

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

20 Ilir DII adalah salah satu kelurahan yang berada di wilayah Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. Kelurahan ini dipimpin oleh seorang lurah yang bernama Merry Kusyanti, SE. Kelurahan ini terbagi dari beberapa RT dan RW. Adapun jumlah RW yang ada di kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang ini sebanyak 11 RW sedangkan RT nya sebanyak 42 RT. Sementara Kelurahan 20 Ilir D II berlokasi di Jalan Ampibi No.25.

1 Keadaan Penduduk

Menurut data yang penulis peroleh, jumlah Kepala Keluarga di Kelurahan 20 Ilir D II ini sebanyak 3.257 Kepala Keluarga. Sementara jumlah penduduk di Kelurahan ini sebanyak 11.557 jiwa. Keseluruhan jumlah tersebut terdiri dari 5.623 jiwa laki-laki dan 5.934 jiwa perempuan.

Tabel 4.1

Data Jumlah Penduduk Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang

Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
Laki-Laki	5.623
Perempuan	5.934

Sumber : hasil observasi

B. Karakteristik Responden

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 170 responden yang merupakan masyarakat pengguna *e-wallet* di kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang dengan menggunakan kuisisioner, maka peneliti memperoleh data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, usia produktif, dan pekerjaan masyarakat kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut ini adalah karakteristik dari responden berdasarkan jenis kelaminnya.

Tabel 4.2

Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	<i>Amount</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
PEREMPUAN	87	87	51,18	51,18	51,18
LAKI-LAKI	83	83	48,82	48,82	100
Jumlah	170	170	100	100	

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan data pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa penyebaran responden sebanyak 170 responden terdapat 87 orang berjenis kelamin perempuan dan sebanyak 83 orang berjenis kelamin laki-laki jika dipersentasekan maka hasilnya sebanyak 51,18% perempuan dan sebanyak 48,82% laki-laki.

2. Berdasarkan usia

Tabel 4.3

Responden Berdasarkan Usia Masyarakat

	<i>Amount</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
17-25 Tahun	61	61	35,88	35,88	35,88
26-35 Tahun	39	39	22,94	22,94	58,82
36-45 Tahun	36	36	21,18	21,18	80
46-55 Tahun	34	34	20	20	100
Jumlah	170	170	100	100	

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.3 bahwa karakteristik responden dalam usia produktif yaitu 17-25 tahun berjumlah 61 orang dengan persentase 35,88%, 26-35 tahun berjumlah 39 orang dengan persentase 22,94%, usia 36-45 tahun berjumlah 36 orang dengan persentase sebesar 21,18% dan usia 46-55 tahun berjumlah 34 orang dengan persentase sebesar 20%. responden penelitian ini didominasi oleh masyarakat yang berusia 17-25 tahun.

3. Pekerjaan

Tabel 4.4

Responden Berdasarkan Pekerjaan

	<i>Amount</i>	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
IRT	35	35	20,59	20,59	20,59
Buruh	13	13	7,65	7,66	28,25
Pegawai	64	64	37,65	37,65	65,9
Wirausaha	14	14	8,23	8,23	74,13
Wiraswasta	4	4	2,35	0,59	74,48
Polisi	1	1	0,59	0,59	77,07
Guru	5	5	2,94	2,94	80,01
Mahasiswa	26	26	15,29	15,29	95,3
Pelajar	5	5	2,94	2,94	98,24
Belum Bekerja	3	3	1,76	1,76	100
Jumlah	170	170	100	100	

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.4 bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan terdapat masyarakat sebagai ibu rumah tangga berjumlah 35 orang, responden dengan berprofesi sebagai buruh sebanyak 13 orang, responden dengan profesi sebagai pegawai sebanyak 64 orang, responden sebagai wirausaha dan wiraswasta sebanyak 14 orang dan 4 orang, responden dengan pekerjaan sebagai polisi sebanyak 1 orang, sebagai guru sebanyak 5 orang, responden dengan karakteristik sebagai mahasiswa sebanyak 26 orang sebagai pelajar sebanyak 5 orang dan responden yang belum berkerja sebanyak 3 orang. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dengan karakteristik pekerjaan yaitu sebagai pegawai.

C. Hasil Analisis Data

1. Pengujian Model Pengukuran (*Measurement Model*)

a. Outer Loading Factor

Nilai *loading factor* sebesar 0,50 atau lebih dianggap memiliki validitas yang cukup kuat untuk menjelaskan konstruk laten. Nilai *outer loading* awal pada variabel Pengetahuan Penggunaan, Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan dan Keputusan Penggunaan dapat dilihat pada tabel 4.4 memiliki nilai > 0.5 artinya dapat dikatakan valid.

Tabel 4.5
Outer Loading Factor

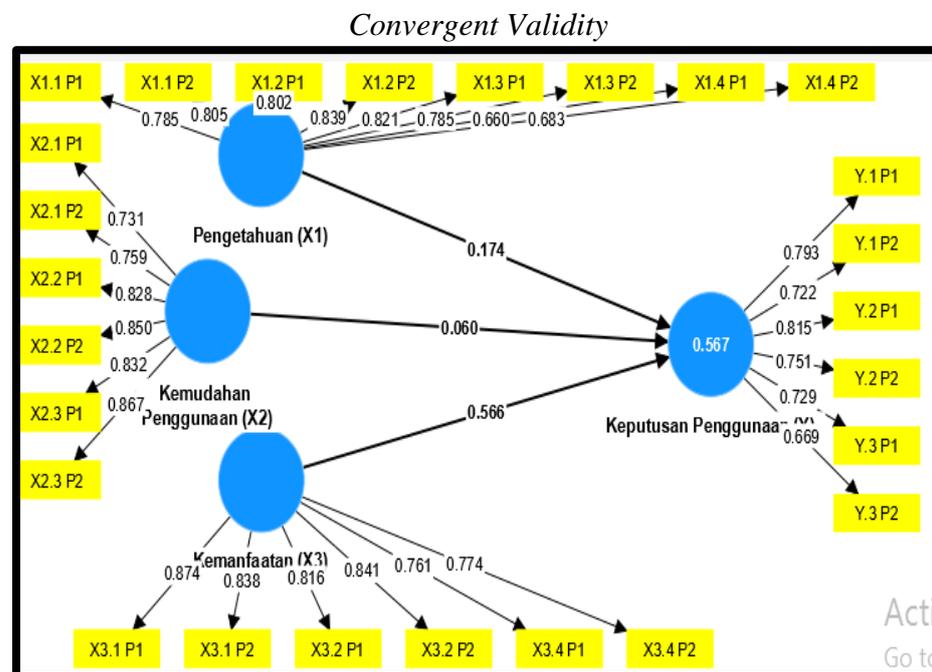
	Pengetahuan (X1)	Kemudahan Penggunaan (X2)	Kemanfaatan (X3)	Keputusan Penggunaan (Y)
X1.1 P1	0.785			
X1.1 P2	0.805			
X1.2 P1	0.802			
X1.2 P2	0.839			
X1.3 P1	0.821			
X1.3 P2	0.785			
X1.4 P1	0.660			
X1.4 P2	0.683			
X2.1 P1		0.731		
X2.1 P2		0.759		
X2.2 P1		0.828		
X2.2 P2		0.850		
X2.3 P1		0.832		
X2.3 P2		0.867		
X3.1 P1			0.874	
X3.1 P2			0.838	
X3.2 P1			0.816	
X3.2 P2			0.841	
X3.4 P1			0.761	
X3.4 P2			0.774	
Y.1 P1				0.793
Y.1 P2				0.722
Y.2 P1				0.815
Y.2 P2				0.751
Y.3 P1				0.729
Y.3 P2				0.669

Sumber : Hasil Penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

b. Convergent Validity

Convergent Validity merupakan salah satu uji yang menunjukkan hubungan antar item reflektif dengan variabel latennya. Suatu indikator dapat dikatakan memenuhi kriteria atau valid jika nilai *loading factor* $> 0,50$.

Gambar 4.1



Sumber : Hasil penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa nilai *outer loading* dari semua indikator variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel X1, X2, X3, dan Y memiliki nilai yang lebih besar dari 0,50 sehingga dalam hal ini dapat dikatakan valid.

c. Discriminant Validity

Tabel 4.6

Nilai *Discriminant validity*

	Kemanfaatan (X3)	Kemudahan Penggunaan (X2)	Keputusan Penggunaan (Y)	Pengetahuan (X1)
Pengetahuan (X1)	0.805	0.793	0.695	
Kemudahan Penggunaan (X2)	0.884			
Kemanfaatan (X3)				
Keputusan Penggunaan (Y)	0.822	0.711		

Sumber : Hasil penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Berdasarkan pada tabel 4.6 menunjukkan perbandingan dari nilai akar AVE yang memperlihatkan bahwa masing-masing nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan korelasi antar variabel lainnya, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten dalam penelitian ini memiliki validitas deskriminan yang baik.

d. Reability atau Reabilitas.

Reabilitas dapat dilihat dari nilai *cronbach's alpha* dan nilai *composite reability*. Untuk dapat dikatakan suatu konstruk reliabel, maka nilai *cronbach's alpha* harus $>0,6$ dan nilai *composite reability* harus $>0,7$.

Tabel 4.7*Construct Reability and Validity*

	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability (rho_a)</i>	<i>Composite reliability (rho_c)</i>	<i>Average variance extracted (AVE)</i>
Pengetahuan (X1)	0.904	0.913	0.923	0.600
Kemudahan Penggunaan (X2)	0.896	0.902	0.921	0.660
Kemanfaatan (X3)	0.901	0.908	0.924	0.670
Keputusan Penggunaan (Y)	0.843	0.857	0.884	0.559

Sumber : Hasil penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai *cronbach's alpha* > 0.6 dan nilai *composite reability* > 0.7 , yang artinya indikator yang digunakan dalam variabel penelitian ini dikatakan reliabel. Sedangkan validitas menggunakan nilai AVE dengan nilai > 0.5 dapat dilihat pada table diatas juga menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai AVE > 0.5 , yang artinya bahwa keseluruhan indikator dan variabel dinyatakan valid.

2. Pengujian Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian struktural model dilakukan untuk melihat hubungan antara konstruk, nilai signifikansi dan *R-square* dari model penelitian. Nilai *R-square* dapat digunakan untuk menilai pengaruh variabel independen

tertentu terhadap variabel dependen. Nilai *R-square* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8

Nilai *R-Square*

	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
Keputusan Penggunaan (Y)	0.567	0.559

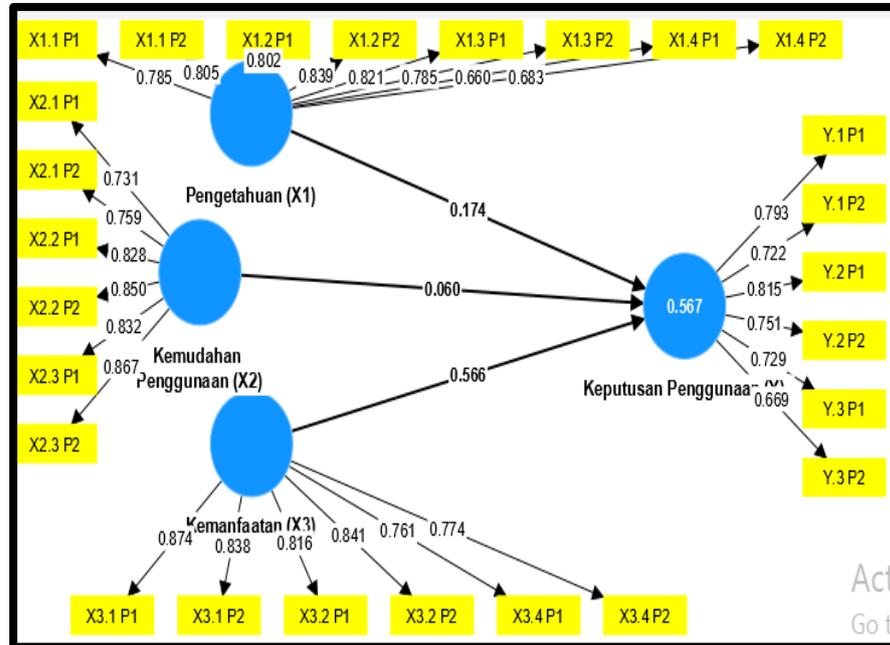
Sumber : Hasil peneleitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Berdasarkan data pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai *R-square* variabel Keputusan Penggunaan sebesar 0,567 atau 56,7%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa variabel Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan dapat dijelaskan oleh variabel Keputusan Penggunaan sebesar 56,7%, sedangkan sisanya sebesar 43,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3. Pengujian Hipotesis (Langsung)

Dalam sebuah penelitian, diterima atau tidaknya sebuah hipotesis yang diajukan perlu dilakukannya sebuah pengujian hipotesis dengan menggunakan fungsi *Bootstripping* pada SmartPLS 4.0, hipotesis diterima jika tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau *t-value* melebihi nilai kritisnya. Nilai *t-statistic* untuk tingkat signifikansi 5% sebesar 1,96. Berikut ini penjelasan mengenai pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Gambar 4.2
Hasil Pengujian Hipotesis



Sumber : Hasil Penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

a. Hipotesis Langsung (Direct Effect)

1) Secara Parsial

Tabel 4.9

Uji Hipotesis

Hasil Path Coefficient

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Pengetahuan (X1) -> Keputusan Penggunaan (Y)	0.174	0.182	0.088	1.986	0.047
Kemudahan Penggunaan (X2) -> Keputusan Penggunaan (Y)	0.060	0.061	0.092	0.652	0.514
Kemanfaatan (X3) -> Keputusan Penggunaan (Y)	0.566	0.559	0.110	5.136	0.000

Sumber : Hasil Penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Dari data *path coefficient* pada tabel 4.9 dapat dilihat mengenai nilai *original sampel*, *p values* atau *t statistics* yang digunakan

sebagai acuan untuk mengambil keputusan mengenai hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis diterima apabila pada hasil pengolahan data menunjukkan nilai *t- statistics* > t-tabel atau *p values* < 0,005.

a) Pengaruh Pengetahuan *Qris* Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *t statistics* pengetahuan penggunaan qris terhadap keputusan penggunaan sebesar $1.986 > 1.96$ atau dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.047 < 0.05$, nilai *original sample* bernilai positif yakni 0.174 yang menunjukkan arah hubungan antara Pengetahuan terhadap Keputusan Penggunaan adalah positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara Pengaruh Pengetahuan terhadap Keputusan Penggunaan.

b) Pengaruh Kemudahan Penggunaan *Qris* Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *t statistics* Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan sebesar $0.652 < 1.96$ atau dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.514 > 0.05$, nilai *original sampel* bernilai positif yaitu sebesar 0.060 yang menunjukkan

arah hubungan antara Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan adalah positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak pengaruh positif dan tidak signifikan antara Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan.

c) Pengaruh Kemanfaatan *Qris* Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *t statistics* Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan sebesar $5.136 > 1.96$ atau dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.000 < 0.05$, nilai *original sampel* bernilai positif yaitu sebesar 0.566 yang menunjukkan arah hubungan antara Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan adalah positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Pengaruh Kemanfaatan terhadap Keputusan Penggunaan.

2) Secara Simultan

Tabel 4.10

Summary ANOVA

	<i>Sum square</i>	<i>df</i>	<i>Mean square</i>	<i>F</i>	<i>P value</i>
Total	2.136.994	170	0.000	0.000	0.000
Error	1.013.365	167	6.068	0.000	0.000
Regression	1.123.630	3	374.543	61.724	0.000

Sumber : Hasil Penelitian diolah dengan SmartPLS 4.0

Dari data Summary ANOVA pada tabel 4.10 dapat dilihat mengenai nilai *Regression F*, dan *P-Value* yang digunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan mengenai hipotesis berpengaruh atau tidak berpengaruh. Hipotesis berpengaruh signifikan apabila pada hasil pengolahan data menunjukkan nilai *Regression F* > 1.96 atau *p values* < 0,005.

a) Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan QRIS Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *Regression F* Pengaruh Pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebesar $61.724 > 1.96$ atau dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.000 < 0.05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

D. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 4.11

Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis	Hasil Penelitian
1	H1 : Pengaruh pengetahuan QRIS berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II kota Palembang.	Pengaruh pengetahuan berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II kota Palembang.
2	H2 : Pengaruh kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II kota Palembang.	Pengaruh kemudahan penggunaan QRIS tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II kota Palembang.
3	H3 : Pengaruh kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II kota Palembang.	Pengaruh kemanfaatan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat 20 Ilir D II kota Palembang.
4	H4 : Pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.	Pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, kemanfaatan QRIS sangat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> pada masyarakat Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang.

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian, peneliti memaparkan hasil dari penelitian berdasarkan data penelitian yang sebelumnya telah diolah menggunakan SmartPLS versi 4.0 dimana pada penelitian ini, peneliti memiliki 4 hipotesis yang akan dibahas satu persatu mengenai hasilnya.

1. Pengaruh Pengetahuan QRIS Terhadap Keputusan Penggunaan.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pengaruh pengetahuan QRIS terhadap keputusan penggunaan. Dimana diperoleh nilai *t statistics* sebesar 1.986 yang artinya lebih besar dari *t* tabel atau juga dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.047 < 0.05$, yang artinya terdapat pengaruh signifikan, dan pada nilai *original sample* bernilai positif yakni 0.174 yang menunjukkan arah hubungan antara pengaruh pengetahuan terhadap keputusan adalah positif.

Dalam hal ini pengaruh pengetahuan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dalam membentuk suatu keputusan, pengetahuan dalam hal ini ialah keputusan masyarakat pengguna untuk menggunakan suatu bentuk sistem teknologi apa transaksi yaitu *e-wallet*, dimana *e-wallet* ini merupakan salah satu bentuk kemajuan bidang perbankan yang berkembang dalam pengaplikasiannya, faktor pengetahuan termasuk faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung terhadap keputusan seorang pengguna.

Berdasarkan hal tersebut artinya penelitian ini yang dilakukan oleh Komang Erlita Agustina (2022) yang menyatakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan QRIS Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara pengaruh kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan penggunaan. Dimana diperoleh nilai *t statistics* sebesar 0.652 yang artinya lebih kecil dari *t* tabel atau juga dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.514 > 0.05$, yang artinya tidak terdapat pengaruh, dan pada nilai *original sample* bernilai positif yakni 0.060 yang menunjukkan arah hubungan antara pengaruh kemudahan penggunaan QRIS terhadap keputusan adalah positif.

Dalam hal ini pengaruh kemudahan penggunaan tidaklah menjadi salah satu faktor yang utama dalam mempengaruhi seseorang dalam mempengaruhi secara langsung, terhadap keputusan seorang dalam menggunakan *e-wallet* walaupun kemudahan dapat diartikan sebagai suatu bentuk keadaan dimana seorang pengguna meyakini bahwa penggunaan aplikasi *e-wallet* sebenarnya mudah untuk digunakan tetapi nyatanya kemudahan saja tidaklah dapat mempengaruhi seseorang secara langsung sehingga membuatnya memutuskan untuk menggunakan *e-wallet* tersebut.

Berdasarkan hal tersebut artinya penelitian ini tidak 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.

3. Pengaruh Kemanfaatan QRIS Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*

Berdasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pengaruh kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan. Dimana diperoleh nilai *t statistics* sebesar 5.136 yang artinya $5.136 > 1.96$ lebih besar dari *t* tabel atau juga dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.000 < 0.05$, yang artinya terdapat pengaruh, dan pada nilai *original sample* bernilai positif yakni 0.566 yang menunjukkan arah hubungan antara pengaruh kemanfaatan QRIS terhadap keputusan adalah positif.

Dalam hal ini pengaruh kemanfaatan menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi seseorang dalam mempengaruhi secara langsung, kemanfaatan itu sendiri 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.

Berdasarkan hal tersebut artinya penelitian ini didukung oleh Wiwik Widiyanti (2020) yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* tersebut.

4. Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan QRIS Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet*.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai *Regression F* Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan *Qris* terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebesar $61.724 > 1.96$ atau dapat dilihat pada *p value* yang menunjukkan nilai $0.000 < 0.05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan QRIS terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Dalam hal ini Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan QRIS menjadi salah satu faktor dalam mempengaruhi seseorang dalam mempengaruhi secara langsung, 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.

Berdasarkan Hal tersebut artinya 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.