

EKSPEKTASI, KEBIASAAN, HEDONISME, DAN BIAYA: MEMAHAMI DINAMIKA MINAT PENGGUNAAN QRIS DI KABUPATEN MIMIKA

Manggar Wulan Kusuma^{1*}

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN

Novalia Herlina Susanti Kareth²

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN

e-mail: manggarwulan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of performance expectations, habits, hedonic motivations, and transaction costs on the interest in using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) which is quantitative. This study used respondents from Mimika Regency residents, with the criteria of having an m-banking application and having used QRIS in making payments. The research method used is multiple linear regression analysis. The results of this study indicate that performance expectations, habits, hedonic motivations and transaction costs have a positive effect on the interest in using QRIS in the community in Mimika Regency. Based on the results of this study, we hope that the people of Mimika Regency can increase the use of non-cash transactions such as the use of QRIS as a means of payment.

Keywords: *performance expectations, habits, hedonistic motivation, transaction fees, quick response indonesian standard*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh ekspektasi kinerja, kebiasaan, motivasi hedonis, dan Biaya Transaksi terhadap minat penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini menggunakan responden penduduk Kabupaten Mimika, dengan kriteria memiliki aplikasi m-banking dan pernah menggunakan QRIS dalam melakukan pembayaran. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, kebiasaan, motivasi hedonis dan biaya transaksi berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat di Kabupaten Mimika. Berdasarkan hasil penelitian ini kami harapkan bagi masyarakat Kabupaten Mimika untuk dapat meningkatkan penggunaan transaksi non tunai seperti penggunaan QRIS sebagai salah satu alat pembayaran.

Kata kunci: *ekspektasi kinerja, kebiasaan, motivasi hedonis, biaya transaksi, minat penggunaan, quick response indonesian standard.*

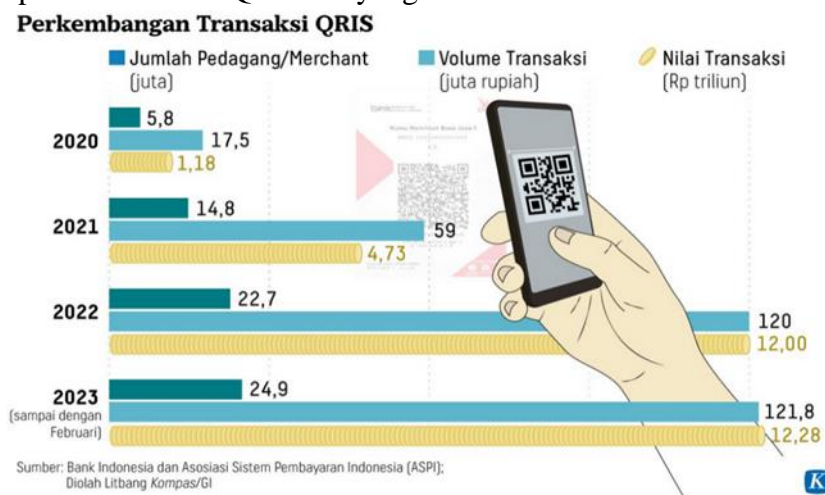
JEL: G20; G23

Diterima	: 25 Juni 2024
Ditinjau	: 26 Juni 2024

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang ekonomi. Perubahan ini dapat dilihat melalui transaksi keuangan yang menjadi lebih cepat dan mudah yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, seperti sistem pembayaran. Cara individu melakukan pembayaran di Indonesia telah berubah karena penggunaan teknologi keuangan. Alih-alih menggunakan uang tunai, orang sekarang bertransaksi menggunakan uang elektronik atau kartu yang seperti kartu kredit dan debit. Dalam rangka menciptakan masyarakat tanpa uang tunai, Bank Indonesia memulai Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT).

Seiring dengan pertumbuhan digitalisasi pada tahun 2020, Bank Indonesia melihat bahwa transaksi nontunai juga meningkat. Menurut Gubernur Bank Indonesia Perry Wiyayanto, penggunaan *platform e-commerce* dan meningkatnya minat masyarakat terhadap transaksi digital telah menyebabkan peningkatan aktivitas ekonomi dan keuangan digital selama pandemi (Liputan6.com, 2020). Mobile banking adalah salah satu layanan perbankan digital paling canggih yang tersedia, memungkinkan pelanggan bank untuk melakukan transaksi dengan ponsel mereka. Sekarang mobile banking memiliki fitur baru untuk pembayaran yaitu pembayaran melalui *scan* Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Pengguna hanya perlu memindai QR Code yang tersedia oleh *merchant*.

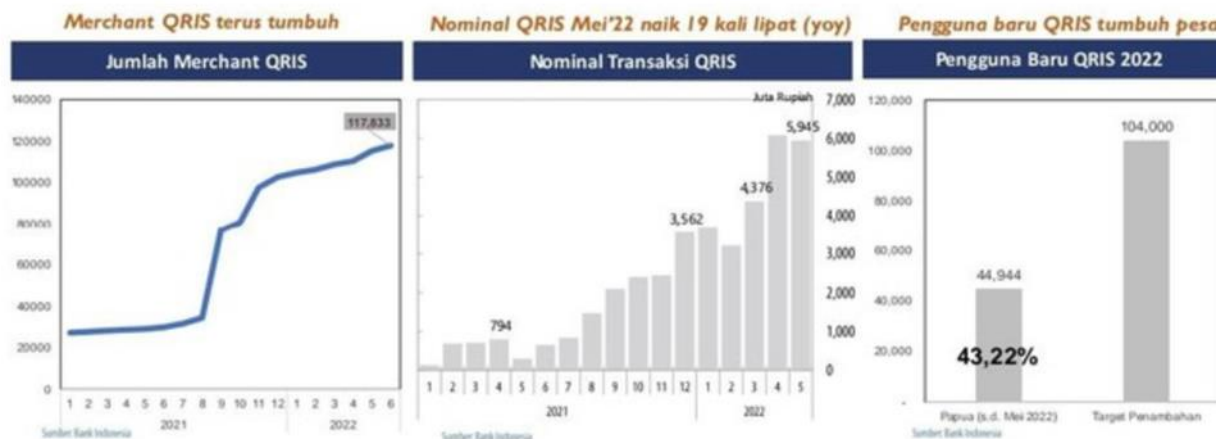


Gambar 1. Data Pengguna QRIS di Indonesia

Sumber: Kompas.id, 2023

Pada 17 Agustus 2019, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS, standar QR Code untuk pembayaran digital yang dilakukan menggunakan mobile banking dan e-wallet. BI memperkenalkan QRIS, standar untuk pembayaran melalui QR Code, untuk membuat transaksi ini lebih nyaman, cepat, dan aman. Banyak UMKM di Provinsi Papua yang sudah menggunakan QRIS demikian juga dengan Kabupaten Mimika. Berdasarkan laman Antarpapua.com pengguna Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Provinsi Papua mencapai 153.306 merchant per Juli 2023, menurut data Bank Indonesia (BI) Provinsi

Papua. (Antarapapua.com, 2014). UMKM lokal menyambut QRIS dengan baik, terdapat beberapa toko, supermarket, cafe, rumah makan hingga ekspedisi pengiriman yang menyediakan QRIS sebagai metode pembayaran. Dengan demikian Masyarakat di Kabupaten Mimika sudah banyak yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.



Gambar 2. Data Pertumbuhan Pengguna QRIS di Provinsi Papua (2021-2022)

Sumber: Mambruks.com, 2022

Di Kabupaten Mimika, penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) saat ini didominasi oleh jenis MPM (Merchant Presented Mode) statis. Jenis QRIS lainnya, seperti MPM dinamis dan CPM (Customer Presented Mode), masih jarang ditemui. MPM statis adalah metode di mana kode QR dicetak dan dipajang oleh pedagang, dan pelanggan memindainya untuk melakukan pembayaran. Adapun keterbatasan ini menunjukkan bahwa adopsi teknologi pembayaran digital yang lebih canggih belum sepenuhnya merata di daerah tersebut.

Menurut Dzulhaida et al. (2015), ekspektasi kinerja adalah faktor utama niat terbesar, yang mengukur kepercayaan serta keyakinan seseorang dengan penerapan sistem dapat meningkatkan kinerja. Ekspektasi kinerja adalah sejauh mana individu berpikir bahwa memanfaatkan sistem teknologi terbaru akan meningkatkan kemampuan mereka untuk tampil lebih baik di tempat kerja. Ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja dapat berpengaruh terhadap penggunaan teknologi QRIS. Menurut Limayem et al (2015) Kebiasaan adalah perilaku otomatis yang dikembangkan manusia untuk belajar. Kebiasaan menunjukkan kecenderungan pengguna untuk menggunakan teknologi secara otomatis karena pengalaman sebelumnya yang menunjukkan kebiasaan tersebut sehingga berpengaruh terhadap minat penggunaan suatu teknologi.

Sejauh mana seorang individu mengalami kesenangan dari memanfaatkan teknologi yang dimaksud dikenal sebagai motivasi hedonis (Brown dan Venkatesh, 2005). Hal ini menunjukkan bahwa kepuasan yang ditimbulkan dapat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Semua biaya yang dihasilkan dari pembelian, penjualan, atau pertukaran produk dan layanan di pasar disebut sebagai biaya transaksi. Ketika keuntungan yang diperoleh lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan, maka pengguna akan tertarik untuk menggunakan teknologi tersebut.

Istilah "minat penggunaan" mengacu pada keinginan pengguna untuk menggunakan

sistem secara konsisten karena mereka percaya menggunakannya akan menguntungkan mereka (Venkatesh et al., 2003). Penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh et al. (2003) menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja dapat meningkatkan minat untuk menggunakan sistem teknologi. Rasa puas yang diperoleh saat menggunakan teknologi dikenal sebagai motivasi hedonis. Sudah terbukti bahwa ini sangat penting untuk mendorong penerimaan dan penggunaan teknologi (Brown dan Venkatesh, 2005). Biaya transaksi merupakan biaya yang terjadi saat mekanisme pasar digunakan. Biaya pengambilan Keputusan, negosiasi dan biaya pencairan informasi termasuk dalam contoh biaya transaksi. Minat dalam penggunaan mengacu pada kesediaan pengguna untuk menggunakan sistem secara konsisten dengan harapan menuai manfaatnya. (Venkatesh et al, 2003).

Baptista dan Oliveira (2015) mengungkapkan bahwa kebiasaan, motivasi hedonis, dan ekspektasi kinerja semuanya mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk menggunakan mobile banking. Di sisi lain, kondisi yang memfasilitasi, ekspektasi usaha, Biaya transaksi, dan faktor sosial tidak mempengaruhi keinginan untuk menggunakan mobile banking. Kemudian Khan et al. (2017) melakukan sejumlah penelitian yang menggunakan model UTAUT2 dan menemukan bahwa kondisi yang memfasilitasi, ekspektasi kinerja, motivasi hedonis, persepsi keamanan, kebiasaan, dan Biaya transaksi adalah faktor penting dalam niat perilaku. Ekspektasi bisnis dan faktor sosial tak mempengaruhi niat untuk bertransaksi melalui internet.

Ramadhan (2021) menunjukkan bahwa minat untuk bertransaksi dengan e-wallet secara signifikan dipengaruhi secara positif oleh ekspektasi kinerja. Minat seseorang dalam memanfaatkan *e-wallet* meningkat dengan meningkatnya ekspektasi kinerja. Secara bersamaan, minat *e-wallet* tidak terpengaruh secara signifikan oleh nilai harga, motivasi hedonis, pengaruh sosial, atau ekspektasi usaha. Ini menyiratkan bahwa keinginan untuk menggunakan e-wallet tidak akan terpengaruh oleh motivasi hedonis, pengaruh sosial, atau ekspektasi usaha. Kemudian Wardani dan Riesty (2022) menunjukkan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga mempengaruhi minat penggunaan QRIS namun faktor sosial budaya tidak mempengaruhi ketertarikan dalam penggunaan QRIS di kota Singaraja.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terlihat bahwa variabel ekspektasi kinerja, kebiasaan dan motivasi hedonis, telah menghasilkan temuan yang berbeda. Sehingga penulis tertarik untuk meneliti tentang ekspektasi kinerja, kebiasaan, motivasi hedonis, dan Biaya transaksi terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kabupaten Mimika, Papua.

2. TINJAUAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Akuntansi Perilaku

Akuntansi Perilaku atau Behavioral Accounting dalam aspek budaya akuntansi. Peran dan hubungan antara informasi akuntansi dan perilaku konsumen atau penggunaannya dipengaruhi oleh budaya. Sehubungan dengan relasi antara sistem akuntansi dengan perilaku manusia dalam akuntansi keuangan, manajemen dan audit. Menurut Segel dan Marconi (1989), akuntansi perilaku adalah studi tentang bagaimana perilaku manusia dipengaruhi dan terkait dengan sistem akuntansi. Sedangkan Luft dan Shields (2010) mengatakan akuntansi perilaku adalah studi tentang bagaimana informasi akuntansi memengaruhi keputusan

ekonomi sosial dan psikologis. Ini mencakup studi tentang bagaimana pemikiran dan emosional dapat memengaruhi keputusan akuntansi.

Siegel dan Marconi (1998) mengatakan bahwa pengaruh perilaku akuntansi terdiri dari tiga komponen yaitu:

- 1) Bagaimana perilaku manusia mempengaruhi desain, pembuatan dan penggunaan sistem akuntansi.
- 2) Bagaimana perilaku manusia dipengaruhi oleh penggunaan sistem akuntansi. Ini mencakup bagaimana pengambilan keputusan, motivasi, kepuasan kerja, produktivitas, dan kerja tim dipengaruhi oleh sistem akuntansi.
- 3) Teknik untuk memprediksi dan memodifikasi perilaku manusia, serta dampak sistem akuntansi terhadap perilaku.

Akuntansi perilaku melihat dan mempelajari bagaimana individu dan Perusahaan membuat Keputusan akuntansi dan hal ini berhubungan kuat dengan minat terhadap penggunaan alat pembayaran seperti kartu debit, kredit, Mobile Banking, E-Wallet, dan alat pembayaran digital lainnya.

2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Salah satu model yang dirancang untuk menggambarkan bagaimana orang merangkul dan menggunakan teknologi adalah TAM (Technology Acceptance Model). Model Penerimaan Teknologi, atau model TAM, dikembangkan untuk memeriksa dan memahami variabel yang mempengaruhi penerimaan penggunaan teknologi. Fred Davis meluncurkan model ini pada tahun 1986. TAM adalah model yang dipandang sangat penting dan biasanya digunakan untuk menggambarkan penerimaan individu terhadap sistem teknologi. Tujuannya adalah untuk mengukur dan menjelaskan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi (Jogianto, 2009: 111).

Orang yang menciptakan TAM awalnya adalah Fred Davis (1989). Menurut Davis, penggunaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama:

- 1) Perceived Usefulness (PU): Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
- 2) Perceived Ease of Use (PEOU): Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan bebas dari usaha.

TAM membantu menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan QRIS mempengaruhi sikap, niat, dan pada akhirnya, penggunaan nyata dari teknologi ini. Dengan memahami faktor-faktor ini, penyedia QRIS dapat merancang strategi untuk meningkatkan adopsi dan penggunaan QRIS di kalangan masyarakat.

2.3 Ekspektasi Kinerja

Menurut Venkatesh et al. (2012), ekspektasi kinerja adalah persepsi seseorang bahwa penerapan sistem atau teknologi dapat berdampak pada pencapaian kinerja tugas atau aktivitas bisnis. Oleh karena itu, ekspektasi kinerja dapat berdampak pada tingkat kepercayaan seseorang pada penggunaan suatu aplikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dzuhida et al. (2015) ekspektasi kinerja yang mengukur seberapa kuat seseorang percaya bahwa implementasi sistem akan meningkatkan kinerja, merupakan

penentu niat terbesar. Ekspektasi kinerja terkait dengan utilitas atau manfaat yang diperoleh TAM karena pengguna mengantisipasi bahwa sistem akan meningkatkan kinerjanya.

Ekspektasi kinerja Perusahaan merujuk pada keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi baru akan meningkatkan kinerja atau meningkatkan performa seseorang di tempat kerja. Dalam hal ekspektasi kinerja akan meningkatkan kualitas kerja. Ini berarti harapan bahwa hasil kerja atau produk yang dibuat akan lebih baik karena penggunaan teknologi. Ini dapat meningkatkan kepuasan pelanggan, mengurangi kesalahan atau meningkatkan reputasi profesional individu. Salah satu faktor yang mempengaruhi niat serta perilaku seseorang tentang penggunaan teknologi baru adalah ekspektasi kinerja. Perusahaan dapat menemukan cara untuk mendukung penerapan dan penggunaan teknologi yang lebih efisien di lingkungan kerja mereka dengan memahami ekspektasi kinerja individu terhadap teknologi baru.

2.4 Kebiasaan

Kebiasaan merupakan bagaimana seseorang menggunakan sistem dalam kehidupan sehari-hari mereka. Definisi lain dari kebiasaan adalah perilaku bawaan individu yang berasal dari pengalaman sebelumnya. Menurut Venkatesh et al. (2012) kebiasaan adalah perilaku otomatis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Venkatesh et al. (2012), ada dua cara untuk mengoperasionalkan kebiasaan: pertama, kebiasaan dipandang sebagai perilaku yang berasal dari tindakan masa lalu; Kedua, seseorang dapat mengukur kebiasaan dengan mengukur seberapa banyak mereka berpikir perilaku tertentu datang secara alami kepada mereka atau otomatis. Perbedaan yang mendasar antara pengalaman dan kebiasaan ialah bahwa pengalaman adalah keadaan yang diperlukan untuk pembentukan kebiasaan, tetapi tak cukup untuk menjadi kebiasaan; dalam periode Waktu, kebiasaan dianggap sebagai perilaku.

2.5 Motivasi Hedon

Motivasi hedonis mengacu pada kesenangan atau kepuasan yang berasal dari penggunaan teknologi. Dalam penelitian sebelumnya tentang penerimaan dan penggunaan teknologi, hedonisme telah ditunjukkan berperan penting (Brown & Venkatesh, 2005). Menurut Holbrook dan Hirschman (1982) dalam banyak penelitian yang berfokus pada konsumen, motivasi hedonis telah digunakan sebagai indikator utama. Dalam penelitian Van der Heijden (2004), dua variabel, *perceived enjoyment* (persepsi kepuasan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan, mendukung penentu penggunaan sistem informasi hedonis).

2.6 Biaya Transaksi

Semua biaya yang dihasilkan dari pembelian, penjualan, atau pertukaran produk dan layanan di pasar disebut sebagai biaya transaksi. Menurut Venkatesh et al. (2012). Konsumen cenderung memperhitungkan biaya penggunaan teknologi. Biaya transaksi dilihat pada bagaimana seseorang menilai sebuah teknologi memiliki manfaat ekonomis atau memiliki nilai finansial.

Biaya transaksi tidak hanya berkaitan dengan biaya langsung yang terkait dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup manfaat tambahan atau pengurangan biaya yang mungkin ditawarkan oleh penggunaan teknologi tersebut. Berikut ini adalah beberapa faktor yang berkaitan dengan pemahaman tentang biaya transaksi minat penggunaan teknologi:

1) Biaya Langsung: Ini mencakup biaya langsung yang terkait dengan teknologi, seperti biaya pembelian, langganan, atau transaksi.

2) Penghematan Biaya: Teknologi sering dianggap memiliki Biaya transaksi yang tinggi karena mereka dapat mengurangi biaya dalam jangka panjang. Misalnya, menggunakan teknologi pembayaran elektronik dapat mengurangi biaya administrasi.

Biaya transaksi juga menjadi faktor penting untuk menggunakan suatu teknologi oleh konsumen. Ketika keuntungan menggunakan teknologi terlihat lebih besar daripada biayanya, biaya transaksi akan bermanfaat. Biaya transaksi ini juga sangat berpengaruh pada niat untuk penggunaan suatu teknologi baru seperti QRIS.

2.7 Minat Penggunaan

Minat penggunaan menunjukkan seberapa jauh seseorang akan menggunakan teknologi tertentu. Menurut Jati (2012), minat penggunaan adalah keinginan pengguna dalam memakai teknologi secara terus menerus dengan beranggapan bahwa mereka memiliki akses terhadap informasi. Faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi berdasarkan pada anggapan konsumen bahwa teknologi dapat mempengaruhi dan meningkatkan kinerja, kemudahan dan efektifitas. Sehingga pengguna merasakan banyak dampak positif dari penggunaan suatu teknologi yang mengakibatkan minat pengguna teknologi semakin tinggi.

2.8 Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) diartikan kumpulan kode QR yang berbeda yang digunakan untuk memperlancar proses transaksi oleh sejumlah Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Bank Indonesia membuat QRIS lebih mudah, cepat, dan aman. Dalam menggunakan teknologi QRIS terdapat dua manfaat yaitu:

1. Bagi Penjual

a. Transaksi menjadi lebih mudah

Merchant hanya memerlukan satu QR Code. Tentu hal ini dapat membuat transaksi menjadi lebih cepat dan mudah. Satu QR Code tersebut dapat dipakai untuk menerima pembayaran dengan menggunakan e-wallet apa saja.

b. Mencegah penipuan

Penipuan menggunakan uang palsu masih marak hingga saat ini. tapi, jika menggunakan kode QR, penjual akan terlindungi karena transaksi dilakukan dengan non tunai.

c. Lebih mudah dipantau

Transaksi yang sedang dilakukan dapat dibaca secara realtime atau dapat terlacak saat itu juga sehingga pengaturan keuangan menjadi lebih praktis.

2. Bagi Konsumen

a. Jenis pembayaran beragam

Standarisasi kode QR yang telah dilakukan, maka pembeli dapat menggunakan aplikasi e-wallet apapun untuk melakukan transaksi dengan penjual.

b. Transaksi lebih cepat

Pembayaran digital seperti QRIS tidak perlu diragukan lagi menjadi lebih cepat dan menghemat waktu transaksi. Dibandingkan pembayaran tunai. Konsumen tidak perlu menunggu kembalian dari kasir.

Pengembangam Hipotesis

Ekspektasi kinerja adalah ketika seseorang percaya bahwa penggunaan QRIS dapat mempercepat pembayaran. Jika penggunaan QRIS dapat mempercepat transaksi maka minat penggunaan QRIS akan meningkat. Namun jika QRIS tidak dapat mempercepat transaksi maka hal ini akan berdampak pada kurangnya minat penggunaan. Hipotesis ekspektasi kinerja memiliki dampak positif terhadap minat penggunaan QRIS menyatakan bahwa besar keyakinan atau harapan seseorang terhadap kinerja atau manfaat dari penggunaan QRIS sehingga semakin meningkatnya individu yang memiliki keinginan untuk melakukan pembayaran dengan QRIS.

Venkatesh, V., Moris, M., Davis, G., dan Davis (2003) menyatakan bahwa ekspektasi kinerja memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keinginan pengguna dalam memanfaatkan sistem. Penelitian Pertiwi & Ariyanto) menyimpulkan bahwa faktor ekspektasi kinerja mempengaruhi minat penggunaan layanan mobile banking. Berdasarkan penelitian diatas hipotesis penelitian ini adalah:

H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).

Kebiasaan diartikan sebagai kecenderungan seseorang melakukan suatu perilaku secara otomatis. Ada dua konseptualisasi kebiasaan yang pertama menggambarkan perilaku, sedangkan yang kedua menilai kinerja otomatis individu dari suatu perilaku (Venkatesh et,al ,2012). Kebiasaan mempengaruhi dalam minat penggunaan QRIS menunjukkan bahwa apabila seseorang memiliki kebiasaan atau cenderung menggunakan alat pembayaran elektronik seperti QRIS. Jika seseorang sudah terbiasa untuk menggunakan QRIS untuk transaksi sehari-hari dan merasa lebih nyaman dan terbiasa dengan prosesnya yang mudah maka mereka akan cenderung menggunakan QRIS daripada metode pembayaran yang lain. Penelitian oleh Merhi et al. (2019). Keinginan dan minat pengguna mobile banking di Lebanon dan Inggris dipengaruhi oleh kebiasaan mereka. Berdasar pada penelitian tersebut hipotesis dari penelitian ini adalah :

H2: Kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).

Besarnya kesenangan yang dihasilkan dari penggunaan atau pemanfaatan suatu teknologi disebut sebagai motivasi hedonis. (Brown, SA & Venkatesh, 2005) berpendapat bahwa motivasi hedonis berarti penggunaan QRIS menjadi menyenangkan dikarenakan kepraktisan dalam menggunakannya. Hipotesis motivasi hedonis berdampak positif pada minat penggunaan QRIS menjelaskan bahwa keinginan seseorang untuk memperoleh kenikmatan dan kepuasan dalam penggunaan QRIS Misalnya, seseorang mungkin lebih tertarik untuk melakukan transaksi dengan QRIS karena merasa lebih mudah, efisien, praktis, modern, atau karena sensasi teknologi yang menyertainya, yang akan membuat mereka lebih bersemangat untuk menggunakannya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Auliya (2018), motivasi hedonis dapat mempengaruhi keinginan seseorang dalam memanfaatkan teknologi e-ticket. Penelitian oleh Mayanti (2022) menemukan bahwa pengguna QRIS pada aplikasi e-wallet Shoppe Pay dan OVO secara signifikan mempengaruhi minat mereka sehingga pengguna sangat antusias dan tertarik menggunakannya. Dari penelitian tersebut hipotesis penelitian ini adalah:

H3: Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response

Indonesian Standard (QRIS)

Biaya transaksi dimaknai sebagai nilai yang dinikmati oleh pengguna, artinya konsumen akan lebih tertarik untuk menggunakan teknologi ketika keuntungan yang diperoleh lebih besar daripada biaya yang dikeluarkan (Venkatesh, V., et al., 2003).

Biaya transaksi mempengaruhi minat penggunaan QRIS menyatakan bahwa seseorang melihat keuntungan finansial atau ekonomis yang ditimbulkan oleh penggunaan QRIS. Jika seseorang percaya bahwa menggunakan QRIS dapat menghemat waktu, biaya, atau usaha individu cenderung lebih tertarik untuk menggunakannya. Misalnya, orang mungkin lebih tertarik untuk menggunakan QRIS jika mereka percaya bahwa itu dapat menghemat uang karena tidak ada biaya transaksi. Menurut hasil penelitian Wardani & Masdiantini (2022) menyimpulkan bahwa keinginan konsumen untuk menggunakan teknologi QRIS berpengaruh signifikan. Adapun hipotesis yang diajukan adalah:

H4: Biaya transaksi berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).

3. METODE PENELITIAN

3.1 Sampel

Sampel merupakan karakteristik dan ukuran dari populasi (Sugiyono. 2017). Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Responden yang berdomisili di Kabupaten Mimika Provinsi Papua Tengah
- 2) Responden yg memiliki dan menggunakan aplikasi m-banking
- 3) Responden yang memahami dan pernah melakukan transaksi pembayaran menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).

3.2 Definisi Operasional Variabel

3.2.1 Variabel Independen

Pada variabel ini terdiri atas:

3.2.1.1 Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja adalah persepsi seseorang bahwa penerapan sistem atau teknologi dapat berdampak pada pencapaian kinerja tugas atau aktivitas bisnis. Oleh karena itu, ekspektasi kinerja dapat berdampak pada tingkat kepercayaan seseorang pada penggunaan suatu aplikasi (Venkatesh, 2012).

3.2.1.2 Kebiasaan

Kebiasaan adalah perilaku otomatis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu (Venkatesh, 2012).

3.2.1.3 Motivasi Hedonis

Motivasi hedonis mengacu pada kesenangan atau kepuasan yang muncul dari pemanfaatan teknologi. Dalam penelitian sebelumnya tentang penerimaan dan penggunaan teknologi, hedonisme telah ditunjukkan berperan penting (Brown & Venkatesh, 2005).

3.2.1.4 Biaya transaksi

Biaya transaksi merupakan biaya yang muncul dari penggunaan mekanisme pasar saat melakukan transaksi. Terkait dengan penggunaan teknologi, teknologi yang menghasilkan

pengurangan biaya transaksi akan meningkatkan peminatnya (Ronald Coase, 1937)

3.2.2 Variabel Dependen

Minat penggunaan adalah tingkat keinginan pengguna untuk memakai teknologi secara terus menerus dengan asumsi bahwa mereka memiliki akses terhadap informasi (Jati, 2012).

3.3 Metode Analisis

Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif, metode dan pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan responden masyarakat yang tinggal di Kabupaten Mimika, Papua. Data tersebut dianalisis menggunakan uji regresi berganda dengan menggunakan software SPSS. Dalam penelitian ini, pengambilan data menggunakan instrumen penelitian skala likert. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2018), skala Likert digunakan untuk mengukur pikiran, perasaan, dan pemahaman individu atau masyarakat tentang situasi yang sedang terjadi. Persamaan regresi yang dapat disusun pada penelitian ini adalah:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

Keterangan :

Y=	Minat penggunaan QRIS	b ₁ =	Koefisien regresi ekspektasi kinerja
α=	Kostanta	b ₂ =	Koefisien regresi kebiasaan
X ₁ =	Ekspektasi kinerja	b ₃ =	Koefisien regresi motivasi hedonis
X ₂ =	Kebiasaan	b ₄ =	Koefisien regresi Biaya transaksi
X ₃ =	Motivasi Hedonis	e =	Standard error
X ₄ =	Biaya transaksi		

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas menguji sah dan dan validnya instrumen pernyataan setiap variabel dengan level signifikan 5% (0,05). Apabila r hitung > r tabel, maka pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya apabila r hitung < r tabel maka pertanyaan dinyatakan tidak valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (X1)	X1.1	0,835	0,172	Valid
	X1.2	0,757	0,172	Valid
	X1.3	0,839	0,172	Valid
	X1.4	0,792	0,172	Valid
Kebiasaan (X2)	X2.1	0,891	0,172	Valid
	X2.2	0,904	0,172	Valid
	X2.3	0,773	0,172	Valid
Motivasi Hedonis (X3)	X3.1	0,852	0,172	Valid
	X3.2	0,729	0,172	Valid

	X3.3	0,807	0,172	Valid
Biaya transaksi (X4)	X4.1	0,872	0,172	Valid
	X4.2	0,892	0,172	Valid
	X4.3	0,870	0,172	Valid
Minat Penggunaan (Y)	Y1	0,812	0,172	Valid
	Y2	0,870	0,172	Valid
	Y2	0,881	0,172	Valid

Sumber: data diolah

Tabel 1 di atas menggambarkan bahwa semua instrumen pernyataan dalam variabel valid karena nilai r hitung $>$ tabel r (0,172) pada tingkat signifikan $>$ 0,05. Se jauh mana alat pengukur dapat diandalkan dan dapat dipercaya, atau ketika instrumen penelitian sering digunakan dan pada berbagai periode dan menampilkan data yang konsisten. Cronbach Alpha digunakan untuk menguji keandalan instrumen. Menurut definisi Sugiyono (2017:130), suatu instrumen penelitian dianggap kredibel apabila nilai Cronbach Alpha Page 9-nya 0,6 atau lebih besar. 0,6 dipilih sebagai koefisien reliabilitas.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach 's Alpha	N	Nilai Batas	Keterangan
Ekspektasi Kinerja	0,835	4	0,6	Reliabel
Kebiasaan	0,820	3	0,6	Reliabel
Motivasi Hedonis	0,685	3	0,6	Reliabel
Biaya Transaksi	0,848	3	0,6	Reliabel

Sumber: data diolah.

Berdasarkan Tabel 2 di atas, maka semua variabel dinyatakan reliabel karena setiap variabel dalam penelitian ini memiliki nilai Alpha Cronbach lebih dari 0,60, semua variabel dapat dianggap dapat diandalkan.

4.2 Analisis Regresi Berganda

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan sejauh mana variabel independen (X) mempengaruhi variabel dependen (Y) (Ghozali, 2018). hasil analisisnya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients		
	B	Std, Error	Beta	
1	(Constant)	0,145	0,029	
	X1	0,141	0,062	0,144
	X2	0,245	0,078	0,303

	X3	0,283	0,090	0,264
	X4	0,269	0,081	0,247

Sumber: data diolah menggunakan SPSS

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai konstanta (α) sebesar 0,145 sedangkan nilai (β) untuk variabel Ekspektasi Kinerja 0,141, Kebiasaan 0,245, Motivasi Hedonis 0,283 dan Biaya transaksi 0,269. Sehingga persamaannya adalah:

$$Y = 0,145 + 0,141X_1 + 0,245X_2 + 0,283X_3 + 0,269X_4 + e$$

Dari persamaan regresi linear berganda diatas dapat dijelaskan bahwa :

- Nilai konstanta minat penggunaa (Y) sebesar 0,145 yang menyatakan jika variabel ekspektasi kinerja, kebiasaan, motivasi hedonis, dan Biaya transaksi sama dengan nol maka minat penggunaannya sebesar 0,145.
- Nilai koefisien ekspektasi kinerja (X1) sebesar 0,141 ini berarti apabila variabel Ekspektasi Kinerja meningkat sebanyak 1% maka minat penggunaan meningkat sebesar 0,141 (14,1%) begitupun sebaliknya apabila terjadi penurunan 1% maka minat penggunaan akan menurun 0,141 (14,1%).
- Nilai koefisien kebiasaan (X2) sebesar 0,245 ini berarti apabila variabel kebiasaan meningkat 1% maka minat penggunaan meningkat sebanyak 0,245 (24,5%) sebaliknya jika terjadi penurunan maka minat penggunaan menurun 0,245 (24,5%).
- Nilai koefisien motivasi hedonis (X3) sebesar 0,283 ini berarti apabila variabel motivasi hedonis meningkat sebesar 1% maka minat penggunaan meningkat sebesar 0,283 (28,3%) begitupun sebaliknya apabila variabel motivasi hedonis menurun sebesar 1% maka minat penggunaan akan menurun sebesar 0,283 (28,3%).
- Nilai koefisien Biaya transaksi (X4) 0,269 ini menunjukkan bahwa apabila variabel nilai harga meningkat sebesar 1% maka minat penggunaan meningkat sebesar 0,269 (26,9%). Sebaliknya apabila variabel Biaya transaksi menurun maka minat penggunaan menurun 0,269 (26,9%).

Pembahasan Hipotesis

Berdasarkan hasil olah data, variabel ekspektasi kinerja, memperoleh hasil t hitung 2,265 > t tabel 1,96, probabilitas 0,025, sehingga lebih kecil dari 0,05 (5%). Dapat dinyatakan bahwa H1 diterima atau ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi dan Arianto (2017) bahwa faktor ekspektasi kinerja berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan mobile banking.

Berdasarkan pernyataan responden pada penelitian ini, sebagai nasabah m-banking ketika menggunakan QRIS dapat membuat pembayaran menjadi lebih cepat, mudah, dan efisien daripada metode pembayaran yang lainnya. Apabila seseorang meyakini bahwa dengan menggunakan QRIS saat bertransaksi membantu mereka untuk bertransaksi dengan cepat dan produktif maka semakin meningkat pula minat pengguna m-banking untuk bertransaksi dengan QRIS.

Dari hasil olah data variabel kebiasaan memperoleh hasil t hitung 3,158 > t tabel 1,96

dengan nilai probabilitas 0,002 atau lebih kecil dari 0,05 (5%) maka dapat dinyatakan bahwa H2 diterima atau faktor kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Menurut penelitian Merhi et al. (2019), faktor kebiasaan mempengaruhi keinginan pelanggan Lebanon dan Inggris dalam memanfaatkan mobile banking. Berdasarkan pernyataan dari responden bahwa menggunakan QRIS telah menjadi kebiasaan dan merupakan hal yang dilakukan tanpa berpikir saat melakukan transaksi kemudian responden cenderung memilih bertransaksi menggunakan QRIS dibandingkan metode pembayaran lainnya.

Hasil pengujian hipotesis ketiga yaitu motivasi hedonis diketahui t hitung $3,153 > t$ tabel $1,96$ dan nilai probabilitas 0,002 atau kurang dari 0,05 (5%). Dapat dinyatakan bahwa H3 diterima atau motivasi hedonis berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Hal ini sesuai dengan penelitian Mayanti (2022) menyatakan jika pengguna QRIS pada aplikasi e-wallet Shoppe Pay dan OVO secara signifikan mempengaruhi minat mereka sehingga pengguna sangat antusias dan tertarik menggunakannya. Responden percaya bahwa karena tingginya kecenderungan belanja individu untuk memenuhi kebutuhannya maka akan semakin tinggi minat penggunaan QRIS karena dirasa praktis dan mudah dalam menggunakan QRIS. Serta dengan menggunakan QRIS juga menimbulkan rasa kepuasan dan kesenangan dalam bertransaksi.

Hasil pengujian variabel biaya transaksi menghasilkan t hitung $3,327 > t$ tabel $1,96$ dengan nilai probabilitas 0,001 kurang dari 0,05 (5%). Sehingga dinyatakan H4 diterima bahwa Biaya transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wardani dan Masdiantini, (2022) menyatakan bahwa bagi warga Singaraja yang memanfaatkan mobile banking, biaya transaksi berdampak besar terhadap minat pengguna QRIS. Responden menyatakan bahwa biaya yang dibutuhkan ataupun digunakan saat bertransaksi dengan QRIS lebih murah dibandingkan dengan nilai manfaat yang dirasakan. Manfaat yang dirasakan adalah melakukan pembayaran menjadi lebih praktis dan cepat. Biaya penggunaan transaksi berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS karena saat menggunakan QRIS, berapapun biaya yang dibebankan kepada nasabah sebanding dengan manfaat yang diperoleh dari penggunaan QRIS. Biaya yang dibebankan kepada masyarakat cenderung lebih terjangkau dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya sehingga peminat dari pengguna QRIS semakin meningkat.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diambil adalah Ekspektasi kinerja memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Hal ini menunjukkan bahwa Masyarakat percaya bahwa apabila bertransaksi menggunakan QRIS akan terasa lebih mudah dan cepat. Faktor kebiasaan berpengaruh signifikan dan positif terhadap keinginan masyarakat di Kabupaten Mimika untuk menggunakan QRIS yang menunjukkan masyarakat cenderung menggunakan QRIS karena sudah terbiasa dan dilakukan secara berulang karena mengetahui penggunaan yang mudah sehingga secara otomatis memilih QRIS sebagai alat

pembayaran.

Motivasi hedonis berdampak positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Ini membuktikan jika pengguna merasa senang dan tertarik saat menggunakan QRIS kemudian mereka cenderung lebih sering berbelanja dengan mudah karena penggunaan QRIS yang mudah dan praktis. Biaya transaksi berdampak positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi masyarakat di Kabupaten Mimika. Ini membuktikan jika biaya yang terkait dengan penggunaan QRIS lebih kecil daripada manfaat yang dialami pengguna, yang meliputi kecepatan transaksi, kenyamanan, dan kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, N. (2018). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and. Penerapan Model Unified Theory of Acceptance And, 1–10.
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2015). Understanding mobile banking: The unified theory of acceptance and use of technology combined with cultural moderators. *Comput. Hum. Behav.*, 50, 418–430. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:31645420>
- Bi.go.id,2020,"QRIS" <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx> (diakses pada 15 Februari 2024)
- Brown, S. A., & Venkatesh, V. (2005). Model of Adoption and Technology in Households: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle. *MIS Q.*, 29, 399–436.
- Coase, R. (1937). The Nature Of Firm. *Jurnal Eksperimental Teoretischeskoi Fiziki*, 5(1), 21–34.http://mobile.kwansei.ac.jp/s_hws/attached/0000052629.pdf%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:No+Title#0
- Dzulhaida, R., Rifaldi, R., & Giri, W. (2015). Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan E-Money di Indonesia Dengan Menggunakan Model Modifikasi Unified Theory Of Acceptance And Use Technology 2 (UTAUT 2).
- Fauzi, F., Dencik, A. B., & Asiati, D. I. (2019). Metodologi Penelitian Untuk Manajemen dan Akuntansi: Aplikasi SPSS dan EViews Untuk Teknik Analisis Data. Salemba Empat.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23. Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Heijden, H. (2004). User Acceptance of Hedonic Information System. *MIS Quarterly*, 28, 695–704. <https://doi.org/10.2307/25148660>
- Holbrook, M. B., & Hirschman, E. C. (1982). The Experiential Aspects of Consumption: Consumer Fantasies, Feelings, and Fun. *Journal of Consumer Research*, 9, 132–140. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:53509469>
- Jati, Ginting, M., Sagala, L., Panjaitan, R., & Situmorang, D. (2012). Pengaruh Electronic Banking Terhadap Kinerja Perusahaan Perbankan Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2019-2021. *Jurnal Mutiara Akuntansi*, 7, 118–127. <https://doi.org/10.51544/jma.v7i2.3455>
- Khan, A., Khan, & Salhudin. (2017). Communication Skills of a Teacher and Its Role in the Development of the Students' Academic Success. *Journal of Education and Practice*, 8.

- Kompas.id, 2023 “Gambar Pengguna QRIS Indonesia”, <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/07/13/mendamba-kembali-qr-is-yang-bebas-tarif> (diakses pada 16 Februari 2024)
- Kosim, K. P., & Legowo, N. (2021). Factors Affecting Consumer Intention on QR Payment of Mobile Banking: A Case Study in Indonesia. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8, 391–401. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:236737926>
- Limayem, M., Hirt, S. G., & Cheung, C. M. K. (2015). How Habit Limits The Predictive Power Of Intention: The Case Of Information System Continuance. *MIS Quarterly*, 31(4), 705–737.
- Liputan6.com. 2020. "Bank Indonesia Targetkan Merchant Pengguna QRIS Naik 2 Kali Lipat di 2021". Tersedia <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4516133/bank-indonesia-targetkan-merchant-pengguna-qr-is-naik-2-kali-lipat-di-2021> (diakses pada tanggal 10 Februari 2024).
- Luft, J., & Shields, M. D. (2010). *Psychology Models of Management Accounting*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:145434221>
- Merhi, M., Hone, K., & Tarhini, A. (2019). A cross-cultural study of the intention to use mobile banking between Lebanese and British consumers: Extending UTAUT2 with security, privacy and trust. *Technology in Society*, 59(June), 101151. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101151>
- Mambruks.com,2022,"Data Pengguna Qris Di Papua" <https://www.mambruks.com/> (diakses pada 15 Februari 2024)
- Massey, Frank J. Jr. (1951). "The Kolmogorov-Smirnov Test for Goodness of Fit". *Journal of the American Statistical Association*. 46 (253): 68–78.
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216262391>
- Putri, V. S., & Mahadian, A. B. (2021). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Dan Kondisi Pendukung Terhadap Minat Pemanfaatan Aplikasi E-Clinic Di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1–12.
- Ramadhan, A. (2023). Pengaruh Keamanan, Kemudahan dan Kepercayaan Nasabah Bank Syariah Indonesia Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan Mobile Banking. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 4, 818–828. <https://doi.org/10.47467/elmal.v4i3.2076>
- Ramadhan, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) dan Promosi Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Ridwan, M. A., & Dharma, F. (2022). Factors Affecting the use of Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) with the Unified Theory of Acceptance and use of Technology Model. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 7(1). www.ijisrt.com
- Sekaran, U. (2006). *Research Methods for Business*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:166397894>
- Siegel, G., & Marconi, M. (1998). *Behavioral Accounting*. South-Western Publishing Company. <https://books.google.co.id/books?id=stkJAQAAMAAJ>
- Sugihanti, W. T. (2011). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Perilaku Wajib Pajak Untuk Menggunakan E-Filling (Studi Empiris Pada Wajib Pajak Badan Kota Semarang).
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

-
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. *J. Assoc. Inf. Syst.*, 17, 1. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:43776499>
- Wardani, L., & Riesty, P. R. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha Wardani, L., & Masdiantini, P. R. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis Dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code *Jurnal Ilmiah Aku. Jurnal Ilmiah Akuntansi* ..., 12(1), 254–263. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJA/article/view/38188%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJA/article/download/38188/22735>