

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. *Technology Acceptance Model*

TAM (Technology Acceptance Model) adalah salah satu teori perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan pemanfaatan teknologi informasi. Model yang dikembangkan ini adalah pengembangan dan teori sebelumnya yaitu *TRA (Theory of Reasoned Action)* dan *TPB (Theory of Planned Behavior)*¹. Teori ini menjelaskan Sikap dan perilaku penggunaan pelanggan dapat menunjukkan penerimaan teknologi. Keyakinan individu berubah menjadi sikap terhadap penggunaan, yang mengarah pada niat untuk menggunakan teknologi baru. Sejauh mana seseorang merasa bahwa memanfaatkan sistem akan meningkatkan kinerjanya dicirikan sebagai kegunaan yang dirasakan. Sejauh mana seseorang merasa bahwa memanfaatkan sistem akan mudah disebut sebagai kemudahan yang dirasakan pengguna².

TAM bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang faktor-faktor adopsi berdasarkan perilaku pengguna teknologi informasi³.

¹ Elisa Edi, 'Technology Acceptance Model', 2022
<<https://educhannel.id/blog/artikel/technology-acceptance-model.html>>. { Accessed 16 Oktober 2023 }

² Ali Mujahidin, 'Pengaruh Fintech E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial', *Inovbiz: Jurnal Inovasi Bisnis*, 8.2 (2020), 143
<<https://doi.org/10.35314/inovbiz.v8i2.1513>>.

³ Edi.

Menurut TAM, kemudahan penggunaan sistem teknologi ditentukan secara langsung atau tidak langsung oleh perilaku minat pengguna, sikap pengguna, keuntungan menggunakan sistem, dan kemudahan penggunaan sistem.

Model Penerimaan Teknologi (TAM) adalah kerangka kerja yang dibuat pada tahun 1986 oleh Fred D. Davis. *Theory Reasoned Action* (TRA) digunakan untuk mengkondisikan model Davis. Setuju bahwa ketika seseorang mengadopsi suatu teknologi, seringkali ditentukan oleh proses kognitif dan upaya untuk memuaskan pemakainya atau memaksimalkan kegunaan perangkat tersebut. Menurut Maharsi, TAM digunakan untuk menyelidiki dan mengukur aspek-aspek yang mempengaruhi apakah seseorang menerima atau menolak teknologi informasi tersebut.

2. Keputusan penggunaan

Definisi keputusan menurut Muslich adalah pemilihan dan penentuan suatu alternatif tindakan untuk memecahkan suatu masalah manajemen yang dihadapi, sedangkan menurut Irham Fahmi keputusan adalah proses penelusuran masalah yang berawal dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, sehingga terbentuknya suatu kesimpulan.

Suatu keputusan pemilihan tanpa dibarengi dengan pertimbangan dinamakan dengan “Pilihan Hobson” maksudnya yaitu pilihan bebas yang hanya ada satu opsi yang dipilih, pilihan tersebut adalah antara mengambil opsi atau tidak; “ambil ini atau tinggalkan ini”. Keputusan

penggunaan pada konsumen adalah hak memutuskan sesuatu yang dimiliki oleh konsumen yang berkaitan dengan pengaruh informasi yang didapat konsumen berkaitan dengan suatu produk atau jasa, keputusan konsumen ini dapat dipengaruhi oleh strategi pemasaran, faktor lingkungan-budaya.

Menurut Suharno keputusan penggunaan pada konsumen adalah tahapan konsumen dimana sudah memutuskan pilihannya serta melakukan transaksi jual beli sehingga konsumen dapat memanfaatkan produk tersebut. Sebagai contoh Pengambilan keputusan oleh pembeli untuk melakukan pembelian suatu barang bermula dari kesadaran akan kebutuhan dan kemauan, sehingga konsumen aktif melakukan pencarian tentang produk dan keberadaanya. Begitupun para konsumen dalam pengambilan keputusan terhadap penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran digital.

Adapun indikator yang mempengaruhi pengambilan keputusan.

a. Menghemat waktu⁴

Menggunakan sistem pembayaran digital mempermudah dan menghemat waktu dalam melakukan pembayaran sehingga pengguna bisa menggunakan waktu dengan kegiatan lain.

⁴ Noviete Juanda Almindo, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Mie Instant Selama Pandemi Covid', 2.2 (2022), 165–73.

- b. Keputusan menggunakan *e-wallet* di masa mendatang⁵.

Dengan adanya kemanfaatan dan kelebihan *e-wallet* pada pengguna maka pengguna memutuskan untuk menggunakan *e-wallet* secara terus menerus.

- c. Merekomendasikan kepada orang lain⁶.

Merekomendasikan disini dapat diartikan sebagai menyarankan, mengajak atau menfanjurakn dalam bertransaksi secara digital dengan menggunakan *e-wallet*/QRIS.

3. Pengetahuan Masyarakat mengenai QRIS

Menurut Kotler & Armstrong pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman⁷. Pengetahuan merupakan sesuatu yang dibutuhkan setiap orang untuk memenuhi hasrat ingin tahu, dan menjadi keharusan bagi semua orang untuk memiliki sebuah pengetahuan.

Pengetahuan masyarakat meliputi informasi yang tersimpan di dalam ingatan masyarakat. Informasi yang dipegang oleh masyarakat akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu sistem tersebut. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan

⁵ Risma Weti Aprilia and Dewi Noor Susanti, 'Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana Di Kabupaten Kebumen', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4.3 (2022), 399–409 <<https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>>.

⁶ Aprilia and Susanti.

⁷ Erlita Agustina and Sri Musmini.

produk/teknologi, maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan terhadap produk/teknologi tersebut⁸.

Pengetahuan tentang QRIS sangat berguna dimasa yang serba digital terlebih untuk kelancaran sistem pembayaran non-tunai di Indonesia. Sebagai generasi penentu bangsa, masyarakat haruslah mengetahui dan paham apa itu QRIS. Hal ini mendorong Bank Indonesia untuk semakin gencar memperkenalkan dan menginformasikan mengenai QRIS di media sosial.

Menurut Juanda indikator pengetahuan terdiri dari:

- a. Pengetahuan tentang kemanfaatan⁹.

Pengetahuan pengguna atau masyarakat mengenai kemanfaatan dari sistem yang digunakan.

- b. Pengetahuan mengenai sistem *e-wallet*¹⁰.

Pengetahuan pengguna mengenai sistem *e-wallet* untuk transaksi sehari – hari.

- c. Pengetahuan mengenai kelebihan¹¹.

Pengetahuan pengguna mengenai kelebihan dari sistem yang digunakan.

⁸ Erlita Agustina and Sri Musmini.

⁹ Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia, 'Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)', *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3.2 (2021), 157–73 <<https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i2.55.157-173>>.

¹⁰ Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia.

¹¹ Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia.

d. Pengetahuan mengenai penggunaan.¹²

Pengetahuan pengguna mengenai guna dan penggunaan atau pengoperasian sistem yang digunakan.

e. Pengetahuan mengenai risiko¹³.

Pengetahuan pengguna mengenai risiko dari sistem yang digunakan.

4. Kemudahan

Menurut Mathieson Ersaningtyas, A.P. & Susanti, E.D, Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari tindakan¹⁴. apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Kemudahan berarti keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan.

Jogiyanto mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) yaitu sebagai sejauh mana seseorang mempercayai bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan membebaskannya dari suatu usaha¹⁵. karakteristik dari kemudahan penggunaan adalah teknologi yang mudah untuk digunakan, mudah untuk dipahami serta mudah dalam

¹² Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia.

¹³ Nurdin, Difa Restiti, and Rizki Amalia.

¹⁴ Purnama Ramadani Silalahi, Khairina Tambunan, and Tryana Ramadhany Batubara, 'Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Transaksi', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.2 (2022), 122–28.

¹⁵ Akbar Mahardika, 'Keputusan Menggunakan Qris Pada Umkm Selama Masa Pandemi Covid-19 UMKM Selama Masa Pandemi Covid-19', 2022, 3–5.

pengoperasiannya. Pada variabel Kemudahan ini memiliki indikator untuk dijadikan pengukur dalam penelitian dengan indikatornya sebagai berikut :

a. Kemudahan dalam pengoperasian¹⁶

Sistem yang digunakan mudah dioperasikan oleh pengguna

b. Mudah dipelajari¹⁷

Sistem yang digunakan mudah dipelajari dalam proses pengoperasian oleh pengguna

c. Sempel¹⁸

Sistem yang digunakan simple dalam proses pengoperasiannya

d. Efisien waktu¹⁹.

Sistem yang digunakan cepat dan efisien waktu dalam bertransaksi.

Kemudahan pengguna adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Definisi tersebut dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan tanpa harus bersusah payah dalam usaha.

¹⁶ 'Jurnal Ekobis Dewantara Vol. 3 No. 1 Januari 2020', 3.1 (2020), 39–51.

¹⁷ Pengaruh Kemudahan, D A N Risiko Terhadap, and Ira Puspitadewi S, 'Jurnal Mahasiswa Entrepreneur (JME) FEB UNARS MINAT NASABAH DALAM MENGGUNAKAN MOBILE BANKING (Studi Kasus Pada Bank Syariah Indonesia Cabang Jember) Silvania Putri Halim Universitas Muhammadiyah Jember Muhammad Naely Azhad Universitas Muhammadiyah Jem', 1.10 (2022), 2035–42.

¹⁸ Silalahi, Tambunan, and Batubara.

¹⁹ D A N Keamanan and Terhadap Minat, 'Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo', 10.1 (2021), 53–62.

Menurut Sun dan Zhang identifikasi dimensi dari kemudahan yaitu, *ease to learn* (mudah dipelajari), *ease to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *become skillful* (menjadi terampil).

5. Kemanfaatan

Kemanfaatan merupakan keyakinan seseorang ketika melakukan pengambilan keputusan. Apabila seseorang sudah menetapkan pilihannya dan memercayakan kebutuhannya kepada suatu produk maka konsumen akan memanfaatkan produk tersebut dengan sebaik-baiknya. Namun, apabila individu tidak mempercayai kebutuhannya pada suatu produk maka konsumen dengan pasti tidak akan menggunakan produk tersebut. Kemanfaatan merupakan tingkat keyakinan seseorang yang mana seseorang tersebut meyakini atau mempercayai pada suatu sistem atau produk bahwa sistem tersebut dapat mempermudah kegiatan individu sehingga suatu kegiatan dapat diselesaikan lebih cepat dan tepat.

Kemanfaatan sendiri memiliki arti bermanfaat atau kegunaan. Menurut Davis et al dalam Jogiyanto mendefinisikan persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja²⁰.

²⁰ Inaya Sari Melati, 'Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang', 01 No.02 (2020)
<https://www.academia.edu/74731569/Pengaruh_Kemudahan_Penggunaan_Kemanfaatan_Risiko

Menurut Fusiler dan Durlabhji yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi guna melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan teknologi *mobile commerce* tidak memerlukan usaha yang besar²¹.

Indikator pada variabel kemanfaatan yaitu :

a. Mempercepat pekerjaan²²

Para pengguna *e-wallet* dapat menggunakan waktu dengan sebaik baiknya dengan melakukan pembayaran digital menggunakan *e-wallet*.

b. Meningkatkan kinerja²³.

Pengguna menggunakan *e-wallet* dalam proses pembayaran secara digital maka dapat meningkatkan kinerjanya.

6. Sistem Pembayaran Digital

Pembayaran digital adalah pembayaran yang berbasis teknologi, dalam pembayaran digital uang disimpan, diproses, dan diterima dalam bentuk informasi digital dan proses pemindahannya diinisialisasi melalui

_dan_Kepercayaan_terhadap_Minat_Menggunakan_E_wallet_pada_Generasi_Milenial_Kota_Semarang>.

²¹ Hutami A Ningsih, Endang M Sasmita, and Bida Sari, 'Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa', *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4.1 (2021), 1–9.

²² 'Jurnal Ekobis Dewantara Vol. 3 No. 1 Januari 2020'.

²³ Pengaruh Kemudahan, D A N Risiko Terhadap, and Ira Puspitadewi S, 'Jurnal Mahasiswa Entrepreneur (JME) FEB UNARS MINAT NASABAH DALAM MENGGUNAKAN MOBILE BANKING (Studi Kasus Pada Bank Syariah Indonesia Cabang Jember) Silvania Putri Halim Universitas Muhammadiyah Jember Muhammad Naely Azhad Universitas Muhammadiyah Jember, 1.10 (2022), 2035–42.

alat pembayaran elektronik. Pembayaran secara tradisional dilakukan melalui uang tunai, cek, atau kartu kredit sedangkan pembayaran digital dilakukan menggunakan software tertentu, kartu pembayaran, dan uang elektronik. Komponen-komponen utama dari sistem pembayaran digital antara lain:

- a. aplikasi pemindahan uang,
- b. Infrastruktur Jaringan,
- c. Peraturan dan prosedur yang memerintah kegunaan dari sistem tersebut.²⁴

a. *E-wallet*

E-wallet atau dompet elektronik adalah alat pembayaran digital yang menggunakan media elektronik berupa server based. Pembayaran menggunakan *e-wallet* memungkinkan para pengguna untuk melakukan berbagai transaksi dan berfungsi hampir sama dengan dompet fisik. *E-wallet* pertama kalinya diakui sebagai sebuah metode untuk menyimpan uang dalam bentuk elektronik, namun menjadi populer karena cocok untuk menyediakan cara yang nyaman bagi pengguna internet menyimpan dan menggunakan informasi berbelanja secara online²⁵.

²⁴ Pada Era, Revolusi Industri, and D I Indonesia, 'IAIN Palangka Raya', 4 (2019), 60–75.

²⁵ Anton Subarno, 'Optimalisasi Penerapan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Merchant Di Wilayah Surakarta', *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 5.2 (2021), 43–57.

b. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah suatu standarisasi sistem pembayaran dengan menggunakan metode *QR Code* yang terbaru yang di terapkan oleh Bank Indonesia dengan tujuan agar proses transaksi dengan *QR Code* menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Terkait QRIS semua Penyelenggara jasa sistem pembayaran akan menggunakan *QR Code* sebagai sistem Pembayaran dan wajib menerapkan QRIS saat ini. *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) merupakan suatu sistem sebagai penyatuan berbagai macam QR dari berbagai penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) bersama *QR Code*. Sistem pembayaran dengan berbentuk *QR Code* tidak hanya bisa di gunakan di Mall saja tapi juga dapat digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, donasi (*merchant*) yang tentunya berlogo QRIS.²⁶

Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan *QR Code Indonesia* atau *QR Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS adalah standar *QR Code* pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Setiap penyedia Penyelenggara

²⁶ Rika Permatasari, F. Yudhi Priyo Amboro, and Nurlaily Nurlaily, 'Efektivitas Penerapan Transaksi QRIS Era Covid-19 Di Pasar Tradisional Kota Batam Menurut Perspektif Hukum Progresif', *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 4.2 (2022), 265–78 <<https://doi.org/10.37680/almanhaj.v4i2.1780>>.

Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR wajib menggunakan QRIS yang diatur dalam BI dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk pembayaran.

QR Code berfungsi agar satu kode bisa dipakai melalui layanan pembayaran yang berbeda. Standar Nasional *QR Code* diperlukan untuk mengantisipasi inovasi teknologi dan perkembangan kanal pembayaran menggunakan *QR Code* yang berpotensi menimbulkan fragmentasi baru di industri sistem pembayaran serta untuk memperluas akseptasi pembayaran non tunai nasional secara lebih efisien²⁷. QRIS hadir dengan tagline UNGGUL (Universal, Gampang, Untung dan Langsung), yang memiliki makna yaitu:

- 1) Universal yaitu yang berlaku di semua lapisan masyarakat
- 2) Gampang artinya memprmudah masyarakat dalam bertransaksi atau melakukan suatu pembayaran secara digital dan aman dalam satu genggam
- 3) Untung; Efisien, satu kode QR untuk semua aplikasi pembayaran digital.

²⁷ Rina Mayanti, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25.2 (2020), 123–35 <<https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2413>>.

- 4) Langsung Transaksi cepat dan seketika, mendukung kelancaran sistem pembayaran.²⁸

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti & Tahun Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Komang Erlita Agustina (2022) ²⁹	Pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan Kredibilitas terhadap minat penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) (studi pada generasi z di provinsi bali)	Kuantitatif	Variabel pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS,
2.	Siti Rodiah (2020) ³⁰	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan <i>e-wallet</i> pada Generasi Milenial Kota Semarang	Kuantitatif	Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> , kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .

²⁸ Arum Azzahroo Risma and Dwi Estiningrum Sri, 'Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran', *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17 (2021), 10–17.

²⁹ Erlita Agustina and Sri Musmini.

³⁰ Siti Rodiah Rodiah and Inaya Sari Melati, 'Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang', *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1.2 (2020), 66 <<https://doi.org/10.31331/jee.v1i2.1293>>.

3.	Anastasia Anggi Palupi (2022) ³¹	Pengaruh literasi keuangan dan kemudahan Penggunaan sistem QRIS terhadap keputusan Bertransaksi menggunakan QRIS pada umkm	Kuantitatif	Variabel kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok,
4.	Syafira Aulia Fadlillah, Jonet Ariyanto Nugroh (2021) ³²	Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) pada pelaku umkm binaan bank indonesia kpw Solo	Kuantitatif	Variabel kemudahan berpengaruh signifikan serta positif terhadap minat menggunakan QRIS pada Pelaku UMKM Binaan BI Kpw Solo
6.	Jaya Ramadaey Bangsa (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Shopeepay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo.	Kuantitatif	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan Shopeepay.
7.	Sheldy Yasi Pralytha	Pengaruh gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan	Kuantitatif	Variabel keputusan penggunaan terjadi Gaya Hidup, Kemudahan

³¹ Anastasia Anggi Palupi, 'Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM', *Seminar Nasional Riset Terapan*, Vol 10,1 (2022), 1–9 <<https://prosiding-old.pnj.ac.id/index.php/snrtb/article/view/5607>>.

³² Syafira Aulia Fadlillah, Jonet Ariyanto Nugroho, and Khresna Bayu Sangka, 'BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi', 7.3 (2022), 1–7.

	(2023) ³³	transaksi terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> dana.		Penggunaan, dan Keamanan Transaksi berpengaruh positif dan signifikan.
8.	Risma Weti Aprilia (2022) ³⁴	Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan <i>e-wallet</i> Dana di Kabupaten Kebumen	Kuantitatif	Variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan
9.	Wiwik Widiyanti (2020) ³⁵	Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan <i>e-wallet</i> OVO di Depok	Kuantitatif	Variabel kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> ovo di Depok

Sumber : dikumpulkan dari berbagai sumber

C. Kerangka Berfikir

Kerangka Berfikir Pada Penelitian ini yaitu yang mana Variabel Independennya adalah Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan sistem tersebut. Dan variabel dependennya yaitu pada Keputusan Penggunaan maka kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :

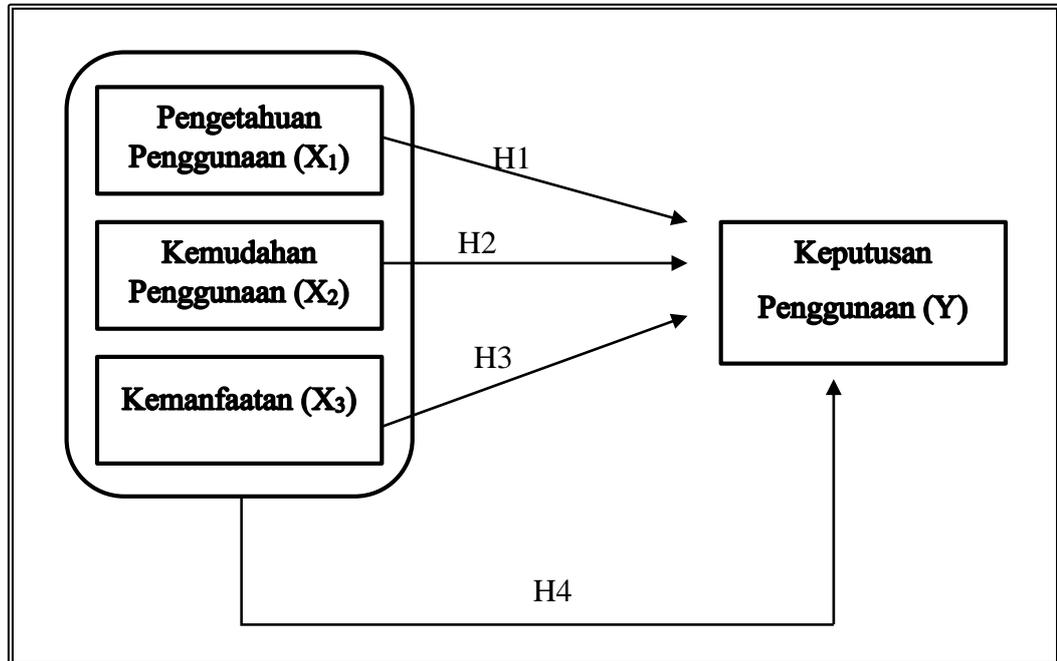
³³ Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, and Penggunaan E-wallet Dana, '1) , 2) , 3) 1', September 2023.

³⁴ Aprilia and Susanti.

³⁵ Wiwik Widiyanti, 'Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO Di Depok', *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7.1 (2020), 54–68 <<https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>>.

Gambar 2.1

Kerangka Berpikir



Sumber : dikumpulkan dari jurnal seminar inovasi manajemen bisnis dan akuntansi 5 (sheldy yasi, heny, hendra),(2023)

Keterangan :

X₁ = Pengetahuan Penggunaan

X₂ = Kemudahan Penggunaan

X₃ = Kemanfaatan

Y = Keputusan Penggunaan

D. Pengembangan Hipotesis

1. Pengaruh pengetahuan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang dilihat, dikenal, diketahuhi, dipahami, dimengerti seseorang terhadap suatu objek tertentu setelah seseorang mendapatkan informasi yang diperoleh. Pengetahuan ini yaitu pemahaman masyarakat terhadap sistem QRIS, dan dalam penggunaan *e-wallet*. Semakin tinggi tingkat pemahaman masyarakat, maka semakin mudah, dan tahu serta semakin yakin seseorang memutuskan untuk menggunakan sistem QRIS dan *e-wallet* tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Komang Erlita Agustina (2022) yang menyatakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Maka berdasarkan penelitian terdahulu peneliti dapat mengajukan hipotesis yang pertama yaitu ;

H1 : pengetahuan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

2. Pengaruh kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*

Kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan. Semakin mudah suatu sistem tersebut dalam

penggunaannya maka lebih sedikit upaya yang harus dilakukan seseorang sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anastasia Anggi Palupi (2022) yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Variabel kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS, berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat mengajukan hipotesis kedua yaitu ;

H2 : Kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

3. Pengaruh kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*

Kemanfaatan didefinisikan oleh Davis dan Adam et.al bahwa kemanfaatan yaitu suatu tingkatan tertentu yang akan meningkatkan prestasi seseorang setelah digunakan pada sistem tersebut. Semakin sering sistem QRIS dan *e-wallet* tersebut digunakan maka semakin dirasakan masyarakat kemanfaatan sistem tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wiwik Widiyanti (2020) yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Variabel kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* ovo di Depok, berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat mengajukan hipotesis ketiga yaitu ;

H3 : Kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

4. Pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*

Ketiga variabel ini menjelaskan bahwa dari adanya pengetahuan masyarakat terhadap sistem pembayaran digital seperti QRIS dan *e-wallet* maka masyarakat dapat merasakan kemudahan dalam pengoperasian dan pengelolaan sistem tersebut sehingga dari adanya pengetahuan dan kemudahan dalam pengoperasiannya maka masyarakat juga dapat merasakan manfaat dari sistem tersebut atau kemanfaatan sistem tersebut didapatkan dan dirasakan masyarakat yang menggunakannya. Hal tersebut dapat didukung dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Entina Cindy Permani dari penelitiannya menjelaskan bahwa Variabel pengetahuan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan persepsi risiko secara parsial maupun secara simultan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat mengajukan hipotesis keempat yaitu ;

H4 : pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

E. Hipotesis

Menurut Djaali dalam bukunya, hipotesis adalah hasil dari suatu proses rasional pada tinjauan pustaka dan teori yang relevan, dan perlu adanya pengujian kembali agar dapat di yakini kebenarannya, dan perlu adanya pengujian kembali, karena hipotesis itu sendiri merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah³⁶. Maka hipotesis yang akan diajukan penelitian adalah sebagai berikut ;

H1 : Pengetahuan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

H2 : Kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

H3 : Kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

H4 : Pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai transaksi secara digital pada masyarakat di Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang..

³⁶ prof. Dr. H. Djaali, *Metodologi Penelitian kuantitatif*, Ed. By Bunga Sari Fatmawati (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2020).