



The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePAY QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University

Jaya Ramadaey Bangsa¹, Luk Lu'ul Khumaeroh²

¹Economics, Law and Humanities Faculty, Ngudi Waluyo University, Semarang, Indonesia

² Economics, Law and Humanities Faculty, Ngudi Waluyo University, Semarang, Indonesia

Info Article

History Article:

Submitted : 18 Januari 2023

Revised : 28 Januari 2023

Accepted : 30 Januari 2023

Keywords:

Digital marketing, e-money, QRIS, Shopee

Abstract

Technological developments in the world also affect the use of money. The use of money is currently starting to shift to the use of electronic money (e-money). Indonesia is one of the countries that started using e-money to make buying and selling transactions. This aims to make it easier for someone in the payment process because there is no need to use cash. One of the e-money used by Indonesians is QRIS ShopeePAY. QRIS is one of the facilities owned to make transactions without using cash. The object of research from this article is students of the S1 Digital Business Study Program. The result of this study was the decision to use ShopeePAY QRIS because all students have shopee accounts and often use ShopeePAY QRIS for transactions. The reason for using ShopeePAY QRIS is the ease of use and can provide other benefits, such as cashback obtained.

Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS ShopeePAY pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo

Abstrak

Perkembangan teknologi di Dunia juga berpengaruh terhadap penggunaan uang. Penggunaan uang saat ini mulai tergeser pada penggunaan uang elektronik (e-money). Indonesia adalah salah satu negara yang mulai menggunakan e-money untuk melakukan transaksi jual beli. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah seseorang dalam proses pembayaran karena tidak perlu menggunakan uang tunai. Salah satu e-money yang digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah QRIS ShopeePAY. QRIS merupakan salah satu fasilitas yang dimiliki untuk melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai. Objek penelitian dari artikel ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital. Hasil dari penelitian ini adalah keputusan untuk menggunakan QRIS ShopeePAY karena semua mahasiswa memiliki akun shopee dan sering menggunakan QRIS ShopeePAY untuk transaksi. Alasan penggunaan QRIS ShopeePAY ini adalah kemudahan dalam penggunaan dan dapat memberikan manfaat lain, seperti cashback yang didapatkan.

Digital Marketing, E-Money, QRIS, Shopee

✉correspondence Address

Institutional address: Ngudi Waluyo University

E-mail: javaramadaeybanesa@unw.ac.id, lukluulkhumaeroh@email.com

ISSN

2776-5865 (online)

DOI : xxxxxxxxxxxxxx

Pendahuluan

Uang merupakan alat transaksi yang sah dan dapat ditukarkan dengan barang atau jasa sesuai dengan kesepakatan antara penjual dan pembeli. Menurut UU No 7 Tahun 2011 tentang mata uang Rupiah, mata uang Indonesia menjadi symbol kedaulatan negara yang wajib dihormati dan dibanggakan Warga Negara Indonesia. Sejarah Uang di Indonesia berawal dari masa penjajahan Belanda yang menggunakan gulden sebagai mata uang dan digunakan untuk transaksi sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang cukup pesat membuat manusia tidak dapat dipisahkan dengan smartphone dan internet. Saat ini smartphone juga digunakan oleh masyarakat sebagai dompet digital (e-walle). Kecanggihan teknologi saat ini dapat memajukan masyarakat sebagai penggunaanya. Dalam hal keuangan, perkembangan teknologi telah menciptakan sebuah inovasi finansial yang lebih dikenal sebagai Fintech. Menurut (Mudrikah, 2021) Financial Technology (Fintech) menyediakan jasa keuangan yang dapat mencakup bisnis keuangan digital dengan memanfaatkan perangkat lunak dan teknologi modern. Fintech dapat memudahkan masyarakat untuk melakukan transaksi pembayaran, mempersingkat waktu bertransaksi, memudahkan mendapatkan dana, dan memudahkan dalam pengelolaan asset. Fintech juga merupakan sebuah inovasi aplikasi layanan keuangan seperti alat pembyaran dan pinjaman (Sugiarti et al., 2019).

Menurut OJK ada beberapa jenis Fintech yaitu digital payment, digital banking, nonbank-fintech P2P Lending, dan Fintech Securities Crowdfunding

(Parjiman, 2021). Tujuan dari adanya Fintech ini adalah mempermudah transaksi keuangan pada masyarakat karena dapat memberikan layanan jasa keuangan yang efisien dan praktis. Kemudahan dalam bertransaksi tersebut membuat masyarakat menggunakan Financial Teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu fintech yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah QRIS (QR Code). Menurut Bank Indonesia, QRIS adalah singkatan dari Quick Response Code Indonesian Standard. QRIS bertujuan untuk memudahkan masyarakat untuk melakukan transaksi. QRIS resmi diluncurkan pada tanggal 1 Januari 2020 oleh Bank Indonesia, QRIS merupakan bentuk dukungan pemerintah dalam perubahan sistem transaksi Indonesia di era digital seperti saat ini (Silalahi et al., 2022). QRIS yang sering digunakan untuk transaksi oleh masyarakat adalah ShopeePAY. ShopeePAY adalah layanan uang elektronik yang dibuat sebagai metode pembayaran dan untuk menyimpan pengembalian dana (Khairunnisa, 2022). ShopeePAY saat ini juga digunakan oleh pelaku usaha untuk menjadikan salah satu cara pembayaran bagi konsumen. Penelitian ini akan melihat bagaimana pengaruh dari manfaat dan kemudahan terhadap keputusan pembelian menggunakan QRIS ShopeePAY pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital UNW.

Kajian Pustaka

Sistem pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sebuah sistem yang dapat mencakup seperangkat aturan, Lembaga dan mekanisme yang dipakai untk pemindahan dana dan bertujuan untuk memenuhi kewajiban yang

timbul dari sebuah kegiatan ekonomi (Hanina, 2021). Sistem ini muncul pada bersamaan dengan lahirnya uang sebagai sistem pembayaran yang sah. Sistem pembayaran merupakan mekanisme penyelesaian transaksi antara pembeli dan penjual. Sistem pembayaran memfasilitasi penyelesaian perdagangan dengan menggunakan berbagai inovasi pembayaran untuk mempertimbangkan nilai tukar (Solikin, 2020).

Sistem Pembayaran Digital

Pembayaran digital merupakan pembayaran yang berbasis teknologi. Pembayaran Digital meliputi penyimpanan uang, pemrosesan uang dan menerima informasi digital melalui pembayaran elektronik. Menurut (Tarantang et al., 2019) menjelaskan bahwa pembayaran tradisional dilakukan menggunakan uang tunai, cek atau kartu kredit, sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan *software* tertentu, kartu pembayaran digital antara lain : aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang memerintahkan kegunaan dari sistem tersebut. Sistem pembayaran digital atau transaksi digital dapat dilakukan untuk membeli maupun menjual barang dan jasa melalui platform internet.

Pembayaran Digital

Pembayaran digital biasanya menggunakan dompet digital (e-wallet) dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi tertentu. Pengisian dompet digital atau yang lebih dikenal dengan *top up* dapat menggunakan jaringan ATM, M-Banking, atau Internet Banking. Salah satu tujuan dari pembayaran digital ini adalah untuk

mengurangi terjadinya transaksi yang secara tunai (Ginantra et al., 2020)

Pembayaran digital memiliki berbagai manfaat bagi masyarakat penggunanya (Hoetor & Sastra, 2020) , yaitu :

- Meningkatkan keamanan pembayaran
- Memberikan keamanan bertransaksi dibandingkan tunai

Selain manfaat, penggunaan pembayaran digital juga memiliki kekurangan (Ginantra et al., 2020), yaitu :

- Adanya kemungkinan transaksi gagal dan dana sudah terpotong, biasanya dikarenakan jaringan yang eror
- Tindakan kejahatan berupa pencurian dan penyalahgunaan data konsumen.

QRIS

QRIS merupakan singkatan dari Quick Response Code Indonesian. QRIS merupakan standar QR Code untuk sistem pembayaran di Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (Paramitha & Kusumaningyuas, 2020). QRIS dirancang menggunakan 1 kode yang dapat melayani berbagai jenis pembayaran, hal tersebut bertujuan untuk efisiensi. Dengan 1 kode tersebut, maka penjual tidak perlu memiliki berbagai jenis QRIS dari berbagai penerbit.

Menurut (Paramitha & Kusumaningyuas, 2020) Bank Indonesia mengusung tema semangat “Unggul” dengan adanya QRIS yaitu

- Universal
- Gampang
- Untung
- Langsung

Terdapat beberapa kelebihan QRIS, yaitu

- Pembayaran lebih efisien
- Antisipasi Tindakan criminal
- Persaingan bisnis meningkat
- Semua kalangan dapat menggunakan QRIS

Sedangkan kelemahan dari QRIS yaitu

- Belum meratanya pengetahuan tentang penggunaan QRIS
- Jaringan internet yang belum merata dan stabil di Indonesia

Persepsi Manfaat

Menurut (Koler & Armstrong, 2018), Persepsi merupakan proses dimana kita memilih, mengatur dan menerjemahkan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang berarti. Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) Persepsi Manfaat adalah sejauh mana seseorang mempercayai penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dirasa memiliki manfaat bagi dirinya, sebaliknya, jika seseorang merasa sebuah teknologi tidak memiliki manfaat, maka tidak akan menggunakan teknologi tersebut.

Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Ernawati & Noersanti, 2020) Persepsi Manfaat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut :

1. Mempermudah transaksi pembayaran
2. Mempercepat transaksi pembayaran
3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi
4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran

5. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran

Kemudahan Penggunaan

Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang dapat meyakini bahwa dalam penggunaan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan mudah untuk dioperasikan. Anggapan seseorang terkait kemudahan dalam penggunaan sebuah sistem menjadikan seseorang dapat memutuskan penggunaan sistem tersebut. Jika seseorang merasa mudah menggunakan sebuah sistem, maka dia akan menggunakannya. Menurut (Jogiyanto & Willy, 2009) kemudahan sebuah sistem dapat menjadikan seseorang dalam pengambilan keputusan.

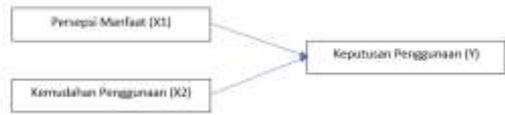
Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Ernawati & Noersanti, 2020) terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan yaitu :

1. Mudah dipelajari
2. Dapat dikontrol
3. Fleksibel
4. Mudah digunakan
5. Jelas dan dapat dipahami

Keputusan Penggunaan

Menurut (Koler & Armstrong, 2018) minat beli adalah sebuah perilaku konsumen, dimana konsumen memiliki keinginan dalam memilih suatu produk berdasarkan pengalaman dalam memilih, menggunakan dan mengkonsumsi atau bahkan dalam menginginkan suatu produk. Keputusan pembelian menggunakan Shopeepay merupakan pemanfaatan sebuah teknologi yang dapat digunakan oleh siapapun.

Kerangka Konseptual Penelitian



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

Hipotesis :

- H1 : Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Shopeepay
- H2 : Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan Shopeepay

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa S1 Bisnis Digital dengan media Google Form yang berisi pertanyaan yang digunakan untuk mengukur setiap variable penelitian yang akan di uji yaitu Persepsi Manfaat (X1), Kemudahan Penggunaan (X2) dan Keputusan Penggunaan (Y). Pengolahan data menggunakan *software* SPSS

Hasil dan Pembahasan

Regresi

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regresi	10,545	2	5,272	15,853	,000 ^b
	Residual	18,586	50	,372		
	Total	29,131	52			

a. Dependent Variable: Keputusan_Penggunaan
 b. Predictors: (Constant), Kemudahan_Penggunaan, Persepsi_Manfaat

Mengacu pada data SPSS di atas, bahwa nilai F hitung sebesar 15.853 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.001 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variable persepsi manfaat (X1) dan kemudahan penggunaan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa Program Studi S1 Bisnis Digital

Model Summary ^a					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,605 ^b	,366	,343	,588	2,543

a. Predictors: (Constant), Kemudahan_Penggunaan, Persepsi_Manfaat
 b. Dependent Variable: Keputusan_Penggunaan

Besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.366. Melihat output SPSS di atas, nilai pengaruh variable persepsi manfaat (X1) dan kemudahan penggunaan (X2) sebesar 34,3%. Sisa dari nilai pengaruh sebesar 65,7% dijelaskan oleh variable lain.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized		Standardized		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	Sig.		Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.425	,193		,437	,684		
	<u>Persepsi_Manfaat</u>	,216	,054	,621	,554	,000	,900	1,120
	<u>Kemudahan_Penggunaan</u>	,007	,056	,021	,191	,843	,900	1,120

a. Dependent Variable: Keputusan_Penggunaan

Melihat tabel output SPSS di atas, interpretasi dari persamaan regresi di atas adalah :

- a. Koefisiensi konstan yang dihasilkan adalah -0,425 dan berdampak negative berarti apabila persepsi manfaat tidak terbangun dan kemudahan penggunaan tidak ada maka keputusan penggunaan Shopeepay akan lemah.
- b. Koefisiensi persepsi manfaat (X1) menghasilkan 0,216 dan berdampak positif berarti setiap persepsi manfaat semakin kuat, maka minat mahasiswa juga semakin kuat pula.
- c. Koefisiensi Kemudahan penggunaan (X2) dihasilkan 0,007 dan berdampak positif namun cukup rendah. Kemudahan penggunaan juga data memicu tingginya tingkat penggunaan Shopeepay oleh mahasiswa.

Sehingga dapat ditulis persamaan yaitu
 $Y = -0.425 + 0.216X_1 + 0.007X_2$

Pembahasan

Persepsi Manfaat

Shopeepay bisa memberikan manfaat yang positif terhadap penggunanya. Mahasiswa juga banyak menggunakan shopeepay karena beberapa manfaat yang diberikan. Persepsi manfaat sebagai bebrapa besar konsumen mempercayai sebuah teknologi dapat menunjang kinerja atas pekerjaan yang dilakukan (Jogiyanto & Willy, 2009). Terkait teori di atas, maka jika pengguna dapat merasakan manfaat dari penggunaan shopeepay unyuk menunjang kemudahan dan kinerja dari seseorang. Salah satu manfaat yang dirasakan oleh responden adalah dengan adanya kesederhanaan dalam membawa uang tunai yang tidak terlalu banyak. Menggunakan shopeepay membuat responden tidak perlu membawa uang tunai dan jika ingin melakukan transaksi, responden tinggal memindai barcode yang ada pada gerai tersebut.

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan akan berpengaruh pada keputusan pembelian, terkadang seseorang enggan menggunakan sebuah teknologi dikarenakan kesulitan untuk mengakses teknologi tersebut. Penggunaan QRIS Shopeepay cukup mudah (Help Center Shopee), Langkah-langkah sebagai berikut :

1. Buka Aplikasi Shopee dan piluh Shopeepay
2. Buka Shopeepay dan klik ikon Scan atau menu bayar
3. Arahkan kamera ke kode QR untuk memulai pemindaian
4. Bayar tagihan ke toko

5. Isi nominal pebayaran dan klik bayar sekarang
6. Tunggu sampai pembayaran berhasil dan mendapatkan diskon atau *cashback*

Hasil penelitian di atas juga didukung oleh (Rohmah, 2021) pada penelitiannya menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Shopeepay oleh mahasiswa. Hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden, salah satu alasan dari seseorang untuk menggunakan Shopeepay adalah mendapatkan diskon atau *cashback*. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian (Rohmah, 2021) dengan hasil penelitian promosi akan *cashback* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan Shopeepay.

Kesimpulan

Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan Shopeepay. Shopee dalam fitur Shopeepay dirasakan memberikan manfaat yang sangat signifikan terhadap penggunaan aplikasi tersebut oleh mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan juga berpengaruh terhadap penggunaan Shopeepay. Penggunaan shopeepay cukup sederhana, dengan hanya memindai kode pindai untuk melakukan pembayaran. Selain kemudahan, shopeepay juga menawarkan diskon dan *cashback* yang dapat memanjakan pengguna untuk menggunakan shopeepay.

Daftar Pustaka

- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ecodemica*, 4, 200–210.
- Ginantra, N. L. W. S. R., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., Nainggolan, L. E., Marit, E. L., Sudirman, A., & Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Hanina, A. (2021). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QRIS PADA TRANSAKSI PENJUALAN POTATO LIFE DI ROXY JEMBER*. 7, 6.
- Hoetor, A., & Sastra, D. (2020). *Smart Economy: Kewirausahaan UMKM 4.0*. UB Press.
- Jogiyanto, H., & Willy, A. (2009). *Konsep dan aplikasi PLS (partial least square) : Untuk penelitian empiris* (1st ed.). BPFE.
- Khairunnisa, N. (2022). *PERSEPSI MENGENAI METODE PEMBAYARAN E-WALLET SHOPEEPAY PADA MASYARAKAT KOTA BANDUNG*. *Repository Universitas Pasundan*.
- Koler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*.
- Mudrikah, A. (2021). ETNIK : Jurnal Ekonomi – Teknik. *ETNIK : Jurnal Ekonomi –Teknik*, 1(2), 57–68.
- Paramitha, D. A., & Kusumaningyuas, D. (2020). *QRIS*. Universitas Nusantara PGRI.S
- Parjiman. (2021). Peran Financial Technology Dalam Dunia Bisnis di Era Pandemi. *Otoritas Jasa Keuangan Daerah Istimewa Yogyakarta*.
- Rohmah, L. M. (2021). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Metode Pembayaran Elektronik Money (Survei Pada Mahasiswa Pengguna Shopeepay di Surakarta). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Silalahi, P. R., Tambunan, K., & ... (2022). Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Transaksi. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(2), 122–128.
- Solikin, M. J. (2020). *Pengantar Kebanksentralan Teori dan Kebijakan*.
- Sugiarti, E. N., Diana, N., & Mawardi, M. C. (2019). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Di Malang. *E-Jra*, 8(4), 90–104.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75.
<https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>