

Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai Qr Code Indonesia Standart (Qris): Studi Kasus di Kota Tegal

Anisa Nurul Fadilla¹, Oke Setiarso², & Muhamad Farid Alfarysy³

^{1,2,3} Universitas Jenderal Soedirman

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 12 Oktober 2022

Revised: 14 Desember 2022

Accepted: 19 Desember 2022

Keywords:

QRIS;

Perception Ease of Use;

Perception of Usefulness;

Income;

Age;

Education Level

ABSTRACT

This research is entitled "Consumer Preferences against the Use of Non-Cash Payment System Indonesian Standard QR Code (QRIS): A Case Study in Tegal City". This research is a quantitative method with the aim of analyzing (1) the Perception Ease of Use, Perception of Usefulness, Income, Age, Education Level on the use of QRIS by visitors at the three largest malls in Tegal City. (2) The influence between Perception Ease of Use, Perception of Usefulness, Income, Age, Education Level that have the greatest influence on the use of QRIS by visitors at the three largest malls in Tegal City. This research was conducted in Tegal City, Central Java Province, which focused on the three largest malls in Tegal City. The analytical method used is Binary Logistics Regression (Logit Regression) analysis using primary data collected through questionnaires. The results of this study indicate that (1) Perception Ease of Use, Perception of Usefulness and income affect the preference for using the QR Code Indonesia Standard (QRIS) non-cash payment system on consumers of 3 malls in Tegal City. Meanwhile, age and education level did not affect the preference for using the QR Code Indonesia Standard (QRIS) non-cash payment system for consumers in 3 malls in Tegal City. (2) Perception Ease of Use has the greatest influence on the preference for using the QR Code Indonesia Standard (QRIS) non-cash payment system for consumers in 3 malls in Tegal City. The implication of this research is that for Bank Indonesia as the regulator of the national payment system that launched QRIS in order to continue to expand the use of the QR Code Indonesian Standard (QRIS), it is better to take several steps to increase or expand the network and facilities for using QRIS through merchants and continue to improve education and outreach to the public about QRIS and its benefits to society. So that the public has education about QRIS to increase Easy Perception of Use and Usefull Perception of Use towards preferences for using the QR Code Indonesia Standard (QRIS) non-cash payment system



© 2022 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Anisa Nurul Fadilla,

Email: Nurulfadillaanisa@gmail.com

How to Cite: Fadilla, A.N., Setiarso, O., Alfarysy, M.F. (2022). Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS): Studi Kasus di Kota Tegal. *Sosio e-Kons*, 14 (3), 293-301

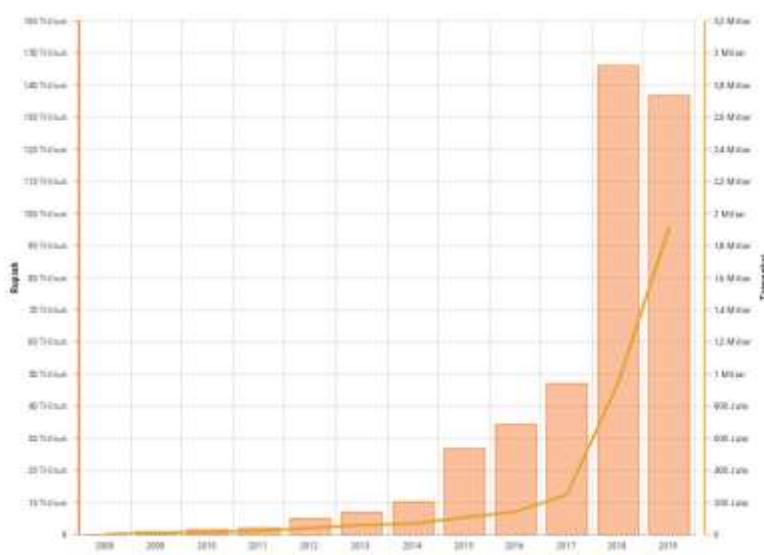
PENDAHULUAN

Sistem pembayaran merupakan elemen yang penting dalam perekonomian terutama sebagai penjamin pelaksanaan transaksi pembayaran oleh masyarakat dan dunia usaha (Lintangsari, Hidayati, Purnamasari, Carolina, & Febran, 2018). Keamanan yang tinggi dalam sistem pembayaran memiliki tujuan untuk menjaga kepercayaan masyarakat akan banyaknya alternatif instrumen pembayaran yang dapat digunakan dalam kegiatan ekonomi pada saat ini. Sedangkan efisiensi yang tinggi dalam sistem pembayaran menjadi sangat penting agar industri sistem pembayaran melakukan pengembangan infrastruktur untuk mendukung terciptanya efisiensi secara nasional karena tidak harus

memiliki berbagai instrumen pembayaran dalam melakukan berbagai transaksi pembayaran (Helmi & Mubarak, 2014).

Menurut (Bank Indonesia, 2011) uang kartal memiliki kekurangan dalam hal efisiensi karena adanya biaya yang mahal dalam pengadaan dan pengelolaan serta efisiensi dalam waktu pembayarannya. Apabila melakukan transaksi dalam jumlah besar juga memiliki risiko yang cukup besar seperti pencurian, pemalsuan uang dan perampokan. Menurut Bank Indonesia (2014) di Indonesia terdapat sebuah program Bank Indonesia yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk mendorong masyarakat untuk lebih aktif menggunakan instrumen non tunai (*less cash society*) seperti negara lain yang sudah berhasil terlebih dahulu menggunakan instrumen non tunai *less cash society*.

Perkembangan penggunaan alat pembayaran non tunai yang pesat ini selain adanya kemajuan teknologi juga karena adanya perubahan pola pikir masyarakat dan berkembangnya inovasi dalam transaksi non tunai. Kepraktisan di jaman yang serba modern saat ini merupakan hal yang sangat penting. Hasil penelitian yang dilakukan Bank Indonesia (2012) menunjukkan peningkatan antusias publik dan dunia usaha dalam menggunakan alat pembayaran non tunai. Peredaran Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) di Indonesia, baik ATM, kartu kredit dan debit terus meningkat penggunaannya.



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1. Volume Uang Transaksi Elektronik Di Indonesia

Data Bank Indonesia (BI) pada gambar 1 menunjukkan volume uang pada transaksi elektronik pada akhir 2018 melonjak naik 209,8 persen sebesar 2,9 miliar transaksi dibandingkan 2017 yang hanya sebesar 943,3 juta transaksi. Pada Juli 2019, volume transaksi uang elektronik sebesar 2,7 miliar transaksi atau mendekati angka pada akhir 2018 dengan nilai transaksi uang elektronik yang juga melonjak naik sebesar 281,39 persen. Nilai transaksi uang elektronik pada tahun 2018 sebesar Rp47,2 triliun. Angka tersebut naik sebesar Rp 34,8 triliun atau naik hampir tiga kali lipat dibandingkan 2017 yang hanya sebesar Rp 12,4 triliun. Pada pertengahan tahun 2019 nilai transaksi uang elektronik sudah melewati nilai transaksi pada 2018, yaitu sebesar Rp 69 triliun. Meningkatnya transaksi uang elektronik ini sejalan dengan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014.

Seiring dengan tingginya penggunaan pembayaran dengan dompet digital pada masyarakat. Sekarang ini penggunaan dompet elektronik dapat dilakukan pada gerai langsung dengan memindai QR Code yang telah tersedia pada toko yang dituju. QR Code adalah jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang sekarang ini sangat populer digunakan untuk bertransaksi oleh masyarakat. QR Code ini merupakan alat transaksi yang efektif dan efisien karena bertugas menyampaikan data

yang terkandung di dalamnya dan merespons data tersebut secara cepat serta dapat menyimpan informasi lebih banyak (SangRyu & Murdock, 2013).

Sejalan dengan gerakan pemerintah Indonesia dalam penggunaan QR Code atau QR Code Indonesia Standart (QRIS), namun nampaknya di kota Tegal belum mencerminkan penggunaan QR Code atau QR Code Indonesia Standart (QRIS) yang agresif bahkan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara Implementasi QRIS oleh Bank Indonesia dengan realita yang terjadi. Hal tersebut digambarkan dari hasil pra survei yang telah penulis lakukan pada february 2020 pada 107 merchant yang tersebar di tiga mall besar di kota Tegal dengan hasil sebagai berikut ini.

Persebaran penggunaan QRIS pada 3 Mall di kota Tegal



Sumber: Bank Indonesia

Gambar 1. Persebaran penggunaan QRIS pada 3 mall di Kota Tegal

Dalam proses teknologi informasi termasuk pengimplentasian *QR Code* atau *QR Code Indonesia Standart (QRIS)*, terdapat faktor-faktor yang mendorong masyarakat untuk menggunakan *QR Code* atau *QR Code Indonesia Standart (QRIS)* agar dapat dijalankan dengan maksimal oleh masyarakat. Faktor-faktor tersebut dijelaskan dalam teori *Technology Acceptance Model (TAM)* bahwa suatu teknolgi dapat diterima dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan (Adhiputra, 2015).

(Jogiyanto, 2007) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan diartikan sejauh mana seseorang mempercayai bahwa penggunaan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Sedangkan persepsi kemanfaatan diartikan sebagai sejauh mana seseorang mempercayai bahwa penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa persepsi merupakan konsep yang menggambarkan kepercayaan untuk pengambilan keputusan serta menjelaskan manfaat sistem bagi penggunaannya terkait produktivitas, efektivitas, pentingnya pembagian tugas serta kebermanfaatan secara keseluruhan (Santoso, Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Perceived Enjoyment terhadap Penerimaan Teknologi Informasi (Studi empiris di Kabupaten Sragen., 2013).

Penelitian terkait yang menjelaskan hubungan antara persepsi kegunaan, persepsi resiko serta kepercayaan yang mempengaruhi minat penggunaan e-banking, sementara persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan e-banking (Farizi & Syaefullah, 2013). Penelitian terkait yang menggambarkan hubungan antara pendapatan masyarakat dengan penggunaan uang elektronik dilakukan oleh (Firdauzi, 2016) yang menjelaskan bahwa jumlah pendapatan atau kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan uang elektronik. Selain itu, Penelitian terkait yang

menjelaskan hubungan variable gender, tingkat pendidikan dan usia berpengaruh terhadap niat membeli (Hermawati, 2013).

Dalam penelitian ini penulis akan melihat apakah faktor persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, jumlah pendapatan, usia dan tingkat pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan QRIS oleh pengunjung pada Tiga Mall terbesar di Kota Tegal serta faktor manakah diantara persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan jumlah pendapatan, usia dan tingkat pendidikan yang memiliki pengaruh terbesar terhadap penggunaan QRIS oleh pengunjung pada Tiga Mall terbesar di Kota Tegal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah yang di fokuskan pada tiga mall terbesar di Kota Tegal. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan snowball sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel yang awalnya kecil kemudian sampel tersebut diminta untuk mengambil responden lain untuk dijadikan sampel, begitu seterusnya hingga menjadi banyak (Umar, 2011). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer diambil dari hasil survei menggunakan kuesioner. Kuesioner disebarikan pada masyarakat umum yang ditemui diberbagai macam lokasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari banyak sumber diantaranya Bank Indonesia serta jurnal-jurnal ekonomi yang relevan dengan topik.

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu dengan Metode Suksesif Interval (MSI) dan teknik analisis model probit (probability unit). Metode Suksesif Interval (MSI) yaitu adalah metode yang digunakan untuk mentransformasi data ordinal menjadi data interval. Sedangkan teknik analisis model probit merupakan model non linear yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang bersifat biner

Model Probit:

$$P_i = Z_i = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + \beta_5 X_5 + e_i$$

Model probit diestimasi dengan Maximum Likelihood.

Dimana:

Y: 1 = Apabila konsumen memilih menggunakan metode pembayaran non tunai dengan QRIS; 0 = jika konsumen memilih tidak menggunakan metode pembayaran non tunai dengan QRIS

X₁: Persepsi Kemudahan;

X₂: Persepsi Kemanfaatan;

X₃: Jumlah Pendapatan;

X₄: Usia;

X₅: Tingkat Pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Probit

Model penelitian ini dianalisis dengan model analisis probit.

a. Uji Goodness of Fit

Uji *Goodness of Fit model* dilakukan dalam rangka menguji kelayakan model regresi probit dalam menguji pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, jumlah pendapatan, usia dan tingkat pendidikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

Tabel 1.
Hasil Statistik

Variabel	Koefisien	Std. Error	z-Statistik	Prob.
Konstanta	-0,341608	2,613016	-0,130733	0,8960
Persepsi Kemudahan	0,201077	0,058968	3,409935	0,0006
Persepsi Kemanfaatan	0,118944	0,054044	2,200858	0,0277
Jumlah Pendapatan	2,40E-07	1,09E-07	2,209289	0,0272
Usia	-0,158252	0,120388	-1,314511	0,1887
Tingkat Pendidikan	0,079427	0,094188	0,843285	0,3991
McFadden R squared	0,139729			
Prob(LR statistik)	0,002105			

Sumber: Output Eviews

Oleh karena nilai probabilitas atau LR *statistic* sebesar $0,002105 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa model regresi probit layak digunakan untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, jumlah pendapatan, usia dan tingkat pendidikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

2. Pengujian Hipotesis

a. Uji Simultan (*Likelihood Ratio*)

Uji signifikansi simultan digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat secara simultan atau bersama-sama. Nilai probabilitas atau LR statistik sebesar 0,002105. Oleh karena nilai probabilitas atau LR statistik sebesar $0,002105 < 0,05$ maka **H_0 Ditolak**. Artinya, variabel-variabel bebas persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, pendapatan, usia dan tingkat pendidikan bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

b. Uji Koefisien Determinasi (*McFadden R-Squared*)

Pada Tabel 4.7 menunjukkan nilai *Mc Fadden R Square* sebesar 0,139729. Artinya sebesar 13,97 persen preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal dapat dijelaskan oleh empat variabel bebas dalam penelitian (persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, pendapatan, usia dan tingkat pendidikan), dan sisanya sebesar 86,3 persen dapat dijelaskan oleh variabel bebas lain diluar model.

c. Uji Parsial (*uji Wald*)

Uji Wald atau Uji Parsial digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen (persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan jumlah pendapatan) terhadap variabel dependen (preferensi konsumen terhadap penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal) secara parsial atau terpisah.

a. Variabel Persepsi Kemudahan

Nilai probabilitas Z hitung sebesar 0,0006. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Z hitung $< 0,05$ maka **H_0 ditolak**. Artinya variabel persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

b. Variabel Persepsi Kemanfaatan

Nilai probabilitas Z hitung sebesar 0,0277. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Z hitung $< 0,05$ maka **H₀ ditolak**. Artinya variabel persepsi kemanfaatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

c. Variabel Pendapatan

Nilai probabilitas Z hitung sebesar 0,0272. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Z hitung $< 0,05$ maka **H₀ ditolak**. Artinya variabel jumlah pendapatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

d. Variabel Usia

Nilai probabilitas Z hitung sebesar 0,1887. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Z hitung $> 0,05$ maka **H₀ tidak dapat ditolak**. Artinya variabel usia secara parsial tidak berpengaruh terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

e. Variabel Tingkat Pendidikan

Nilai probabilitas Z hitung sebesar 0,3991. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai probabilitas Z hitung $> 0,05$ maka **H₀ tidak dapat ditolak**. Artinya variabel tingkat pendidikan secara parsial tidak berpengaruh terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal.

3. Interpretasi Output

Diketahui hasil analisis regresi probit β_0 adalah $- 0,341608$, β_1 adalah $0,201077$, β_2 adalah $0,118944$, β_3 adalah $0,00000024$, β_4 adalah $- 0,158252$ dan β_5 adalah $0,079427$ atau dapat ditulis pada persamaan model probit sebagai berikut:

$$Y = - 0,341608 + 0,201077 X_1 + 0,118944 X_2 + 0,00000024X_3 - 0,158252 X_4 + 0,079427 X_5$$

a. Variabel Persepsi Kemudahan

Diketahui bahwa variabel persepsi kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal, dengan arah koefisien yang positif. Dengan nilai β_1 adalah $0,201077$ artinya jika persepsi kemudahan bertambah sebesar satu persen maka fungsi probit akan naik sebesar $0,201077$. Kemungkinan konsumen memilih melakukan pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) akan meningkat, dengan asumsi variabel lain adalah tetap (*ceteris paribus*).

b. Variabel Persepsi Kemanfaatan

Diketahui bahwa variabel persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 mall di Kota Tegal, dengan arah koefisien yang positif. Dengan nilai β_2 adalah $0,118944$ artinya jika persepsi kemanfaatan bertambah sebesar satu persen maka fungsi probit akan naik sebesar $0,118944$. Kemungkinan konsumen memilih melakukan pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) akan meningkat, dengan asumsi variabel lain adalah tetap (*ceteris paribus*).

c. Variabel Jumlah Pendapatan

Diketahui bahwa variabel jumlah pendapatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS)

pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal, dengan arah koefisien yang positif. Dengan nilai β_3 adalah 0,00000024 artinya jika variabel pendapatan bertambah sebesar satu juta rupiah maka fungsi probit akan naik sebesar 0,00000024. Kemungkinan konsumen memilih melakukan pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart.

Pembahasan

1. Variabel yang Berpengaruh Terhadap Preferensi Konsumen

a. Variabel Persepsi Kemudahan

Berdasarkan hasil analisis, variabel persepsi kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal, dengan arah koefisien positif. Pengaruh positif dan signifikan variabel persepsi kemudahan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahadi (2015) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap preferensi penggunaan teknologi informasi. Hasil penelitian ini juga mendukung teori yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975) tentang *Theory Planned Behavior* (TPB) menggambarkan seorang individu dalam melakukan suatu perilaku akan menggunakan suatu kemampuan menangkap faktor-faktor motivasional dimana faktor-faktor tersebut menunjukkan seberapa kuat keinginan seseorang untuk mencoba dan mengerahkan usaha untuk melakukan sesuatu hal. Hubungan tersebut yaitu semakin tinggi kemudahan penggunaan maka semakin tinggi pula pengaruh *behavioral intention*.

b. Variabel Persepsi Kemanfaatan

Berdasarkan hasil analisis, variabel persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal, dengan arah koefisien positif. Pengaruh positif dan signifikan variabel persepsi kemanfaatan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Waspada, 2012) menjelaskan bahwa preferensi dunia usaha terhadap *e-money* dipengaruhi oleh persepsi manfaat, kemudahan bertransaksi, kecukupan informasi dan keamanan privasi.

Hasil penelitian ini mendukung teori *Technology Acceptance Model (TAM)* yang merupakan teori yang menggambarkan seberapa besar tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi akan mudah digunakan dan memperoleh manfaat dalam penggunaannya (Adhiputera, 2015)

c. Variabel Jumlah Pendapatan

Berdasarkan hasil analisis, variabel jumlah pendapatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal, dengan arah koefisien positif. Pengaruh positif dan signifikan variabel pendapatan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Davis, 1898), tentang *Theory Technology Acceptance Model (TAM)*. Dalam Adhiputera (2015) Fred Davis menjelaskan bahwa adanya pengaruh eksternal untuk mendukung persepsi kemudahan, maksud dari hal ini adalah untuk mengakses uang elektronik yaitu salah satunya adalah jumlah pendapatan atau kemampuan finansial

d. Variabel Usia

Berdasarkan hasil analisis, variabel usia tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai QR Code Indonesia Standart (QRIS)

pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal. Hal ini dikarenakan QRIS dapat digunakan disegala usia selama konsumen memiliki *gadget* dan mampu menggunakannya. Walaupun secara logika seharusnya kaitan antara usia dan preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal maka semakin tua usia maka biasanya memiliki keterbatasan pada penggunaan *gadget* itu sendiri.

e. Variabel Tingkat Pendidikan

Berdasarkan hasil analisis, variabel usia tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal. Hal ini dikarenakan konsumen dengan tingkat pendidikan apapun apabila mampu menggunakan *gadget* maka sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) mampu digunakan pula dalam bertransaksi. Walaupun secara logika seharusnya kaitan antara usia dan preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* di Kota Tegal maka semakin tinggi tingkat pendidikan maka biasanya memiliki keterbatasan pada penggunaan *gadget* itu sendiri.

2. Variabel yang Paling Berpengaruh Terhadap Preferensi Konsumen

Persepsi Kemudahan adalah variabel yang paling berpengaruh terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* terbesar di Kota Tegal.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Persepsi Kemudahan, persepsi kemanfaatan dan Pendapatan bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* terbesar di Kota Tegal
2. Persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan jumlah pendapatan berpengaruh positif dan signifikan dengan arah positif terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* terbesar di Kota Tegal.
3. Usia dan tingkat pendidikan tidak berpengaruh signifikan terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* terbesar di Kota Tegal.
4. Persepsi kemudahan merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap preferensi penggunaan sistem pembayaran non tunai *QR Code Indonesia Standart* (QRIS) pada konsumen 3 *mall* terbesar di Kota Tegal.

ACKNOWLEDGEMENT

Alhamdulillah penulis haturkan kepada Allah SWT atas berakhirnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Serta tak luput peneliti haturkan kepada pihak Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman yang telah membantu kelancaran proses penelitian dan proses publikasi artikel ilmiah.

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, W. M. (2015). Aplikasi Technology Acceptance Model terhadap Pengguna Layanan Internet Banking. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi*. Vol.2. No.1, 52-63.
- Bank Indonesia. (2014). *Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta.
- Davis, B. W. (2015). User Acceptance of ComputerTechnology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Journal of Management Science* Vol.35.

- Farizi, H., & Syaefullah. (2013). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Internet Banking. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1-18.
- Firdauzi, I. (2016). Pengaruh Kemampuan Finansial, Kemudahan, dan Perilaku Konsumen terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik di Kota Yogyakarta.
- Helmi, & Mubarak. (2014). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Masyarakat Kalimantan Selatan Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai. *At Taradhi Jurnal Studi Ekonomi*.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lintangsari, N. N., Hidayati, N., Purnamasari, Y., Carolina, H., & Febran, W. (2018). Analisis Pengaruh Instrumen Pembayaran Non-Tunai Terhadap Stabilitas Sistem Keuangan di Indonesia. *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*.
- Umar. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Thesis Bisnis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Waspada. (2012). Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa Perbankan. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 122-131.