

Analisis Pengaruh *Technology Readiness* terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention* dari *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi *e-Wallet* Go-Pay, DANA, OVO, dan LinkAja di Surabaya)

Septi Nur Faizani¹, Aries Dwi Indriyanti²,

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika/Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya

¹septi.17051214003@mhs.unesa.ac.id

²ariesdwi@unesa.ac.id

Abstrak— Di Indonesia, terdapat standar untuk QR-Code yang digunakan pada sistem pembayaran yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia bernama QRIS untuk memberikan pengalaman transaksi pembayaran secara non-tunai yang lebih mudah serta efektif. QRIS yang merupakan teknologi baru, maka banyak dari masyarakat yang belum mengenal teknologi ini. Sehingga pada penelitian ini, tujuan yang hendak peneliti capai yaitu untuk mencari tahu bagaimana pengaruh kesiapan teknologi (*technology readiness*) terhadap penerimaan QRIS. Data primer pada penelitian ini didapatkan dari sampel para pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay, Dana, OVO, dan LinkAja di Surabaya yang sudah pernah maupun tertarik menggunakan QRIS. Penentuan jumlah sampel menggunakan metode *nonprobability* sampling dengan perhitungan jumlah indikator dikali 5 dan didapatkan jumlah sampel sebanyak 125 responden. Metode yang diterapkan peneliti ialah TRAM dan PLS-SEM sebagai teknik untuk menganalisis datanya. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu dari 10 hipotesis yang diajukan, enam dapat diterima dan empat sisanya ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu *optimism* dan *innovativeness* yang terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* serta *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention*. Sedangkan hipotesis yang ditolak yaitu *discomfort* dan *insecurity* karena hasil yang didapatkan yaitu kedua variabel tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*.

Kata Kunci— Dompet Digital, Sistem Pembayaran, QRIS, TRAM, PLS-SEM

I. PENDAHULUAN

Di era serba digital seperti sekarang ini, berbagai sektor dalam masyarakat kini mulai beralih dan tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi. Bahkan untuk saat ini hampir di semua sektor telah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan mereka, tak terkecuali pada sektor keuangan. *Financial Technology (Fintech)* merupakan sebuah inovasi yang dihadirkan oleh sektor keuangan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan. Di Indonesia, pertumbuhan *Fintech* tertinggi ditempati oleh sektor

pembayaran dimana salah satu unsur didalamnya terdapat metode pembayaran [1]. Metode pembayaran berbasis digital (*cashless*) merupakan jenis pembayaran yang banyak diminati masyarakat akhir-akhir ini. Apalagi di era *Covid-19* seperti sekarang ini, dimana metode pembayaran berbasis digital semakin digalakkan untuk meminimalisir penyebaran virus melalui transmisi uang (pembayaran tunai).

Metode pembayaran terdiri dari tunai dan non-tunai. *E-money* dan *e-wallet* merupakan jenis pembayaran non-tunai. Perbedaan antara keduanya terletak pada system yang digunakan dimana jika *e-money* berbasis *chip* yaitu menggunakan kartu sebagai alat pembayarannya seperti Flazz dari BCA dan Brizzi dari BRI sedangkan *e-wallet* berbasis server yaitu melalui aplikasi dalam transaksi pembayarannya seperti Go-pay, Dana, Ovo, dan LinkAja.

Seiring dengan meningkatnya pengguna *e-wallet* di Indonesia, untuk semakin mempermudah transaksi, Bank Indonesia merilis QRIS sebagai standar yang ditetapkan untuk QR-Code di Indonesia. QRIS yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bersama ASPI resmi dirilis pada tanggal 17 Agustus 2019 dan mulai efektif diberlakukan secara nasional sejak 1 Januari 2020 lalu.

QRIS sebagai teknologi baru, masih banyak masyarakat yang belum mengenal teknologi ini. Maka untuk itu, Bank Indonesia gencar melakukan sosialisasi agar QRIS semakin dikenal masyarakat dan menggaet pengguna baru. Target utama dari pengguna QRIS yaitu kaum *millennial* karena sebagai pengguna *e-wallet* terbanyak saat ini yaitu sebesar 68% dari keseluruhan pengguna *e-wallet* di Indonesia [2].

Dalam rangka untuk meningkatkan pengguna barunya, QRIS harus mampu membentuk persepsi yang baik dalam masyarakat yaitu melalui persepsi kemanfaatan serta persepsi kemudahan agar masyarakat tertarik atau minat menggunakan terhadap adanya QRIS. Selain persepsi yang dirasakan, sikap mental terutama kesiapan juga mempengaruhi penerimaan terhadap teknologi QRIS.

Penerimaan teknologi baru dalam masyarakat salah satunya dipengaruhi oleh karakteristik individu yaitu kesiapan

individu dalam menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, sikap positif dan negatif seseorang juga akan berpengaruh dalam penerimaan suatu teknologi baru [3]. *Technology Readiness Index* atau yang disingkat TRI adalah *instrument* yang dikemukakan oleh Parasuraman (2001) yang digunakan sebagai alat ukur dari kesiapan seseorang dalam menerima teknologi yang baru yang terdiri dari empat variabel yaitu *optimism, innovativeness, discomfort, serta insecurity*.

Menurut model *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam pembahasan mengenai penerimaan teknologi baru, minat menggunakan (*behavioral intention*) yang mendapat pengaruh dari sikap pengguna akan berpengaruh pada penggunaan sistem. Selain itu, persepsi yang dirasakan dari pengguna yakni persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan juga akan sangat berpengaruh pada penggunaan teknologi seseorang [4].

Penelitian terdahulu mengenai penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi baru diantaranya penelitian yang dilakukan oleh [5], yang meneliti mengenai pengaruh kesiapan teknologi terhadap penerimaan teknologi komputer menggunakan metode TRAM yang diterapkan pada UMKM di Yogyakarta. Penelitian kedua oleh [6], mengenai pengaruh kedua persepsi terhadap minat menggunakan dan dampaknya terhadap penggunaan *e-Wallet LinkAja* dengan metode TAM.

Berdasarkan uraian diatas, fokus keterbaruan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu terletak pada objek yang akan diteliti yaitu QRIS melalui pengguna keempat aplikasi *e-Wallet Go-pay, Dana, Ovo, dan LinkAja* di Surabaya dengan menggunakan model gabungan antara dua metode yaitu TRI dan TAM yang dikenal dengan *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM). TRAM dipilih karena dapat memberikan penjelasan mengenai pengaruh dari dimensi kepribadian terhadap cara berinteraksi atau perilaku seseorang dengan teknologi serta penggunaannya [7].

Penggunaan metode TRAM dalam penelitian ini, digunakan untuk mencari tahu pengaruh dari *technology readiness* terhadap persepsi kemanfaatan dan kemudahan teknologi, kemudian dari kedua persepsi terhadap minat menggunakan dari QRIS sebagai teknologi baru dengan sistem QR-Code yang menggabungkan semua kode menjadi satu untuk mempermudah dalam transaksi pembayaran.

II. METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah jenis yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Pada penelitian kuantitatif, tujuan utama yang ingin didapat yaitu untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dan akan diteliti secara metodis dan runtut.

B. Ruang Lingkup Penelitian

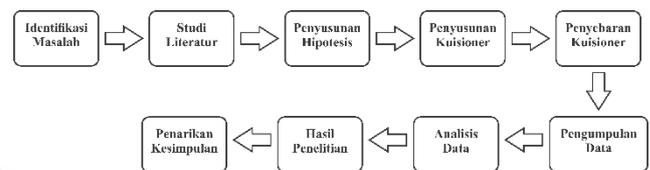
1) *Objek dan Lokasi Penelitian*: Objek dan lokasi yang akan dilibatkan pada penelitian ini yaitu pengguna aplikasi *e-wallet Go-pay, Dana, Ovo, dan LinkAja* di Surabaya. Pemilihan wilayah Surabaya karena disesuaikan dengan domisili peneliti dan merupakan kota besar yang memiliki banyak pengguna *e-wallet*.

2) *Variabel Penelitian*: Penelitian yang akan dilakukan melibatkan tiga variabel. Pertama, variabel eksogen (bebas) menurut [8], merupakan jenis variabel yang memberikan pengaruh atau penyebab dalam model penelitian. Yang termasuk variabel eksogen pada penelitian ini yaitu *optimism, innovativeness, discomfort, serta insecurity*.

Kedua, variabel *intervening* (antara) yaitu variabel penghubung yang menjadi perantara variabel bebas dan variabel terikat [8]. Yang termasuk variabel *intervening* pada penelitian ini yakni *perceived usefulness* serta *perceived ease of use*.

Ketiga, variabel endogen (terikat) ialah variabel yang mendapat pengaruh atau yang menjadi dampak dalam model penelitian [8]. Yang termasuk variabel endogen pada penelitian ini yakni *behavioral intention*.

C. Tahapan Penelitian



Gbr. 1 Tahapan Penelitian

Penjelasan tahapan penelitian dari Gbr. 1 sebagai berikut:

- 1) *Identifikasi Masalah*: Identifikasi masalah berguna untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Penelitian ini dilatar belakangi oleh QRIS sebagai teknologi QR-Code baru masih banyak masyarakat yang belum mengenal teknologi ini sehingga diperlukan suatu penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh kesiapan teknologi terhadap persepsi dan minat menggunakan QRIS.
- 2) *Studi Literatur*: Studi literatur merupakan tahapan kedua yang digunakan untuk mencari dan menemukan referensi teori baik dari sumber buku, internet, dan sumber lain untuk mendukung penelitian.
- 3) *Penyusunan Hipotesis*: Penyusunan hipotesis digunakan sebagai kerangka analisis. Pada penelitian ini terdapat 10 hipotesis yang akan diteliti.
- 4) *Penyusunan Kuesioner*: Tahap ini merupakan tahapan menyusun pernyataan yang akan dijadikan sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Dalam penelitian ini, kuesioner yang akan disebar memiliki 25 pernyataan yang dibagi menjadi tujuh variabel penelitian.
- 5) *Penyebaran Kuesioner*: Tahap ini dilakukan dengan cara online yaitu melalui google form untuk memperoleh responden sejumlah 125.
- 6) *Pengumpulan Data*: Data yang sudah terkumpul dari penyebaran kuesioner sebelumnya, pada tahap ini kemudian akan diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan variabelnya.
- 7) *Analisis Data*: Pada tahap ini, untuk menganalisis datanya dibantu dengan *software Smartpls* versi 3.0. Tahapan memasukkan data pada smartpls adalah sebagai berikut:
 - a. Siapkan data kuesioner dalam format Microsoft Excel dan simpan dalam bentuk .csv
 - b. *Import* data tersebut kedalam aplikasi smartpls

- c. Gambar model penelitian dengan memasukkan sejumlah variabel dan indikator penelitian
- d. Kemudian hubungkan (*connect*) sesuai model penelitian yang akan dibuat
- e. Untuk uji outer model, klik **PLS Algorithm** dan kemudian lihat hasil untuk nilai AVE, *cross loading*, *composite reliability*, dan *cronbach alpha*
- f. Untuk uji inner model, klik **Bootstrapping** dan kemudian lihat hasil pada *r-square* dan *path coefficients*
- 8) *Hasil Penelitian*: Hasil penelitian merupakan jawaban yang didapat setelah analisis data dilakukan.
- 9) *Penarikan Kesimpulan*: merupakan tahapan akhir dalam rangkaian penelitian. Karena pada tahap ini, hasil penelitian akan disimpulkan dan sekaligus merupakan jawaban dari hipotesis yang telah diajukan sebelumnya apakah diterima atau ditolak.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Penelitian ini akan melibatkan tujuh variabel dan 25 indikator seperti yang ditunjukkan oleh Tabel I. Pada tahap ini akan diperlukan pula pendefinisian operasional variabel dengan tujuan untuk memberi penjelasan terkait variabel yang terlibat dalam penelitian melalui bentuk yang dapat diukur [9]. Tabel I merupakan penjelasan mengenai variabel yang terlibat dalam penelitian.

TABEL I
VARIABEL DAN INDIKATOR PENELITIAN

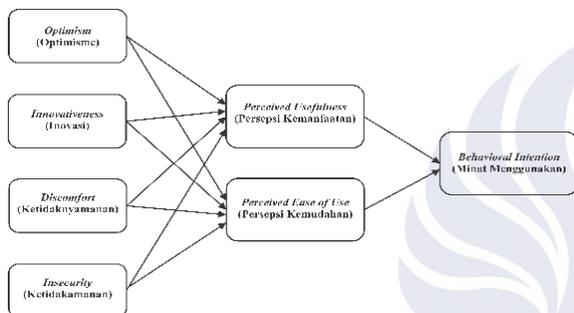
No.	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Kode
1.	<i>Optimism</i> (Optimisme)	Sikap pemikiran positif serta keyakinan seseorang terhadap teknologi bahwa dapat meningkatkan kontrol kerja	Kontribusi teknologi terhadap kualitas pekerjaan [9]	OP1
			Kemudahan menggunakan teknologi baru [9]	OP2
			Pengendalian pekerjaan dengan teknologi [9]	OP3
2.	<i>Innovativeness</i> (Inovasi)	Sikap ketertarikan seseorang terhadap hadirnya teknologi baru sehingga menjadi yang terdepan dalam mencoba teknologi baru tersebut	Kemampuan memberi penjelasan mengenai teknologi [9]	INN1
			Penguasaan terhadap penggunaan teknologi [9]	INN2
			Kemandirian terhadap penggunaan teknologi [9]	INN3
			Mengikuti perkembangan teknologi [9]	INN4
3.	<i>Discomfort</i> (Ketidaknyamanan)	Sikap pandangan negatif seseorang terhadap teknologi baru karena rasa kurangnya penguasaan terhadap teknologi	Keraguan saat menghadapi masalah pada teknologi [9]	DIS1
			Keraguan atas dukungan teknis penggunaan teknologi [9]	DIS2
			Kepercayaan diri dalam penggunaan teknologi [9]	DIS3
			Ketidakpahaman panduan teknis penggunaan [9]	DIS4
4.	<i>Insecurity</i> (Ketidakamanan)	Sikap kurangnya kepercayaan seseorang terhadap teknologi untuk transaksi data sekaligus keraguan seseorang terhadap kemampuan teknologi	Ketergantungan terhadap teknologi [9]	INS1
			Persepsi bahaya penggunaan teknologi [9]	INS2
			Persepsi atas interaksi langsung [9]	INS3
			Keyakinan penggunaan teknologi online [9]	INS4
5.	<i>Perceived Usefulness</i> (Persepsi Kemanfaatan)	Persepsi atau anggapan mengenai keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem dapat bermanfaat serta meningkatkan kinerja	<i>Useful</i> [10], [11]	PU1
			<i>Beneficial</i> [10], [11]	PU2
			<i>Effectiveness</i> [10], [11]	PU3
			<i>Productivity</i> [10], [11]	PU4
6.	<i>Perceived Ease of Use</i> (Persepsi Kemudahan)	Persepsi atau anggapan mengenai keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem mempermudah kinerja seseorang dengan sedikit usaha	<i>Clear & understandable</i> [10], [11]	PEOU1
			<i>Less effort</i> [10], [11]	PEOU2

No.	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Kode
			Easy to use [10], [11]	PEOU3
7	Behavioral Intention (Minat Menggunakan)	Minat atau kecenderungan seseorang dalam menggunakan teknologi	Akan bertransaksi [12]	BI1
			Akan merekomendasikan [12]	BI2
			Akan terus menggunakan [12]	BI3

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban yang masih bersifat sementara atau prediksi dari rumusan masalah yang sudah ditentukan. Hipotesis yang sudah dibuat, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui penerimaan atau penolakan terhadap hipotesis yang diajukan diawal penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti mengajukan gambar hipotesis berdasarkan model TRAM. Model ini terdiri dari tujuh variabel yang merupakan kombinasi antara model TRI yang terdiri dari empat variabel dan tiga variabel lainnya dari model TAM [9]. Berikut adalah gambar model hipotesis berdasarkan model TRAM.



Gbr. 2 Model Hipotesis TRAM

Berikut adalah penjelasan dari Gbr. 2 dari hipotesis dengan model TRAM:

- H1 : Pengaruh yang diberikan *optimism* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- H2 : Pengaruh yang diberikan *optimism* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- H3 : Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- H4 : Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- H5 : Pengaruh yang diberikan *discomfort* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan
- H6 : Pengaruh yang diberikan *discomfort* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan
- H7 : Pengaruh yang diberikan *insecurity* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan

- H8 : Pengaruh yang diberikan *insecurity* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan
- H9 : Pengaruh yang diberikan *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- H10 : Pengaruh yang diberikan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan

F. Metode Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh menggunakan metode kuesioner. Metode ini dipilih karena lebih mudah digunakan untuk memperoleh data. Sedangkan untuk jenis datanya yaitu menggunakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada objek penelitian yang sudah pernah maupun tertarik menggunakan QRIS.

Penilaian kuesioner akan didasarkan pada skala likert dengan skala 1-5 yang mewakili tiap pernyataan di dalam kuesioner yang dibuat. Pembobotan pada skala likert ditunjukkan oleh Tabel II.

TABEL II
SKALA LIKERT

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

G. Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan populasi pengguna dari keempat aplikasi *e-wallet* Go-Pay, Dana, OVO, dan LinkAja di Surabaya. Sedangkan untuk sampel pada penelitian ini diambil dari masyarakat Surabaya pengguna aplikasi *e-wallet* tersebut yang sudah pernah maupun tertarik menggunakan QRIS.

Adapun untuk metode pengambilan sampel yaitu *nonprobability* sampling. Dan untuk penentuan jumlah sampel minimum menggunakan rumus yang ditetapkan oleh Hair *et al* karena populasi tidak diketahui jumlahnya. Menurut [13], untuk penentuan jumlah sampel yaitu dengan cara mengalikan 5-10 kali dari jumlah indikator dalam penelitian. Sehingga dari rumus tersebut didapatkan sampel minimum berjumlah:

$$\begin{aligned} \text{Sampel} &= 5 \times \text{Jumlah Indikator Penelitian} \\ &= 5 \times 25 \\ &= 125 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka didapatkan sampel minimum untuk penelitian ini yaitu sebanyak 125 responden.

H. Metode Analisis Data

Penelitian ini dalam analisis datanya menggunakan metode PLS-SEM. PLS (*Partial Least Squares-Structural Equation Modelling*) merupakan bagian dari model persamaan SEM yang berbasis pada *variance*. Untuk memudahkan dalam mengolah data hasil penelitian akan dibantu dengan *Software* yang bernama SmartPLS menggunakan versi 3.0. SmartPLS ini merupakan teknik alternatif dari SEM yang berbasis *variance* seperti LISREL dan AMOS [14].

Analisis PLS-SEM digunakan untuk memprediksi hubungan yang terjadi antar variabel laten yang terlibat dalam penelitian. Dalam analisis PLS-SEM, terdapat dua analisis yang akan dilakukan yaitu *outer model* dan *inner model*.

Analisis *outer model* dipakai untuk menguraikan hubungan antar variabel laten (konstruk) dengan indikator penyusunnya. Dalam uji *outer model* terdapat empat kriteria yang harus diuji yaitu:

- 1) *Convergent Validity*: Digunakan sebagai uji validitas untuk mencari tahu hubungan indikator dengan variabel penyusunnya. Kriteria penentuan suatu indikator dikatakan valid apabila memiliki nilai *loading factor* >0,7 dan AVE >0,5.
- 2) *Discriminant Validity*: Kriteria penentuan *discriminant validity* yang baik dapat diketahui dari nilai *cross loading* yaitu nilai indikator ke variabel sendiri harus lebih besar daripada nilainya terhadap variabel lain diluar variabelnya sendiri.
- 3) *Composite Reliability*: Pengujian ini digunakan untuk menentukan reliabilitas dari suatu variabel dengan kriteria harus memiliki nilai > 0,7.
- 4) *Cronbach Alpha*: Nilai minimal *cronbach alpha* yaitu harus >0,7 [13].

Keempat, analisis *inner model* merupakan analisis yang dilakukan dengan metode *bootstrapping* untuk mendeskripsikan hubungan antar variabel laten. Dalam analisis ini akan dilakukan pengujian hipotesis untuk mengukur pola variabel eksogen terhadap variabel endogen [15].

Analisis *inner model* terdiri dari analisis *variant* (R^2) dan uji hipotesis. Pada analisis *variant* dilakukan dengan melihat nilai *r-square* sedangkan pada uji hipotesis dengan melihat nilai *t-statistic* dan *p-value* pada uji *path coefficient*. Nilai *p-value* yang dipersyaratkan untuk nilai signifikansi 10% adalah < 0,1. Sedangkan untuk nilai *t-tabel* pada alpha 10% adalah 1.65. Sehingga kriteria suatu hipotesis dapat diterima adalah apabila *t-statistic* > *t-tabel*. Dan untuk melihat pengaruh positif atau negatif dilihat pada nilai *original sample*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1) Uji Outer Model

a. Convergent Validity

Pengujian ini dapat dilihat pada nilai *loading factor* dan AVE. Tabel III merupakan hasil *loading factor* yang

b. Discriminant Validity

didapat pada pengujian ini setelah menghilangkan beberapa indikator yang tidak valid.

TABEL III
NILAI *LOADING FACTOR*

Variabel	Indikator	Outer Loading
Optimism (OPT)	OP1	0,899
	OP2	0,911
	OP3	0,921
Innovativeness (INN)	INN2	0,823
	INN3	0,878
	INN4	0,874
Discomfort (DIS)	DIS2	0,830
	DIS3	0,941
	DIS4	0,915
Insecurity (INS)	INS2	0,737
	INS3	0,809
	INS4	0,969
Perceived Usefulness (PU)	PU1	0,907
	PU2	0,938
	PU3	0,926
	PU4	0,903
Perceived Ease of Use (PEOU)	PEOU1	0,907
	PEOU2	0,863
	PEOU3	0,920
Behavioral Intention (BI)	BI1	0,921
	BI2	0,874
	BI3	0,864

Dari hasil uji ulang yang telah dilakukan dengan menghapus indikator INN1, DIS1, dan INS1 yang diduga menyebabkan item lain tidak valid, kemudian didapatkan hasil seperti pada Tabel III bahwa semua item indikator kini sudah mempunyai nilai *loading factor* >0.7 sehingga dikatakan valid.

Pengujian selanjutnya yaitu dengan melihat nilai AVE. Adapun syarat nilai AVE agar termasuk dalam kategori baik yaitu harus lebih besar dari 0,5. Tabel IV merupakan hasil yang didapat dari pengujian AVE.

TABEL IV
NILAI AVE

Variabel	AVE
Optimism (OPT)	0,829
Innovativeness (INN)	0,737
Discomfort (DIS)	0,803
Insecurity (INS)	0,712
Perceived Usefulness (PU)	0,844
Perceived Ease of Use (PEOU)	0,805
Behavioral Intention (BI)	0,786

Dari hasil yang didapat seperti pada Tabel IV dapat disimpulkan bahwa dari ketujuh variabel yang terlibat dalam penelitian dinyatakan valid semua karena sudah memenuhi persyaratan yaitu memiliki nilai AVE >0,5.

Pada pengujian ini, apabila suatu indikator memiliki korelasi yang lebih tinggi ke variabel latennya daripada dengan indikator yang berasal dari variabel laten lainnya, maka model pengukuran tersebut dinyatakan telah mempunyai *discriminant validity* yang baik. Hasil uji *discriminant validity* yang telah dilakukan mendapatkan nilai *cross loading* seperti pada Tabel V.

TABEL V
 HASIL CROSS LOADING

VAR IND	OP	INN	DIS	INS	PU	PEOU	BI
OP1	0,899	0,669	-0,198	-0,092	0,589	0,711	0,518
OP2	0,911	0,576	-0,346	-0,131	0,575	0,672	0,551
OP3	0,921	0,695	-0,319	-0,131	0,623	0,722	0,490
INN2	0,550	0,823	-0,136	-0,022	0,383	0,489	0,429
INN3	0,612	0,878	-0,306	-0,154	0,475	0,618	0,493
INN4	0,658	0,874	-0,251	-0,168	0,580	0,664	0,517
DIS2	-0,196	-0,213	0,830	0,438	-0,142	-0,215	-0,140
DIS3	-0,317	-0,283	0,941	0,545	-0,277	-0,276	-0,196
DIS4	-0,315	-0,240	0,915	0,513	-0,225	-0,247	-0,105
INS2	-0,123	-0,130	0,492	0,737	-0,008	-0,013	-0,081
INS3	-0,049	-0,109	0,449	0,809	-0,058	-0,042	-0,119
INS4	-0,147	-0,140	0,538	0,969	-0,133	-0,105	-0,100
PU1	0,614	0,508	-0,259	-0,121	0,907	0,657	0,541
PU2	0,627	0,545	-0,213	-0,091	0,938	0,708	0,533
PU3	0,572	0,492	-0,267	-0,135	0,926	0,633	0,525
PU4	0,593	0,545	-0,175	-0,079	0,903	0,589	0,575
PEOU1	0,777	0,690	-0,231	-0,155	0,653	0,907	0,587
PEOU2	0,557	0,503	-0,207	-0,016	0,563	0,863	0,436
PEOU3	0,712	0,658	-0,302	-0,053	0,668	0,920	0,555
BI1	0,533	0,485	-0,230	-0,154	0,567	0,550	0,921
BI2	0,500	0,522	-0,156	-0,051	0,487	0,495	0,874
BI3	0,482	0,493	-0,054	-0,093	0,517	0,534	0,864

Berdasarkan Tabel V diatas, menunjukkan bahwa semua nilai korelasi indikator terhadap variabel latennya sendiri lebih besar daripada korelasi terhadap variabel laten yang lain. Maka kesimpulan yang didapat dari analisis *cross loading* ini yaitu semua variabel laten sudah mempunyai *discriminant validity* yang baik.

c. Composite Reliability

Composite Reliability berfungsi untuk mengukur reliabilitas dari variabel laten dengan nilai yang dipersyaratkan yaitu > 0,7. Nilai yang didapat pada pengukuran *composite reliability* pada ketujuh variabel penelitian ditunjukkan oleh Tabel VI.

TABEL VI
 NILAI COMPOSITE RELIABILITY DAN CRONBACH ALPHA

Variabel	Composite Reliability	Cronbach Alpha
Optimism (OPT)	0,917	0,864
Innovativeness (INN)	0,924	0,878

Variabel	Composite Reliability	Cronbach Alpha
Discomfort (DIS)	0,894	0,824
Insecurity (INS)	0,880	0,835
Perceived Usefulness (PU)	0,936	0,897
Perceived Ease of Use (PEOU)	0,925	0,880
Behavioral Intention (BI)	0,956	0,938

Seperti yang terlihat pada Tabel VI, nilai *composite reliability* pada ketujuh variabel penelitian sudah melebihi 0,7 (batas nilai yang dipersyaratkan) dengan nilai tertinggi sebesar 0,956 pada variabel BI dan nilai terendah berada

pada nilai 0,880 pada variabel INS. Dari hasil yang didapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ketujuh variabel penelitian memiliki reliabilitas yang baik.

d. Cronbach Alpha

Pengujian selanjutnya yaitu analisis pada nilai Cronbach alpha dengan nilai yang disyaratkan yaitu >0,7. Artinya suatu variabel dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila nilainya dapat melebihi nilai yang dipersyaratkan yaitu 0,7. Nilai Cronbach alpha yang didapat dari hasil pengujian terhadap ketujuh variabel penelitian ditunjukkan oleh Tabel VI.

Berdasarkan Tabel VI menunjukkan bahwa ketujuh variabel sudah memenuhi persyaratan karena memiliki nilai Cronbach alpha >0,7. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu bahwa ketujuh variabel penelitian sudah memiliki reliabilitas yang baik.

2) Uji Inner Model

a. Analisis variant (R²)

Analisis variant digunakan untuk mengetahui besar pengaruh dari variabel eksogen terhadap variabel endogen. Adapun kriteria penilaian yaitu semakin tinggi nilai yang didapat pada r-square, maka akan semakin baik pula model yang diteliti. Hasil yang didapat dari analisis variant dapat ditunjukkan oleh Tabel VII.

TABEL VII.
NILAI R-SQUARE

Variabel	R Square
Perceived Usefulness	0,452
Perceived Ease of Use	0,642
Behavioral Intention	0,413

Penjelasan dari Tabel VII yaitu bahwa variabel optimism, innovativeness, discomfort, dan insecurity mampu menjelaskan variabel perceived usefulness sebesar 45,2 % dan variabel perceived ease of use sebesar 62,2 %. Sedangkan dua variabel lain yaitu variabel perceived usefulness dan perceived ease of use mampu menjelaskan variabel behavioral intention sebesar 41,3 %.

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji terakhir yang dilakukan pada rangkaian uji inner model untuk mengetahui suatu hipotesis diterima atau ditolak. Kriteria penerimaan hipotesis yaitu apabila memiliki nilai t-statistic >1,65 dengan tingkat signifikansi 10%. Dan untuk melihat pengaruh suatu konstruk apakah positif atau negatif yaitu dengan melihat tanda pada original sample. Berikut adalah hasil untuk uji hipotesis ditunjukkan oleh Tabel VIII.

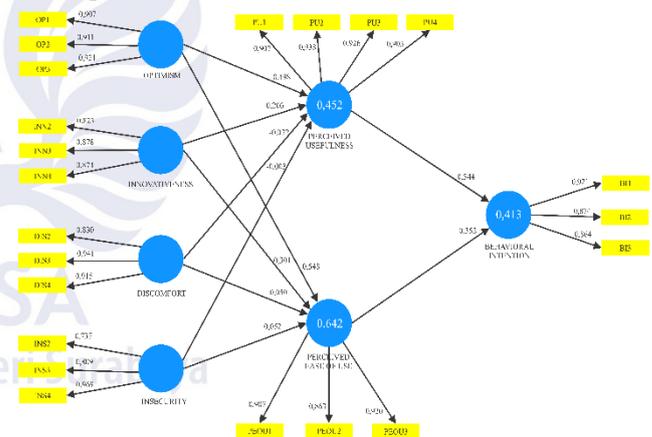
TABEL VIII.
HASIL PATH COEFFICIENT

Hipotesis	Org. Sample	T-Stat	P-Val	Ket
OP -> PU	0,498	4,051	0,000	Diterima
OP -> PEOU	0,548	5,336	0,000	Diterima
INN -> PU	0,206	1,686	0,092	Diterima

Hipotesis	Org. Sample	T-Stat	P-Val	Ket
INN -> PEOU	0,301	3,113	0,002	Diterima
DIS -> PU	-0,032	0,390	0,697	Ditolak
DIS -> PEOU	-0,050	0,626	0,532	Ditolak
INS -> PU	-0,003	0,027	0,979	Ditolak
INS -> PEOU	0,052	0,561	0,575	Ditolak
PU -> BI	0,344	1,828	0,068	Diterima
PEOU -> BI	0,352	1,814	0,070	Diterima

Berdasarkan Tabel VIII menunjukkan bahwa dari 10 hipotesis yang diajukan, enam diantaranya memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari original sample yang bertanda positif kecuali pada DIS -> PU, DIS -> PEOU, dan INS -> PU. Enam hipotesis yang berpengaruh signifikan tersebut karena memiliki nilai t-statistic >1,65 dan p-value <0,1 yaitu OP -> PU, OP -> PEOU, INN -> PU, INN -> PEOU, PU -> BI, PEOU -> BI sehingga keenam hipotesis tersebut dinyatakan **diterima**. Sisanya sebanyak empat hipotesis dinyatakan tidak berpengaruh signifikan karena memiliki nilai t-statistic <1,65 dan p-value >0,1 yaitu DIS -> PU, DIS -> PEOU, INS -> PU, INS -> PEOU sehingga ke-empat hipotesis tersebut dinyatakan **ditolak**.

Sedangkan penggambaran model penelitian dapat dilihat pada Gbr. 3 berikut.



Gbr. 3 Hasil Model Penelitian

B. Pembahasan

1) Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use

a. Pengaruh Optimism terhadap Kedua Persepsi

Pada pengujian ini, peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu H1. Pengaruh yang diberikan optimism terhadap perceived usefulness dari QRIS melalui aplikasi e-wallet adalah positif dan signifikan dan H2. Pengaruh yang diberikan optimism terhadap perceived ease of use dari QRIS melalui aplikasi e-wallet adalah positif dan signifikan. Dari kedua hipotesis yang diajukan, berdasarkan

hasil pengujian pada Tabel VIII didapatkan hasil bahwa kedua hipotesis **diterima**.

Penerimaan hipotesis tersebut membuktikan bahwa pengguna *e-wallet* memiliki sikap optimis dan pandangan positif bahwa metode pembayaran QRIS bermanfaat dalam kehidupan mereka karena memberikan kemudahan operasional dalam transaksi pembayaran serta dapat meningkatkan kualitas transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien.

b. Pengaruh *Innovativeness* terhadap Kedua Persepsi

Untuk meneliti pengaruh tersebut, peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu H3. Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan dan H4. Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dan ditunjukkan oleh Tabel VIII didapatkan hasil bahwa kedua hipotesis **diterima**.

Dukungan terhadap kedua hipotesis tersebut menunjukkan bahwa tingginya tingkat inovasi individu yang bisa dilihat dari pengetahuan pengguna terhadap teknologi tersebut tanpa bantuan orang lain dan minimnya menemui kendala saat menggunakan QRIS membuktikan bahwa QRIS bermanfaat dan dianggap mudah digunakan untuk transaksi pembayaran.

c. Pengaruh *Discomfort* terhadap Kedua Persepsi

Dua hipotesis yang diajukan untuk meneliti pengaruh *discomfort* terhadap kedua persepsi yaitu H5. Pengaruh yang diberikan *discomfort* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan dan H6. Pengaruh yang diberikan *discomfort* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan. Hasil yang didapat dari pengujian tersebut berdasarkan Tabel VIII dinyatakan bahwa kedua hipotesis **ditolak**.

Penolakan tersebut membuktikan bahwa pengguna cenderung mengabaikan rasa ketidaknyamanan yang dirasakan ketika menggunakan QRIS dan tetap berpandangan bahwa QRIS bermanfaat serta mudah digunakan karena cepat dan praktis untuk transaksi pembayaran.

d. Pengaruh *Insecurity* terhadap Kedua Persepsi

Peneliti mengajukan dua hipotesis untuk meneliti pengaruh *insecurity* terhadap kedua persepsi yaitu H7. Pengaruh yang diberikan *insecurity* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan dan H8. Pengaruh yang diberikan *insecurity* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah negatif dan signifikan. Berdasarkan Tabel VIII didapatkan hasil bahwa kedua hipotesis **ditolak**.

Penolakan kedua hipotesis tersebut membuktikan bahwa pengguna mengabaikan rasa tidak aman yang timbul ketika menggunakan teknologi dan lebih memilih tetap

menggunakan karena kemudahan serta manfaat yang dirasakan lebih besar seperti efisien dan praktis karena hanya *scan barcode* dan dapat digunakan untuk berbagai jenis *e-wallet*.

2) Pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention*

Untuk meneliti pengaruh tersebut, peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu H9. Pengaruh yang diberikan *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan dan H10. Pengaruh yang diberikan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan. Adapun hasil yang didapat dari pengujian ini yang dapat dilihat pada Tabel VIII menunjukkan bahwa kedua hipotesis **diterima**.

Dukungan terhadap kedua hipotesis tersebut menunjukkan bahwa pengguna telah merasakan manfaat dan kemudahan ketika menggunakan QRIS sehingga dapat mempengaruhi minat sekaligus meningkatkan penggunaan QRIS dimasa depan.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat peneliti berdasarkan penelitian dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Dari kesepuluh hipotesis yang diajukan, didapatkan hasil bahwa 6 hipotesis diterima dan 4 hipotesis ditolak. Keenam hipotesis yang diterima yaitu OP -> PU, OP -> PEOU, INN -> PU, INN -> PEOU, PU -> BI, PEOU -> BI sedangkan keempat hipotesis yang ditolak adalah DIS -> PU, DIS -> PEOU, INS -> PU, INS -> PEOU.
2. Dari hasil hipotesis yang diterima, dapat disimpulkan bahwa apabila terjadi peningkatan rasa optimisme dan inovasi pengguna terhadap penggunaan QRIS, maka akan berpengaruh terhadap peningkatan persepsi kemudahan dan kemanfaatan pengguna yang selanjutnya berdampak pula pada peningkatan minat pengguna dalam menggunakan QRIS di masa depan.
3. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini berupa pengaruh *technology readiness* yang terdiri dari empat variabel penelitian yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity* terhadap *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* kemudian terhadap *behavioral intention* adalah sebagai berikut:
 - a. Pengaruh yang diberikan *optimism* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
 - b. Pengaruh yang diberikan *optimism* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
 - c. Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
 - d. Pengaruh yang diberikan *innovativeness* terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan

- e. *Discomfort* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet*
- f. *Discomfort* tidak berpengaruh terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet*
- g. *Insecurity* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet*
- h. *Insecurity* tidak berpengaruh terhadap *perceived ease of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet*
- i. Pengaruh yang diberikan *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan
- j. Pengaruh yang diberikan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* adalah positif dan signifikan

V. SARAN

Saran yang diberikan peneliti untuk keperluan penelitian selanjutnya berdasarkan hasil yang didapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat meningkatkan tingkat signifikansi menjadi 5% agar mendapatkan hasil penilaian yang lebih akurat.
2. Diharapkan dapat mencari tahu sebab mengapa terdapat hubungan antar variabel yang tidak signifikan pada penelitian ini supaya penelitian yang akan datang dapat lebih maksimal dan sesuai dengan hipotesis yang diajukan.
3. Pernyataan dalam setiap indikator sebaiknya dilebihkan jumlahnya untuk menghindari penghapusan indikator apabila semua pernyataan yang ditetapkan tidak valid.
4. Diharapkan dapat memperluas populasi dan sampel yang digunakan dan tidak terbatas pada area Surabaya saja agar hasil penelitian lebih akurat.

REFERENSI

- [1] A. S. Wijaya, "Perkembangan Fintech dan Pengaruhnya di Indonesia," 2019. <https://sis.binus.ac.id/2019/07/19/perkembangan-fintech-dan-pengaruhnya-di-indonesia/>.
- [2] O. Samosir, "Studi: 68 Persen Pengguna Dompot Digital adalah Millennial.," 2020.
- [3] A. P. Parasuraman, "Technology Readiness Index (TRI): A Multiple-Item Scale to Measure Readiness to Embrace New Technologies," *J. Serv. Res.*, vol. 2, no. 4, pp. 307–320, 2000.
- [4] F. D. Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," *MIS Q.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, doi: <https://doi.org/10.2307/249008>.
- [5] M. N. Aisyah, M. A. Nugroho, and E. M. Sagoro, "Pengaruh Technology Readiness Terhadap Penerimaan Teknologi Komputer Pada Umkm Di Yogyakarta," *J. Econ.*, vol. 10, no. 2, pp. 105–119, 2014, doi: 10.21831/economia.v10i2.7537.
- [6] Emmy Sulistyani, "PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION DAN DAMPAKNYA TERHADAP ACTUAL USAGE," Universitas Islam Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- [7] H. Rosmayanti, H. Aryadita, and A. D. Herlambang, "Analisis Penerimaan Teknologi Cloud Storage Menggunakan Technology Readiness Acceptance Model (TRAM) Pada Badan Eksekutif Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brwijaya*, vol. 2, no. 10, pp. 3632–3639, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [8] A. Juliandi, *Metodologi Penelitian Bisnis, Konsep, dan Aplikasi*. Medan: UMSU Press, 2014.
- [9] M. I. Purnama, "Analisi Pengaruh Kesiapan Pengguna Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Administrasi Pegawai menggunakan Technology Readiness Acceptance Model," Universitas Jember, 2019.
- [10] V. Venkatesh and F. D. Davis, "Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies," *Manage. Sci.*, vol. 46, no. 2, pp. 186–204, 2000, doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- [11] Y. Oentario, A. Harianto, and J. Irawati, "Pengaruh Usefulness, Ease of Use, Risk Terhadap Intentionto Buy Onlinepatisserie Melalui Consumer Attitude Berbasis Media Sosial Di Surabaya," *J. Manaj. Pemasar.*, vol. 11, no. 1, pp. 26–31, 2017, doi: 10.9744/pemasaran.11.1.26-31.
- [12] M. T. Pratiwi, F. Indriani, and J. Sugiarto, "Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Minat Menggunakan Tcash Di Kota Semarang," *J. Bisnis Strateg.*, vol. 26, no. 1, pp. 76–88, 2017, doi: 10.14710/jbs.26.1.76-88.
- [13] R. E. A. Joseph F. Hair, *Multivariate Data Analysis with Reading*, 4th ed. New Jersey: Prentice Hall, 1995.
- [14] A. Y. Rahmawati and A. D. Indriyanti, "Analisis Sistem Informasi Mengukur Kepuasan Pelanggan pada PT . Taspen KCU Surabaya menggunakan Metode Servqual," *J. Emerg. Inf. Syst. Bus. Intell.*, vol. 02, no. 01, pp. 28–31, 2021.
- [15] A. E. Hadisuwarno and R. Bisma, "Analisis penerimaan pengguna aplikasi e-Kinerja dengan metode TRAM dan EUCS pada kepolisian Analysis of user acceptance of e-Kinerja applications with the TRAM and EUCS methods at the police," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 93–109, 2021.