Persepsi kenikmatan juga melibatkan pengalaman afektif, di mana individu merasakan sensasi positif, senang, atau bahagia sebagai hasil dari interaksi mereka dengan produk atau layanan tersebut.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara persepsi kenikmatan dengan keputusan penggunaan sistem teknologi. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Bagus Prasasta Sudiatmika & Ayu Oka Martini (2022) yang menggunakan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) (Ramadani Silalahi et al., 2022) menyatakan bahwa persepsi kenikmatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan

penggunaan. Sedangkan pada penelitian Ramadani Silalahi et al. (2022) yang tidak menggunakan teori menyatakan bahwa persepsi kenikmatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan. Maka dari itu, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H4 : Pengaruh persepsi kenikmatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada UMKM Kabupaten Brebes

5. Pengaruh persepsi sikap penggunaan teknologi terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada UMKM Kabupaten Brebes

Sikap penggunaan mengacu pada penilaian dari tiap individu terhadap keinginan menggunakan sistem teknologi. Sikap penggunaan itu perihal suka atau tidaknya pengguna dari menggunakan objek tersebut. Jadi salah satu factor yang dapat mempengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan sistem teknologi itu Sikap suka atau tidak suka. Semakin besar penilaian diri bahwa penggunaan teknologi informasi bermanfaat bagi diri sendiri, maka semakin besar juga keinginan pengguna dalam melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara persepsi kemudahan dengan

keputusan penggunaan sistem teknologi. Seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Rivaldi & Dinaroe (2022) dan William & Tjokrosaputro (2021) yang menggunakan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) menyatakan bahwa sikap dari seseorang bisa mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi. Sedangkan pada penelitian Humairoh et al. (2020) yang tidak menggunakan teori menyatakan bahwa sikap dari seseorang bisa mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi. Berdasarkan dari uraian tersebut, maka diusulkan hipotesis sebagai berikut :

H5 : Pengaruh sikap penggunaan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* pada UMKM Kabupaten Brebes