

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan ciri era digital yang masih berlangsung dan berkembang pesat dalam berbagai aspek kehidupan politik, pendidikan, budaya, ekonomi, pertahanan dan keamanan (Fauzi, 2022). Dalam bidang ekonomi, persaingan bisnis yang semakin kompetitif menuntut perusahaan untuk cepat beradaptasi terhadap perubahan teknologi digital guna memenuhi permintaan klien (Mihu, Cantemir & Pitic, 2023). Alat transformasi bisnis di era digital mencakup strategi transformasi digital yang jelas, arsitektur *cloud hybrid*, pemeriksaan menyeluruh dan sejumlah teknologi mutakhir, termasuk kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), *blockchain*, komputasi tepi dan *internet of things* (Meier, 2022).

Digitalisasi menjadi tren teknologi paling signifikan yang mengubah masyarakat dan mencakup banyak elemen bisnis pada kehidupan sehari-hari seperti terdapat peralihan pembayaran tunai ke pembayaran elektronik (Maryanto, 2021). Menurut Bank Indonesia (BI) nilai transaksi perbankan digital pada Maret 2023 mencapai Rp. 4.944,1 triliun tumbuh 9,88% secara tahunan (*year on year/yoy*) dibanding bulan yang sama tahun sebelumnya (Victoria, 2023). Namun, peningkatan nilai perbankan digital di Indonesia tidak sebanding dengan jumlah penduduknya. Dibandingkan dengan negara-negara ASEAN lainnya, yang rata-rata tingkat literasi digitalnya mencapai 70%, Indonesia memiliki tingkat literasi digital terendah, yakni hanya 62%. (Anam, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan teknologi di Indonesia belum menyeluruh pada penggunaan dan pemanfaatannya oleh masyarakatnya, sehingga mungkin hanya perusahaan dan pelaku usaha yang memiliki akses dan kemampuan yang mumpuni dalam penerimaan digitalisasi ini.

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan inovasi keuangan digital sebesar 99% yang didukung dari sektor UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah) dari sekitar 59 juta perusahaan di Indonesia. Kementerian Koperasi dan UKM menyatakan bahwa saat ini peran

UMKM sangatlah penting untuk stabilitas pertumbuhan ekonomi Indonesia, terbukti ketika covid-19 melanda Indonesia, berkat keunggulan yang mereka miliki, yakni kemampuan untuk menciptakan barang atau jasa yang dekat dengan konsumen dan kecenderungan mereka untuk menghindari penggunaan bahan baku impor, UMKM mampu bertahan saat covid-19 melanda Indonesia, bahkan saat perusahaan-perusahaan besar mulai bangkrut (Mahyuni & Setiawan, 2021). Disamping kelebihan yang dimiliki UMKM, ia juga memiliki keterbatasan, salah satunya adalah rendahnya penggunaan digital oleh UMKM. Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan UKM, dari sekitar 65 juta UMKM, hanya 17,25 juta atau sekitar 26,5% yang terhubung dengan ekosistem digital, jumlah ini masih sangat kecil dan perlu ditingkatkan (Bank Indonesia, 2022).

Secara tidak langsung, covid-19 menjadi pendorong adanya percepatan digitalisasi, dimana banyak masyarakat yang mempunyai akses layanan digital dalam urusan ekonomi dan keuangan. Maka dari itu, dengan mengadopsi BSPI 2025 sebagai kerangka hukum pembayaran keuangan digital, termasuk pengenalan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*, Bank Indonesia berdedikasi untuk memaksimalkan potensi digitalisasi (Bank Indonesia, 2023). Untuk menggabungkan berbagai penyedia layanan pembayaran di Indonesia ke dalam satu platform kode QR, Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) menciptakan standar kode QR yang disebut QRIS (Bank Indonesia, 2019). QRIS sendiri telah diadopsi oleh 20,6 juta pengguna hingga saat ini. Hampir 90% diantaranya berasal dari UMKM atau 19,3 *merchant* dari total, telah menggunakan QRIS. Dengan demikian, QRIS diperkirakan akan mencakup hingga 65 juta UMKM (Bank Indonesia, 2022).

Pada kenyataannya memang benar bahwa pelaku UMKM banyak yang sudah menggunakan QRIS, namun pemanfaatannya belum menyeluruh dan belum sepenuhnya dilakukan. Hal ini dibuktikan dari data *MSME Empowerment Report (2022)* dimana salah satu permasalahan UMKM ialah berkaitan dengan adopsi digital (30,9%). Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang QRIS dan penggunaannya, terutama mereka yang

bekerja di sektor UMKM. Kurangnya sosialisasi dan edukasi menjadi salah satu penyebabnya (Linkumkm, 2024). Meskipun QRIS menawarkan kemudahan, masih ada hambatan dalam penggunaannya, seperti kesulitan teknis dan resistensi terhadap perubahan dari uang tunai ke metode non-tunai karena masyarakat merasa nyaman dengan cara tradisional dan kurang percaya pada sistem digital (Mustagfiroh & Supriyadi, 2024).

Permasalahan lain yang dihadapi pedagang ketika menggunakan QRIS, seperti masih rendahnya infrastruktur digital di Indonesia, dimana beberapa tempat terutama yang terisolasi atau memiliki koneksi internet yang buruk, sehingga menyulitkan pelaksanaan transaksi digital seperti QRIS. (Linkumkm, 2024). Disisi lain, transaksi yang dilakukan melalui QRIS terkadang tidak langsung muncul di rekening pedagang, penyebabnya pun beragam seperti ketika hari libur nasional uang tidak langsung masuk ke *merchant*, adanya *maintanance* atau pemeliharaan sistem yang mengakibatkan transaksi tertunda (Pratama, 2023). Dikutip dari berita okezone melaporkan bahwa pelaku UMKM meminta agar biaya administrasi QRIS dikaji ulang karena dianggap merugikan, meski hanya ditetapkan 0,3% untuk transaksi diatas Rp.100.000 mereka merasa bahwa pungutan biaya pada jasa layanan pembayaran QRIS masih belum tepat untuk dilakukan dan hanya membuat penambahan beban bagi pelaku UMKM (Irawansyah, 2023). Hal terbesar yang menjadi penghambat adopsi QRIS juga banyak terjadi penyalahgunaan kode QRIS statis yang ditempel di tempat usahanya (Aldhi Pradana, 2021). Kode QRIS tersebut dapat diganti dengan kode QRIS palsu yang dirancang untuk mencuri PIN, atau bahkan dapat diarahkan ke situs web jahat atau situs web yang terinfeksi *malware* untuk mencuri saldo uang elektronik pengguna (Burhan, 2020).

Fenomena yang terkait dengan kesiapan dan penerimaan QRIS juga terjadi pada pelaku UMKM di Jawa Tengah. Dikutip dari Bisnis.com (2024) Jawa Tengah menjadi peringkat keempat pemilik *merchant* QRIS terbanyak se-Indonesia yakni dengan angka sebesar 5,59 juta pengguna. Dimana penggunaan QRIS terbanyak berasal dari *merchant* para pelaku UMKM

dengan sebaran hasil yang paling tinggi di Kota Semarang (18,8%) dan Kota Surakarta (12,07%), Bank Indonesia mencatat transaksi QRIS di Jawa Tengah banyak didominasi daerah perkotaan. Dikutip dari Kompas.id (2024) Kota Semarang memimpin dengan jumlah *merchant* QRIS terbanyak mencapai 741 ribu *merchant*, posisi ini jauh diatas daerah lain seperti Kabupaten Magelang sebesar 150 ribu *merchant* dan Kabupaten Semarang hanya 75 ribu *merchant*. Bank Indonesia juga mencatat total transaksi di Kota Semarang mencapai 14,42 juta transaksi, jauh di atas wilayah lainnya seperti Kabupaten Magelang 8,61 juta transaksi dan Kabupaten Semarang 6,98 juta transaksi, meski data menunjukkan capaian positif, beberapa tantangan perlu diatasi salah satunya, konsentrasi adopsi QRIS yang masih terpusat di kota besar seperti Kota Semarang, dengan daerah lainnya relatif tertinggal seperti Kabupaten Semarang (Kompas.id, 2024). Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih untuk memperluas adopsi QRIS ke daerah non-perkotaan seperti Kabupaten Semarang yang menjadi fokus peneliti untuk melakukan penelitian terkait kesiapan dan penerimaan teknologi tersebut.

Peneliti melakukan *survey* awal di Kabupaten Semarang terlebih dahulu dengan menyebarkan kuesioner secara langsung tentang pengetahuan dan penggunaan QRIS kepada pemilik UMKM untuk mendapatkan informasi dan data secara nyata, sehingga data awal yang didapat terlebih dahulu dapat dianalisis dan diuji lanjutan. Hasil dari *survey* awal yang dilakukan pada 40 pelaku UMKM memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Hasil *Survey* Awal Pemilik UMKM Kabupaten Semarang

Keterangan Pelaku UMKM	Jumlah UMKM	Persentase
Mengetahui dan menggunakan QRIS	8	20%
Mengetahui QRIS tetapi tidak menggunakannya	9	22,5%
Tidak mengetahui QRIS	23	57,5%
Jumlah	40	100%

Sumber : Data diolah penulis, 2025

Dari tabel 1.1 diatas, dapat dilihat dari keseluruhan UMKM yang diwawancarai, hanya 8 UMKM yang mengetahui serta menggunakan QRIS dalam usahanya. 9 pelaku UMKM mengetahui QRIS tetapi tidak

menggunakannya, sedangkan sebanyak 23 UMKM atau setengahnya lebih tidak mengetahui QRIS sama sekali yang artinya mereka pun juga tidak menggunakannya. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS di Jawa Tengah belum rata sepenuhnya, terutama di daerah kabupaten hingga perdesaan.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk meneliti kesiapan dan penerimaan QRIS pelaku UMKM di Kabupaten Semarang, mengingat QRIS merupakan teknologi baru yang dikembangkan dengan tujuan dapat memberikan manfaat seperti membantu meningkatkan penjualan. Analisis penerimaan teknologi baru erat kaitannya dengan *Technology Acceptance Model* (TAM), dimana penelitian paling banyak menggunakan model ini karena penekanan evaluasi kebermanfaatan dari teknologi tersebut dapat mengacu pada tingkat penerimaannya terhadap pengguna (Davis, 1989). TAM awalnya dikembangkan untuk memprediksi adopsi teknologi baru, dimana bertujuan untuk menilai sisi kebermanfaatan dan kemudahan yang diperoleh, namun model tersebut ternyata memiliki keterbatasan ketika diterapkan pada pengguna yang lebih luas untuk memilih di antara beberapa alternatif (Lin et al., 2007). Lin et al. (2007) berpendapat bahwa penerimaan teknologi baru juga dipengaruhi oleh karakteristik individu itu sendiri, sehingga dibutuhkan sebuah model yang menggabungkan beberapa variabel perbedaan individu yang menjadi langkah pertama untuk mengidentifikasi persepsi seseorang pada suatu teknologi, model yang mempertimbangkan karakteristik individu adalah *Technology Readiness Index* (TRI). Oleh karena itu, Lin et al. (2007) memperluas penerapan TAM dengan melengkapinya dengan konstruk TRI yang spesifik untuk individu menjadi Model Kesiapan dan Penerimaan Teknologi atau *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM). Dimana temuan TRAM menekankan pada dampak karakteristik pengguna/individu dan pengalaman sebelumnya terhadap niat penggunaan.

Penelitian terkait kesiapan dan penerimaan QRIS dengan menggunakan *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM) masih minim dikaji, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti QRIS dengan model tersebut.

Model TRAM merupakan penggabungan dari model TRI (kesiapan) yang dikembangkan Parasuraman, (2000) yang memiliki empat variabel dasar yakni *optimism*, *innovativeness*, *discomfort* dan *insecurity* dan model TAM (penerimaan) yang dikembangkan Davis (1989) dengan variabel utama yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *behavioral intention*. Menurut model TRAM, kesiapan orang terhadap teknologi memengaruhi cara mereka memandangnya (persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan), yang pada gilirannya memengaruhi seberapa besar minat dalam menggunakannya (Lin et al., 2007). Variabel *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *behavioral intention* akan digunakan dalam penelitian ini dengan alasan keterkaitan antara variabel-variabel yang akan diteliti dengan permasalahan adopsi QRIS yang sudah dipaparkan diatas.

Optimism adalah orang-orang yang optimis dalam menggunakan teknologi dan berpikir teknologi akan memberi mereka lebih banyak kendali dan meningkatkan produktivitas serta efisiensi harian mereka dikatakan optimis. (Parasuraman, 2000). Optimisme merupakan komponen positif yang mendukung kesiapan individu, dimana jika tingkat optimisme individu tinggi maka akan memengaruhi persepsi mereka akan kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi (Lin et al., 2007). Urme & Barua (2023) meneliti tentang kesiapan dosen dalam menggunakan *platform* pengajaran daring dari berbagai universitas swasta di Bangladesh, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa optimisme memengaruhi seberapa bermanfaat dan sederhananya orang menganggap platform tersebut dapat digunakan. Temuan penelitian ini konsisten dengan temuan Kampa (2023) dimana optimisme siswa ketika menggunakan *m-learning* berpengaruh terhadap kegunaan dan kemudahan dan Bhati et al. (2023) yang meneliti optimisme mahasiswa doktoral terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan *m-learning*. Namun berbeda dengan hasil penelitian Yusuf et al. (2024) dimana optimisme mahasiswa tidak berpengaruh terhadap manfaat menggunakan media sosial dalam pembelajaran campuran dan penelitian Mahmood et al. (2023) dimana

optimisme karyawan tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan sistem perbankan digital.

Innovativeness sering disebut sebagai semangat untuk belajar dan bereksperimen dengan teknologi baru. Orang-orang akan mampu mengembangkan kemampuan teknologi mereka melalui pemikiran inovatif. (Parasuraman, 2000). Inovatif merupakan komponen positif yang mendukung kesiapan individu, dimana jika tingkat inovatif individu tinggi maka akan memengaruhi persepsi mereka akan kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan teknologi (Lin et al., 2007). Hasil penelitian Urme & Barua (2023) menunjukkan inovatif berpengaruh terhadap persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan *platform* pembelajaran daring. Sejalan dengan temuan yang dikemukakan Bhati et al. (2023) dan Damayanti et al. (2023) juga membuktikan inovatif berpengaruh terhadap kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan *m-learning* pada mahasiswa doctoral. Namun berbeda dengan hasil penelitian Kampa (2023) dimana inovatif tidak berpengaruh terhadap kegunaan *m-learning* dan penelitian Yusuf et al. (2024) memberikan hasil bahwa inovatif tidak berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan media sosial.

Discomfort atau ketidaknyamanan adalah gambaran seseorang yang kurang menguasai penggunaan teknologi sehingga ia merasa terbebani ketika menggunakan teknologi tersebut (Parasuraman, 2000). Ketidaknyamanan merupakan perasaan negatif yang dirasakan individu dalam menggunakan teknologi, dimana jika rasa tidak nyaman itu tinggi maka mereka merasa teknologi tersebut tidak bermanfaat dan merasa sulit digunakan (Lin et al., 2007). Hasil penelitian Urme & Barua (2023) menunjukkan kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan pada *platform* pembelajaran daring tidak terpengaruh oleh ketidaknyamanan. Hasil penelitian tentang ketidaknyamanan tidak berpengaruh terhadap manfaat juga didukung oleh penelitian Kampa (2023) dan Bhati et al. (2023) yang meneliti tentang *m-learning*. Berbeda dengan Damayanti et al. (2023) ketidaknyamanan berpengaruh terhadap persepsi manfaat. Namun hasil tentang rasa tidak nyaman berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan terdapat pada penelitian Kampa

(2023), Bhati et al. (2023) dan Damayanti et al. (2023) yang sama-sama meneliti tentang pembelajaran daring atau *m-learning*.

Insecurity adalah kegelisahan seseorang yang berasal dari kurangnya kepercayaan terhadap keandalan suatu teknologi, termasuk jaminan perlindungan data dan ketersediaannya, yang membuat mereka ragu untuk menggunakannya (Parasuraman, 2000). Rasa tidak aman merupakan perasaan negatif yang dirasakan individu dalam menggunakan teknologi, dimana jika rasa tidak aman itu tinggi maka mereka merasa teknologi tersebut tidak bermanfaat dan merasa sulit digunakan (Lin et al., 2007). Hasil penelitian yang dilakukan Urme & Barua (2023), Kampa (2023), Bhati et al. (2023) dan Damayanti et al. (2023) membuktikan bahwa rasa tidak aman yang dirasakan seseorang tidak memengaruhi persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan *platform* pembelajaran dari atau *m-learning*. Namun hal ini berbeda dengan temuan penelitian yang telah dilakukan Gandhi Maniam et al. (2023) dimana *insecurity* memiliki dampak buruk pada manfaat dan kegunaan yang dirasakan pada penggunaan *blockchain technology* yang melibatkan 358 pakar rantai pasokan pertanian di Australia.

Perceived usefulness atau persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa pemanfaatan teknologi akan meningkatkan kinerja mereka (Davis, 1989). Menurut Venkatesh et al. (2003) jika kemajuan teknologi disadari dan digunakan oleh konsumen, maka mereka akan berminat menggunakannya karena mengetahui dan sadar akan manfaat yang didapatkan. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Urme & Barua (2023) menunjukkan bagaimana minat dalam mengadopsi *platform* pengajaran daring dipengaruhi secara positif oleh manfaat yang dirasakan oleh para profesor di berbagai universitas swasta di Bangladesh. Hasil ini konsisten dengan penelitian oleh Faizani & Indriyanti (2021) yang menunjukkan bahwa minat dalam memanfaatkan QRIS melalui aplikasi *e-wallet* dipengaruhi oleh kesan kegunaan dan penelitian Al-rahmi et al. (2021) memberikan hasil bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *m-learning*. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan Natasia et al. (2021) dimana

niat perilaku siswa untuk menggunakan *e-learning* di sekolah tidak terpengaruh oleh persepsi mereka tentang kegunaannya.

Perceived ease of use atau persepsi kemudahan penggunaan adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa suatu sistem tertentu tidak memerlukan usaha (Davis, 1989). Persepsi manfaat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan semakin mudah digunakan suatu sistem, semakin bernilai sistem tersebut (Patnaik et al., 2023). Pada penelitian Urme & Barua (2023) membuktikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap persepsi manfaat akan penerapan pembelajaran *mobile*. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Kampa (2023) dan Bhati et al. (2023) yang meneliti tentang *platform* pembelajaran daring atau *m-learning*.

Behavioral intention sendiri diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menggunakan sistem teknologi informasi dengan cara tertentu, sedangkan penggunaan aktual digunakan untuk mengukur reaksi psikomotorik eksternal (Davis, 1989). Menurut teori dasar TAM, yang telah divalidasi melalui berbagai penelitian, akan ada niat perilaku untuk memanfaatkan teknologi jika dianggap bermanfaat dan mudah digunakan (Davis, 1989). Minat penggunaan teknologi pada dasarnya dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan, hasil penelitian yang dilakukan oleh Al-rahmi et al. (2021) membuktikan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan *m-learning* yang dirasakan mahasiswa di Malaysia mempengaruhi minat mereka.

Peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian tambahan tentang kesiapan dan penerimaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kabupaten Semarang dengan menggunakan model kesiapan dan penerimaan teknologi atau TRAM yang didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menggunakan metodologi ini.

Intelligentia - Dignitas

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan karena masih sedikitnya pelaku UMKM di Kabupaten Semarang yang memanfaatkan QRIS dengan berbagai kendala yang dihadapi menyangkut kesiapan dan penerimaan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, peneliti melakukan analisis kesiapan dan penerimaan QRIS pelaku UMKM di Kabupaten Semarang dengan menggunakan metode *technology readiness and acceptance model*.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah *optimism* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
2. Apakah *optimism* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
3. Apakah *innovativeness* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
4. Apakah *innovativeness* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
5. Apakah *discomfort* berpengaruh negatif terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
6. Apakah *discomfort* berpengaruh negatif terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
7. Apakah *insecurity* berpengaruh negatif terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
8. Apakah *insecurity* berpengaruh negatif terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
9. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM?
10. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* QRIS oleh pelaku UMKM?
11. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* QRIS oleh pelaku UMKM?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk membuktikan pengaruh *optimism* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
2. Untuk membuktikan pengaruh *optimism* terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
3. Untuk membuktikan pengaruh *innovativeness* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
4. Untuk membuktikan pengaruh *innovativeness* terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
5. Untuk membuktikan pengaruh *discomfort* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
6. Untuk membuktikan pengaruh *discomfort* terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
7. Untuk membuktikan pengaruh *insecurity* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
8. Untuk membuktikan pengaruh *insecurity* terhadap *perceived ease of use* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
9. Untuk membuktikan pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM
10. Untuk membuktikan pengaruh *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use QRIS* oleh pelaku UMKM
11. Untuk membuktikan pengaruh *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to use QRIS* oleh pelaku UMKM

Intelligentia - Dignitas

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan membuat dan mengevaluasi model *technology readiness and acceptance model* (TRAM) karya ini menghasilkan kemajuan teoritis dalam konteks penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM di Kabupaten Semarang. TRAM merupakan hasil penggabungan dari dua teori, yaitu *technology readiness index* (TRI) dan *technology acceptance model* (TAM) yang bertujuan untuk mengatasi keterbatasan masing-masing teori secara terpisah. Dimana TRI berfokus pada karakteristik psikologis individu, tetapi kurang spesifik dalam menjelaskan bagaimana persepsi pengguna terhadap teknologi terbentuk. Sedangkan TAM kuat dalam menjelaskan penerimaan teknologi tetapi tidak memperhitungkan faktor-faktor psikologis awal seperti kesiapan teknologi.

Dengan mengintegrasikan keduanya, TRAM memberikan kerangka teoritis yang lebih komprehensif karena menurut teori TRI persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan dipengaruhi secara positif oleh variabel optimisme dan inovasi. Faktor rasa tidak nyaman dan ketidakamanan menunjukkan dampak yang merugikan, menghambat persepsi kegunaan dan kenyamanan QRIS. Menurut teori TAM, niat berperilaku dipengaruhi secara positif oleh variabel persepsi kegunaan, yang berarti bahwa semakin banyak orang percaya QRIS bermanfaat, semakin besar minat mereka untuk memanfaatkannya. Variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki efek positif pada niat berperilaku, dan juga meningkatkan persepsi kegunaan..

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pelaku UMKM diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan *optimism* dan *innovativeness* yang mempengaruhi persepsi positif terhadap manfaat dan kemudahan QRIS.
- b. Bagi pemerintah dan Bank Indonesia diharapkan dapat lebih memperhatikan aspek *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang dapat dimaksimalkan melalui sistem yang mudah diakses dan

desain antarmuka yang ramah pengguna. Langkah yang diambil seperti menyediakan pelatihan intensif digitalisasi UMKM secara berkelanjutan di berbagai daerah. Melakukan desain ulang antarmuka QRIS agar lebih mudah dipahami oleh pengguna awam. Meluncurkan kampanye promosi berbasis kemudahan, keamanan, dan efisiensi QRIS dalam bahasa lokal dan dengan pendekatan kultural yang mana hal tersebut dapat meningkatkan niat mereka untuk terus menggunakan QRIS secara konsisten.



Intelligentia - Dignitas