TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY DI KOTA PONTIANAK

SKRIPSI

M. ANDHIKA EKA PUTRA
NIM. B1031201006

PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TANJUNNGPURA
PONTIANAK
2025

JUDUL

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY DI KOTA PONTIANAK

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

M. ANDHIKA EKA PUTRA
NIM. B1031201006

PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TANJUNNGPURA
PONTIANAK
2025

PERNYATAAN BEBAS DARI PLAGIAT

Nama	:	M. Andhika Eka Putra
NIM	:	B1031201006
Jurusan	:	Akuntansi
Program Studi	:	Akuntansi
Konsentrasi	:	Sistem Informasi Akuntansi
Judul Skripsi	:	*Technology Acceptance Model* Pada Keputusan Penggunaan Qris Oleh Komunitas Cosplay Di Kota Pontianak

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul tersebut diatas, secara keseluruhan adalah murni karya penulis sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian yang berlaku.

Apabila di dalamnya terbukti penulis melakukan plagiat, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis yang dapat berakibat pada pembatalan Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Demikian Pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pontianak, Juli 2025

M. Andhika Eka Putra
NIM. B1031201006

LEMBAR YURIDIS

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY DI KOTA PONTIANAK

Penanggung Jawab Yuridis

M. Andhika Eka Putra
B1031201006

Jurusan	:	Akuntansi
Program Studi	:	Akuntansi
Konsentrasi	:	Sistem Informasi Akuntansi
Tanggal Ujian Skripsi dan Komprehensif	:	14 April 2025

Majelis Penguji

No.	Majelis Penguji	Nama/NIP	Tgl/Bln/Thn	Tanda Tangan
1.	Ketua Penguji	Dr. Khristina Yunita, S.E., M.Si., Ak., CA. NIP. 197906182002122003	03/06/2025	
2.	Sekretaris Penguji	Ira Grania Mustika, S.E., M.M NIP. 196911151996032002	19/05/2025	
3.	Penguji 1	Djunita Permata Indah, S.E., M.Acc NIP. 199106142019032019	19/05/2025	
4.	Penguji 2	Ibnu Aswat, S.E., M.Ak., Ak. NIP. 198905252022031005	16/05/2025	

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat dan Lulus
Dalam Ujian Skripsi dan Komprehensif

Pontianak, 10 JUNI 2025
Koordinator Program Studi Akuntansi

Dr. Khristina Yunita, S.E., M.Si., Ak., CA
NIP. 197906182002122003

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan perlindungan dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "*Technology Acceptance Model* Pada Keputusan Penggunaan Qris Oleh Komunitas Cosplay Di Kota Pontianak" ini bisa diselesaikan.

Skripsi ini disusun dengan sebagai syarat untuk melakukan memperoleh gelar sarjana Akuntansi sebagaimana yang sudah ditetapkan oleh pihak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, oleh karena itu secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura
2. Ketua Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura
3. Kepala Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura
4. Dosen Pembimbing Utama Ibu Dr. Khristina Yunita, S.E., M.Si., Ak. CA
5. Dosen Pembimbing Kedua Ibu Ira Grania Mustika, S.E., M.M
6. Teman-teman yang sudah mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Pontianak, Juli 2025

M. Andhika Eka Putra
NIM B1031201006

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY PONTIANAK

Oleh:

M. Andhika Eka Putra

Jurusan Akuntansi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Tanjungpura

ABSTRAK

Uang menjadi alat pembayaran yang sah berdasarkan kesepakatan pemerintah dan rakyatnya dalam sebuah negara. Setiap negara memberlakukan jenis mata uang yang berbeda, namun tetap dapat melakukan transaksi jual beli jika sudah melalui kesepakatan bersama. Berbagai hal yang dilakukan sebelumnya menggunakan fisik kini sudah tergantikan oleh mesin-mesin otomatis. Perubahan itu juga mempengaruhi sistem pembayaran secara signifikan, yang semula hanya memakai uang tunai, dapat dilakukan secara digital. Saat ini inovasi pembayaran dengan perkembangan yang sangat pesat yang sudah digunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi di Indonesia adalah *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). QRIS merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang luar biasa di era saat ini.Inovasi ini diciptakan oleh Bank Indonesia bersama Asosisasi Pembayaran Indonesia yang diluncurkan berdasarkan standar pembayaran non-tunai berbasis QR Code dalam menyatukan pembayaran non tunai di Indonesia Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap keputusan penggunaan QRIS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode analisis dekriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan TAM berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS dengan F-hitung sebesar (6.351) yang mana angka ini lebih besar dari f-tabel (2.72).

Kata Kunci: *Pengaruh, Keputusan, QRIS, Technology Acceptance Model*

RINGKASAN SKRIPSI

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL PADA KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY DI KOTA PONTIANAK

Latar Belakang Masalah

Uang menjadi alat pembayaran yang sah berdasarkan kesepakatan pemerintah dan rakyatnya dalam sebuah negara. semakin pesatnya perkembangan IPTEK memberikan kontribusi nyata yang besar terhadap kemajuan peradaban manusia. Berbagai hal yang dilakukan sebelumnya menggunakan fisik kini sudah tergantikan oleh mesin-mesin otomatis. Perubahan itu juga mempengaruhi sistem pembayaran secara signifikan, yang semula hanya memakai uang tunai, dapat dilakukan secara digital.

Saat ini inovasi pembayaran dengan perkembangan yang sangat pesat yang sudah digunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi di Indonesia adalah *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). QRIS merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang luar biasa di era saat ini.Inovasi ini diciptakan oleh Bank Indonesia bersama Asosisasi Pembayaran Indonesia yang diluncurkan berdasarkan standar pembayaran non-tunai berbasis QR Code dalam menyatukan pembayaran non tunai di Indonesia

Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dilakukannya penelitian ini yaitu teori TAM dengan indikator sudut pandang manfaat *(perceived usefulness),* sudut pandang kemudahaan penggunaan *(perceived ease of use),* sikap dan perilaku terhadap penggunaan *(attitude toward behavior),* dan risiko yang dirasakan *(perceived risk)* pada keputusan penggunaan QRIS. Dengan melakukan analisis penggunaan QRIS pada setiap transaksi pembayaran sehingga bisa diketahui apakah faktor yang disebutkan pada judul penelitian ini memiliki pengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran.

Permasalahan

1. Apakah *perceived usefulness* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?

2. Apakah *perceived ease of use* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
3. Apakah *attitude toward behavior* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
4. Apakah *perceived risk* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
5. Apakah *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward behavior,* dan *perceived risk* berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam bertansaksi
2. Untuk mengetahui apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
3. Untuk mengetahui apakah *attitude toward behavior* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
4. Untuk mengetahui apakah *perceived risk* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
5. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward behavior,* dan *perceived risk* berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi

Metode Penelitian

Penelitian ini berbentuk kuantitatif, data yang dikumpulkan berbentuk angka yang kemudian diolah untuk menarik sebuah kesimpulan. Nurlan (2019) menyebutkan "penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dapat meramal tingkah laku manusia dengan realitas sosial, objektif, dan dapat diukur".. Nurlan (2019) mengatakan "penelitian kuantitatif bertujuan untuk melihat gambaran dari sebuah fenomena yang ada (deskriptif), melihat perbedaan diantara suatu kelompok (komparatif), melihat hubungan antar variabel (korelasional) dan melihat penyebab dari suatu variabel

tertentu (kausal). Berikut merupakan beberapa metode analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

   Hair *et al.* (2013) mendefinisikan uji validitas sebagai "proses yang bertujuan sebagai evaluasi sejauh mana suatu intrumen pengukuran benar-benar mengukur konstruk atau variabel yang dimaksudkan". Field (2018) mendefinisikan "uji reliabilitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk memperkirakan tingkat kesesuaian atau stabilitas suatu instrumen pengukuran. Uji reliabilitas memberikan indikasi seberapa akurat dan andal instrumen tersebut dalam mengukur variabel yang dimaksudkan".

2. Uji Asumsi Klasik

   Hair *et al.* (2017) mendefinisikan uji asumsi klasik sebagai "alat yang digunakan memverifikasi jikalau data yang dipakai untuk analisis regresi memenuhi asumsi dasar seperti normalitas distribusi, heteroskedastisitas, dan tidak adanya multikolinearitas". Uji asumsi klasik penting untuk memastikan validitas dan keandalan hasil analisis regresi.

3. Uji Regresi Berganda

   Uji regresi berganda menurut Tabachnik dan Fidell (2019) merupakan "salah satu cara yang untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel terikat satu dengan dua atau lebih variabel bebas. Persamaan regresi linear adalah model matematika yang diterapkan dalam riset untuk menggambarkan hubungan linier dari satu variabel terikat ke satu atau lebih variabel bebas.

Hasil Penelitian

1. Berdasarkan hasil penelitian, pada variabel X1 setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji t diperoleh angka t-hitung sebesar (-1.871) yang mana angka ini lebih kecil dari t-tabel (1.664). Sehingga dinyatakan bahwa variabel *perceived*

usefulness secara parsial tidak mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS Dalam Melakukan Transaksi.

2. Berdasarkan hasil penelitian, pada variabel X2 setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji t diperoleh angka t-hitung sebesar (0.061) yang mana angka ini lebih kecil dari t-tabel (1.664). Maka ditarik kesimpulan bahwa variabel *perceived ease of use* secara parsial tidak mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS Dalam Melakukan Transaksi.
3. Berdasarkan hasil penelitian, pada variabel X3 setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji t diperoleh angka t-hitung sebesar (1.629), angka ini lebih kecil dari t-tabel (1.664). Sehingga ditarik kesimpulan variabel *attitude toward behavior* secara parsial tidak mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS Dalam Melakukan Transaksi.
4. Berdasarkan hasil penelitian, pada variabel X4 setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji t diperoleh angka t-hitung sebesar (2.355) yang mana angka ini lebih besar dari t-tabel (1.989). Sehingga diambil kesimpulan variabel *perceived risk* secara parsial memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS Dalam Melakukan Transaksi.
5. mana angka ini lebih besar dari f-tabel (2.72). Sehingga disimpulkan bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan variabel *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward behavior,* dan *perceived risk* secara simultan memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS Dalam Melakukan Transaksi.

Kesimpulan

Berlandaskan hasil dan pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa 3 dari 5 hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini (ditolak), sedangkan 2 dari 5 hipotesis (diterima).

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL ii
PERNYATAAN BEBAS DARI PLAGIAT iii
LEMBAR YURIDIS iv
UCAPAN TERIMA KASIH v
ABSTRAK vi
RINGKASAN SKRIPSI vii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Tujuan Penelitian 3
1.4. Kontribusi Penelitian 4
1.4.1. Kontribusi Teoritis 4
1.4.2. Kontribusi Praktis 4
1.5. Gambaran Kontekstual Penelitian 4
BAB II 6
TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1. Landasan Teori 6
2.1.1. Grand Teori 6
2.1.1.1. *Technology Acceptance Model* (TAM) 6

2.1.2. Definisi QRIS, E-Wallet, dan Mobile Banking 7
2.1.3. *Perceived Usefulness* 8
2.1.4. *Perceived Ease of Use* 9
2.1.5. *Attitude Toward Behavior* 9
2.1.6. *Perceived Risk* 10
2.2. Kajian Empiris 10
2.3. Kerangka Konseptual 15
2.4 Hipotesis Penelitian 16
BAB III 18
METODE PENELITIAN 18
3.1. Bentuk Penelitian 18
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian 18
3.3. Data 18
3.3.1. Data Primer 18
3.4 Populasi dan Sampel 18
3.5 Variabel Penelitian 19
3.5 Metode Analisis 20
BAB IV 22
HASIL DAN PEMBAHASAN 22
4.1 Hasil Penelitian 22
4.1.1 Uji Validitas 22
4.1.2 Uji Reliabilitas 24
4.1.3 Uji Asumsi Klasik 25
4.1.4 Uji Regresi Linear Berganda 28
4.1.5 Analisis Koefisien Determinasi 29
4.1.6 Uji t 30

4.1.7 Uji F 32
4.2 Pembahasan 33
4.2.1 H1: *Perceived Usefulness* Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS 33
4.2.2 H2: *Perceived Ease of Use* Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS 34
4.2.3 H3: *Attitude Toward Behavior* Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS 35
4.2.4 H4: *Perceived Risk* Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS 36
4.2.5 H5: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Behavior,* dan *Perceived Risk* Berpengaruh Secara Simultan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS 37
BAB V 38
PENUTUP 38
5.1. Kesimpulan 38
5.2 Keterbatasan 38
5.3 Rekomendasi 38
DAFTAR PUSTAKA 39
LAMPIRAN 44

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1. Kajian Empiris……...……10
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas X1……23
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas X2……23
Tabel 4.3. Hasil Uji Validitas X3……23
Tabel 4.4. Hasil Uji Validitas X4……23
Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Y……..24
Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas……..24
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas……..25
Tabel 4.8. Hasil Uji Multikolinearitas……26
Tabel 4.9. Hasil Uji Heteroskedastisitas……27
Tabel 4.10 Hasi Uji Regresi Linear Berganda……28
Tabel 4.11. Hasil R Square……29
Tabel 4.12. Hasil Uji t……30
Tabel 4.13. Hasil Uji f……33

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual…….16

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Pertanyaan Kuisioner…….44

Lampiran 2. Jawaban Responden……...47

Lampiran 3. Uji SPSS…….48

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Uang menjadi alat pembayaran yang sah berdasarkan kesepakatan pemerintah dan rakyatnya dalam sebuah negara. Menurut Saidy (2017) mendefinisikan uang sebagai alat tukar yang didalamnya sudah terukur nilainya secara sah yang dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara. Setiap negara memberlakukan jenis mata uang yang berbeda, namun tetap dapat melakukan transaksi jual beli jika sudah melalui kesepakatan bersama.

Menurut Tarantang *et al.* (2019) semakin pesatnya perkembangan IPTEK memberikan kontribusi nyata yang besar terhadap kemajuan peradaban manusia. Berbagai hal yang dilakukan sebelumnya menggunakan fisik kini sudah tergantikan oleh mesin-mesin otomatis. Perubahan itu juga mempengaruhi sistem pembayaran secara signifikan, yang semula hanya memakai uang tunai, dapat dilakukan secara digital.

Saat masa revolusi industri 4.0 terjadi peningkatan teknologi yang mempengaruhi sistem pembayaran melalui berbagai bentuk software berupa aplikasi yang diluncurkan sebagai sarana pembayaran. Contohnya yaitu menggunakan kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit (Merkel, 2014). Aplikasi- aplikasi tersebut banyak digunakan oleh masyarakat untuk berbagai jenis transaksi dan tentunya menjadi sebuah kesempatan bagi para pelaku usaha dan juga pelanggan dalam melakukan jual beli.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan teori yang berkaitan erat terhadap penggunaan teknologi pada kehidupan individu ataupun kelompok. Saat ini inovasi pembayaran dengan perkembangan yang sangat pesat yang sudah digunakan untuk melakukan berbagai macam transaksi di Indonesia adalah *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS).

QRIS merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang luar biasa di era saat ini.Inovasi ini diciptakan oleh Bank Indonesia bersama Asosisasi Pembayaran Indonesia yang diluncurkan berdasarkan standar pembayaran non-tunai berbasis QR Code dalam menyatukan pembayaran non tunai di Indonesia (Nasution, 2021).

Beberapa tahun terakhir penggunaan QRIS sudah menjadi salah satu inovasi yang mengubah metode pembayaran yang modern dimana semakin mengandalkan teknologi. QRIS memberikan tidak hanya kemudahan sebagai metode pembayaran non-tunai tetapi juga cepat dalam setiap transaksi. Penggunaan QRIS untuk melakukan proses transaksi tentunya ada pengaruh yang menjadikan para pelaku usaha, pembeli, dan pihak yang membutuhkan metode pembayaran digital memilih QRIS sebagai alat pembayaran yang tepat.

Salah satu pihak yang menerapkan QRIS sebagai metode pembayaran adalah komunitas *cosplay.* Kata Penggunaan menurut KBBI berasal dari kata terap yang dapat diartikan sebagai pemanfaatan atau mempraktikan, sedangkan *cosplay* berasal dari bahasa inggris yang berarti main kostum. Komunitas *cosplay* adalah kelompok yang hobi meniru, memainkan, dan mempertunjukkan karakter atau tokoh tertentu. Komunitas ini memiliki penggemar dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, mereka seringkali membuat, menyewa, bahkan membeli kostum dari karakter yang mereka sukai. Metode pembayaran QRIS menjadi sangat diandalkan dalam proses transaksi jual/beli/sewa kostum pada komunitas ini, belum diketahui apa yang menjadi faktor mereka lebih memilih metode pembayaran QRIS pada setiap transaksi meskipun sudah menggunakan *e-wallet* dan *m-banking*.

Fenomena lain menunjukkan bahwa peningkatan pengguna QRIS secara signifikan untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam melakukan berbagai macam transaksi. Seperti yang dikatakan oleh *iprice* dan *jackpot* bahwa pada tahun 2020 sebanyak 26% dari 1000 responden memilih menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran, artinya 260 orang dari 1000 orang menggunakan metode pembayaran melalui *e-wallet.* Menurut *www.databoks.katadata.co.id* menunjukkan bahwa jumlah pengguna QRIS sampai bulan maret 2024 berjumlah 48 juta pengguna. Fenomena diatas menunjukkan bagaimana antusias masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran digital. Sedangkan data Kementrian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi menunjukkan bahwa transaksi QRIS tumbuh sebesar 226,54% secara yoy (*year on year*) dengan jumlah pengguna sebanyak 50,50 juta jiwa dan 32,71 juta merchant.

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini kemudian diberi judul sebagai berikut: "***TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*** **PADA KEPUTUSAN**

PENGGUNAAN QRIS OLEH KOMUNITAS COSPLAY DI KOTA PONTIANAK"

Faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dilakukannya penelitian ini yaitu teori TAM dengan indikator sudut pandang manfaat *(perceived usefulness),* sudut pandang kemudahaan penggunaan *(perceived ease of use),* sikap dan perilaku terhadap penggunaan *(attitude toward behavior),* dan risiko yang dirasakan *(perceived risk)* pada keputusan penggunaan QRIS. Dengan melakukan analisis penggunaan QRIS pada setiap transaksi pembayaran sehingga bisa diketahui apakah faktor yang disebutkan pada judul penelitian ini memiliki pengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

6. Apakah *perceived usefulness* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
7. Apakah *perceived ease of use* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
8. Apakah *attitude toward behavior* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
9. Apakah *perceived risk* mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?
10. Apakah *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward behavior,* dan *perceived risk* berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan tujuan penelitian ini adalah:

6. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam bertansaksi

7. Untuk mengetahui apakah *perceived ease of use* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
8. Untuk mengetahui apakah *attitude toward behavior* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
9. Untuk mengetahui apakah *perceived risk* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi
10. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness, perceived ease of use, attitude toward behavior,* dan *perceived risk* berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS dalam melakukan transaksi

1.4. Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian ini terdiri atas kontribusi teoritis dan praktis, sebagai berikut :

1.4.1. Kontribusi Teoritis

Kontribusi secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan sebagai alat peneliti dalam mengimplementasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah dimiki serta dengan hasil penelitian ini dijadikan acuan bagi pembaca.

1.4.2. Kontribusi Praktis

Kontribusi secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna khususnya bagi masyarakat yang masih menggunakan metode pembayaran tradisional sehingga dapat beralih ke metode pembayaran digital melalui QRIS yang lebih praktis.

1.5. Gambaran Kontekstual Penelitian

Adapun rancangan penulisan penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini memaparkan mengenai latar belakang masalah terkait alasan penelitian dilakukan mengenai pengaruh QRIS terhadap efektivitas pembayaran bagi pengguna dalam bertransaksi. Pada bab ini juga mendeskripsikan tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian, serta gambaran kontekstual penelitian.