



Pengaruh Kemanfaatan Dan Kemudahan QRIS Di Ewallet Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Irwansyah Nasution¹, Arwin², Azizatur Rahmah³
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

**Email: 1. irwansyahnst7777@gmail.com,
 2. arwin@stain-madina.ac.id, 3. azizaturrahmah@stain-madina.ac.id**

Abstract

This research is motivated by the low level of utilization of QRIS as a digital payment tool among students, despite its widespread availability and perceived advantages. The purpose of this study was to determine whether the perceived usefulness and ease of using QRIS significantly influence the efficiency of digital payments among students at STAIN Mandailing Natal. The method used was a quantitative approach with multiple linear regression analysis techniques, as well as hypothesis testing through partial (t) tests, simultaneous (F) tests, and coefficient of determination (R^2) tests. The results of the study indicate that the perception of the usefulness of QRIS (X_1) has a significant effect on the efficiency of digital payments among STAIN Mandailing Natal students, as evidenced by the t-value of $2.175 > t_{table} 1.668$ so that H_{00} is rejected and H_{a0} is accepted. Likewise, the perception of the ease of QRIS (X_2) has a significant effect on the efficiency of digital payments with t-value of $5.601 > t_{table} 1.668$ so that H_{00} is rejected and H_{a0} is accepted. In addition, the results of the F test show that F-value of $42.674 > F_{table} 3.14$ with a significance of $0.000 < 0.05$, so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, both partially and simultaneously, the usefulness and ease of QRIS have a significant effect on the efficiency of digital payments.

Keywords: Benefits, Convenience, Efficiency of Digital Payments



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat pemanfaatan QRIS sebagai alat pembayaran digital di kalangan mahasiswa meskipun telah tersedia secara luas dan dinilai memiliki banyak keunggulan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier berganda, serta pengujian hipotesis melalui uji parsial (t), uji simultan (F), dan uji koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan QRIS (X1) berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal, dibuktikan dengan nilai thitung 2,175 > ttabel 1,668 sehingga H_{00} ditolak dan H_{a0} diterima. Demikian juga, persepsi kemudahan QRIS (X2) berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital dengan thitung 5,601 > ttabel 1,668 sehingga H_{00} ditolak dan H_{a0} diterima. Selain itu, hasil uji F menunjukkan Fhitung 42,674 > Ftabel 3,14 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, baik secara parsial maupun simultan, kemanfaatan dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital.

Kata kunci: Kemanfaatan, Kemudahan, Efisiensi Pembayaran Digital

A. PENDAHULUAN

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontra/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank, dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara (Ghozali, Imam, 2012). Sistem pembayaran tidak terlepas dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran elektronik yang bersifat non-tunai. Perkembangan teknologi dan informasi yang maju akan membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Salah satu bentuk pengimplementasiannya adalah pembayaran transaksi non-tunai.

Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital (e-wallet), sebagai penerus uang elektronik. Dompet digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana pada jumlah nominal tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gawai. Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat, yaitu OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja (Banda Saputri, Oktaviana, 2020). Tingginya jumlah uang beredar, banyaknya kasus pemalsuan uang, dan besarnya biaya



operasional yang dikeluarkan Bank Indonesia untuk mencetak, menyimpan mendistribusikan dan memusnahkan uang menjadi latar belakang Bank Indonesia mencanangkan gerakan penggunaan instrumen non-tunai dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang diberi nama dengan Gerakan Nasional Non Tunai.

Kemanfaatan QRIS dalam e-wallet memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan efisiensi pembayaran digital, karena mahasiswa dapat melakukan transaksi dengan lebih praktis, cepat, dan tepat tanpa perlu menggunakan uang tunai atau bergantung pada mesin EDC yang terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital, yang berarti semakin tinggi persepsi manfaat yang dirasakan pengguna, maka semakin besar pula peningkatan efisiensi dalam bertransaksi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan masyarakat modern, khususnya mahasiswa, yang menginginkan sistem pembayaran yang mampu menghemat waktu, biaya, dan tenaga dalam setiap aktivitas keuangan mereka. Dengan QRIS, satu kode dapat digunakan untuk berbagai aplikasi e-wallet, sehingga memperluas akses dan mempermudah transaksi lintas platform.

Selain kemanfaatan, kemudahan penggunaan QRIS juga terbukti sangat berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital. QRIS dirancang dengan sistem yang sederhana, praktis, dan dapat diakses oleh siapa saja hanya dengan memindai kode QR melalui aplikasi e-wallet yang dimiliki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan QRIS memberikan pengaruh lebih dominan dibandingkan kemanfaatan, karena semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar pula dorongan bagi pengguna untuk mengadopsinya dalam kegiatan sehari-hari. Kemudahan ini mencakup antarmuka yang user friendly, kecepatan proses transaksi, serta fleksibilitas dalam berbagai jenis pembayaran. Dengan demikian, kombinasi antara kemanfaatan dan kemudahan QRIS pada e-wallet menjadikan sistem pembayaran digital lebih efisien, terpercaya, dan mampu memenuhi kebutuhan generasi muda dalam era digitalisasi keuangan. Pemerintah melalui Bank Indonesia selaku Bank Sentral terus meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dalam mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Bank Indonesia juga mendorong percepatan dan perluasan program elektronifikasi untuk transaksi pemerintah daerah dan mendorong transformasi digital di sektor keuangan (Ana Srikaningsih, 2020).

Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti QR code yang digunakan oleh aplikasi e-wallet di Indonesia. Dengan banyaknya QR code yang diterbitkan oleh aplikasi e-wallet menyebabkan merchant harus menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi e-wallet yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Hal ini juga menyebabkan



konsumen harus mempunyai berbagai macam aplikasi agar dapat melakukan pembayaran digital dan ini dianggap tidak efisien.

Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* yang disebut QRIS (Quick Response Indonesian Standard). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS wajib digunakan tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR. Tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS dapat digunakan melalui aplikasi uang elektronik server based dompet elektronik, atau *mobile banking*.

Jika sebelumnya merchant perlu menyediakan beberapa QR code untuk beberapa aplikasi pembayaran digital kini cukup memiliki satu QR code saja, yaitu QRIS. Dengan adanya QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan non bank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi yang telah bekerja sama dengan QRIS. Berikut merupakan perbedaan sebelum dan sesudah adanya QRIS.

Teknologi sangat berperan dalam mengefisiensikan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi *mobile banking* maupun dompet digital. Melihat penerapan QRIS belum sejalan dengan fakta yang ada di lapangan, peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap QRIS terutama terkait pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital. Hal ini perlu dilakukan karena menurut hasil penelitian Marissa efisiensi dalam bertransaksi memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan ulang uang elektronik. (Marissa Ginting, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Lailatul uang elektronik berdasarkan kemudahannya berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran transportasi (Hikmah, Lailatul ;, 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penetapan variabel X dan Y, dimana variabel Y pada penelitian ini yaitu efisiensi pembayaran digital. Penelitian ini juga menambahkan variabel kemanfaatan sebagai variabel X selain variabel kemudahan. Hal ini didasarkan pada Teori TAM. TAM diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989.



Teori ini berasumsi bahwa variabel *perceived usefulness* (kemanfaatan) serta *perceived ease of use* (kemudahan) sebagai dasar yang mempengaruhi sikap pengguna serta tingkatan penerimaan teknologi informasi. Menurut Davis dalam Abdi *Perceived usefulness* (kemanfaatan) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. *Perceived ease of use* (kemudahan) didefinisikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami (Abdi, Alamsyah, 2019). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ningsih dkk persepsi manfaat dan kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. (Ningsih, Hutaami A. Endang M, 2020).

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani terdapat empat variabel yang diprediksi mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yaitu persepsi manfaat, kemudahan, kepercayaan dan resiko, hasil penelitian menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS (Saputri, Oktaviana Banda, 2020). Dikutip data dari laman qris.id merchant yang bergabung dengan QRIS dari seluruh nusantara sebanyak 18.073 dengan data transaksi sebesar 5.1195.101.447 dan 2.300 kali transaksi setiap bulan. (Qris.id, 2021)

Dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan QRIS tampaknya pengetahuan masyarakat tentang QRIS masih terbilang kurang. Hal ini didasarkan pada hasil survei pada laman solopos.com, dimana 75% dari 84 responden memilih menggunakan pembayaran tunai daripada pembayaran digital. Artinya, masih kurangnya ketertarikan masyarakat untuk beralih ke pembayaran digital. Hasil survei pada laman solopos.com juga menunjukkan 76% dari 84 responden tidak mengetahui apa itu QRIS. STAIN Madina adalah suatu sekolah tinggi agama islam Negri di Mandailing Natal, yang berada di Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nasution, Panyabungan 22978 Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatra Utara. STAIN Mandailing Natal juga menyediakan fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar seperti perpustakaan, wifi gratis, fasilitas olahraga dan banyak jurusan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa dapat disimpulkan bahwa mereka senang menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital.



B. LANDASAN TEORI

1. **Kemanfaatan**

Menurut Davis dalam Abdi Perceived usefulness (kemanfaatan) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Menurut Jogianto dalam Ashif pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Kemanfaatan juga mempengaruhi kemudahan tapi tidak sebaliknya. Pemakaian sistem akan menggunakan sistem jika bermanfaat baik sistem itu mudah digunakan atau tidak digunakan. (Qulub, Ashif Syifa'ul;, 2019)

Menurut Jogiyanto (Triyani, 2016), persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan system tertentu dapat meningkatkan kinejanya. Kehadiran QRIS memberikan manfaat bagi pengguna dalam kegiatan sehari-hari. Dengan begitu efisiensi waktu dalam melakukan kinerja akan lebih cepat dan bisa melakukan aktifitas yang lainnya. Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya, dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan suatu sistem teknologi informasi tersebut apabila terbukti bermanfaat dalam pekerjaannya. Kemanfaatan QRIS diartikan sebagai sejauh mana keyakinan seseorang bahwa penggunaan QRIS memberikan keuntungan bagi mereka. Kemanfaatan QRIS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yang menggunakan QRIS percaya bahwa QRIS mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

2. **Kemudahan**

Menurut Wibowo dalam Abdi suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan mudah penggunaannya. Perceived ease of use (kemudahan) didefinisikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami. Kemudahan QRIS didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa QRIS mudah untuk dipahami. (Abdi, Alamsyah;, 2019) Berdasarkan Technologu Acceptance Model (TAM), persepsi kemudahan ialah sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan membuat aktivitasnya lebih gampang. Kehadiran perangkat pembayaran digital berupa QRIS memungkinkan para pelaku untuk menyelesaikan transaksi dengan cepat dan mudah. Selanjutnya kemudahan yang dimaksud juga berupa kemudahan penggunaan, karena seseorang tidak perlu waktu lama untuk mempelajari teknis pengoperasiannya.

3. **QRIS (Quick Response Code Indonesian Standart)**

QR Code Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri



atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian. Keunggulan dari QR Code adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal.

QRIS (Quick Response Indonesian Standart) merupakan standart kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019 dan telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 dengan mengusung tema semangat UNGGUL, yakni Universal, GampanG, Untung dan Langsung. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi.

4. **Efisiensi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi adalah cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatangunaan kesangkilan. Menurut Kamus Besar Ekonomi menyatakan bahwa efisiensi adalah hubungan atau perbandingan antara faktor keluaran (output) barang dan jasa dengan masukan (*input*) yang langka didalam suatu unit kerja, atau ketetapan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya). Menurut Sedarmayanti pengertian efisiensi kerja adalah perbandingan terbaik antara suatu pekerjaan yang dilakukan dengan hasil yang dicapai oleh pekerjaan tersebut sesuai dengan yang di targetkan baik dalam hal mutu maupun hasilnya yang meliputi pemakaian waktu yang optimal dan kualitas kerja yang maksimal. Bekerja dengan efisiensi adalah bekerja dengan gerakan, usaha, waktu, yang sedikit mungkin. Dengan menggunakan cara kerja yang sederhana, penggunaan alat yang dapat membantu mempercepat penyelesaian tugas serta menghemat gerak dan tenaga, maka seseorang dapat dikatakan bekerja dengan efisien dan memperoleh hasil yang memuaskan.

5. **Sistim Pembayaran Digital**

Secara terminologi sistem pembayaran terdiri atas dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Sistem bisa kita artikan sebagai suatu tatanan atau susunan berupa struktur yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen yang berkaitan satu dengan lainnya secara teratur dan terencana untuk mencapai tujuan yang sama.



Menurut Mulyati sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan kontrak atau perjanjian, fasilitas, operasional dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran nilai antar perorangan bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun cross border antar Negara (Mulyati, 2007). Sistem pembayaran juga dapat disimpulkan sebagai sebuah struktur atau tatanan yang mendukung kegiatan transaksi atau pemindahan dana agar dapat berjalan dengan baik.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori atau hipotesis-hipotesis melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statis dan pemodelan sistematis dengan menelaah bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di kampus STAIN Madina yang berlokasi di Panyabungan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret sampai bulan Agustus 2025.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa fakultas FEBI yaitu Prodi Perbankan Syariah, Ekonomi Syariah, Manajemen Bisnis Syariah yang aktif tahun 2022-2024 di STAIN Mandailing Natal dengan catatan menggunakan pembayaran digital. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Variabel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel dependent (terikat) dan variabel independent (bebas).

D. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan hasil uji statistik persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal dibuktikan melalui analisis uji parsial (uji t), yang menunjukkan hasil signifikan. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah secara parsial variabel persepsi kemanfaatan (X1) memberikan kontribusi signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital (Y).

Dalam hasil uji parsial yang disajikan pada Tabel 4.9, nilai t-hitung untuk variabel X1 (kemanfaatan QRIS) adalah 2,175, sedangkan t-tabel sebesar 1,668. Karena nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh



yang signifikan antara persepsi kemanfaatan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0 1) ditolak dan hipotesis alternatif (H_{a1}) diterima. Artinya, persepsi kemanfaatan QRIS memang berpengaruh secara nyata terhadap efisiensi pembayaran digital.

Hasil ini sejalan dengan asumsi dalam kerangka teori Technology Acceptance Model (TAM), yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* atau persepsi kemanfaatan adalah salah satu faktor utama yang menentukan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Dalam konteks mahasiswa STAIN Mandailing Natal, persepsi bahwa QRIS mempermudah transaksi, menghemat waktu, serta meningkatkan efisiensi menjadi alasan utama mengapa QRIS diterima secara positif.

Secara substantif, mahasiswa merasakan bahwa QRIS memberikan kemudahan dalam transaksi keuangan sehari-hari, seperti pembayaran makanan, transportasi, atau pembelian kebutuhan akademik. Wawancara dengan mahasiswa pengguna QRIS juga memperkuat temuan ini. Niwana menyebutkan bahwa QRIS membuatnya tidak perlu lagi membawa uang tunai saat berbelanja. Muhammad Ikhsan menyatakan QRIS menghindarkan dari masalah uang kembalian receh. Rico Alfarisi menyebut bahwa QRIS mempercepat transaksi saat mengisi BBM melalui MyPertamina.

Dalam konteks efisiensi, indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya. QRIS terbukti mempercepat transaksi, mengurangi kerepotan membawa uang tunai, dan mengeliminasi biaya-biaya tambahan dari transaksi manual. QRIS juga mampu merangkum berbagai layanan pembayaran digital dalam satu sistem QR code universal, yang menambah kepraktisan dan efisiensi. Dari segi validitas dan reliabilitas instrumen, seluruh indikator persepsi kemanfaatan QRIS (X_1) memiliki nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel (0,2369), yang menunjukkan bahwa instrumen pengukuran persepsi kemanfaatan valid dan layak digunakan dalam analisis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji parsial memberikan bukti kuat bahwa persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital. Hal ini memiliki implikasi praktis dalam meningkatkan edukasi dan sosialisasi penggunaan QRIS di lingkungan kampus, agar mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal. Penggunaan QRIS secara luas tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga mendorong digitalisasi ekonomi di lingkungan akademik.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana faktor persepsi kemanfaatan QRIS mampu mendorong efisiensi pembayaran digital. Hasil ini dapat



menjadi acuan bagi pengembang sistem pembayaran dan lembaga pendidikan dalam mendukung transformasi keuangan digital di kalangan mahasiswa.

2. Persepsi kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan dalam penelitian Irwansyah, pengaruh persepsi kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal terbukti signifikan secara parsial. Pembuktian ini diperoleh melalui uji t (uji parsial) yang dimaksudkan untuk melihat apakah variabel independen persepsi kemudahan (X_2) secara individual memiliki pengaruh yang nyata terhadap variabel dependen efisiensi pembayaran digital (Y).

Dalam Tabel 4.9 hasil uji t, diketahui bahwa nilai t-hitung untuk variabel X_2 (kemudahan QRIS) adalah 5,327, sedangkan t-tabel pada tingkat signifikansi 5% adalah 1,668. Karena nilai t-hitung jauh lebih besar dari t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan persepsi kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital, ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1), yaitu bahwa persepsi kemudahan QRIS berpengaruh signifikan, diterima.

Selain itu, nilai signifikansi (Sig) dari variabel kemudahan QRIS dalam uji t adalah 0,000, yang artinya lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini semakin memperkuat bahwa persepsi kemudahan QRIS memang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efisiensi sistem pembayaran digital yang digunakan oleh mahasiswa. Persepsi kemudahan QRIS dalam penelitian ini diukur dengan tiga indikator utama, yaitu:

- a) Kemudahan untuk dipelajari,
- b) Kemudahan dalam penggunaan sehari-hari,
- c) Kemudahan dalam pengoperasian teknologi QRIS secara fleksibel.

Mahasiswa STAIN Mandailing Natal merasakan bahwa QRIS adalah sistem yang tidak memerlukan waktu lama untuk dipelajari atau digunakan. Kemudahan ini sangat penting dalam konteks mahasiswa yang cenderung menginginkan kecepatan, kesederhanaan, dan kepraktisan dalam transaksi keuangan, terutama dalam kegiatan harian seperti membeli makanan, membayar jasa transportasi, hingga melakukan pembayaran digital di toko atau kampus.

Dalam uji validitas yang dilakukan sebelumnya terhadap item pertanyaan persepsi kemudahan, seluruh nilai r-hitung berada di atas nilai r-tabel (0,2369), yang membuktikan bahwa item-item pertanyaan tersebut valid. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variabel kemudahan QRIS adalah 0,804, yang berarti instrumen



pengukurannya reliabel dan konsisten. Dukungan empiris juga datang dari wawancara terhadap mahasiswa pengguna QRIS. Mahasiswa seperti Niwana mengungkapkan bahwa QRIS sangat mudah digunakan, dan bahkan tidak memerlukan uang tunai saat berbelanja. Muhammad Ikhsan dan Rico Alfarisi juga menyatakan hal serupa, bahwa sistem QRIS sangat praktis digunakan di berbagai tempat, bahkan di SPBU dan minimarket. Ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan bukan hanya dirasakan secara teknis, tetapi juga secara emosional dalam bentuk kenyamanan dan kepraktisan penggunaannya.

Dengan demikian, hasil analisis statistik dan bukti empirik dari wawancara menyatakan secara jelas bahwa persepsi kemudahan QRIS memberikan kontribusi signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital. Mahasiswa STAIN Mandailing Natal cenderung lebih menyukai dan menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS ketika mereka merasa sistem tersebut mudah dipahami dan dioperasikan. Kesimpulan ini sejalan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan Davis, di mana *perceived ease of use* atau persepsi kemudahan merupakan variabel utama yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi baru.

Dalam konteks ini, semakin tinggi persepsi kemudahan terhadap QRIS, maka semakin tinggi pula efisiensi yang dirasakan dalam proses pembayaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa meningkatkan persepsi kemudahan terhadap QRIS akan turut mendorong efisiensi dalam sistem transaksi digital, dan hal ini sangat penting sebagai dasar bagi pengembangan strategi digitalisasi di lingkungan kampus.

3. Persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan hasil penelitian Irwansyah, pengaruh persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal dibuktikan secara simultan melalui uji F. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah kedua variabel independen, yaitu persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS, secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen efisiensi pembayaran digital. Hasil dari pengujian yang ditampilkan pada Tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai F-hitung sebesar 42,674 lebih besar dari nilai F-tabel sebesar 3,14, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian, jika Fhitung lebih besar dari F-tabel dan signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS secara simultan berpengaruh



signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal.

Selain itu, hasil pengujian koefisien determinasi yang ditunjukkan dalam Tabel 4.11 memperkuat kesimpulan tersebut. Nilai R Square sebesar 0,564 menunjukkan bahwa sebesar 56,4% variasi efisiensi pembayaran digital dapat dijelaskan oleh persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS. Sisanya sebesar 43,6% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan memiliki tingkat ketepatan prediksi yang cukup baik, karena lebih dari separuh perubahan pada efisiensi pembayaran digital dapat dijelaskan oleh dua variabel bebas tersebut. Semakin tinggi persepsi mahasiswa bahwa QRIS bermanfaat dan mudah digunakan, maka semakin besar kemungkinan mereka merasakan efisiensi dalam penggunaan pembayaran digital.

Temuan ini juga didukung oleh hasil uji parsial (uji t) masing-masing variabel yang menunjukkan bahwa baik persepsi kemanfaatan maupun kemudahan QRIS secara individu juga berpengaruh signifikan. Nilai t-hitung untuk variabel kemanfaatan QRIS adalah 2,175 dan untuk kemudahan QRIS adalah 5,327, keduanya lebih besar dari t-tabel 1,668. Signifikansi masing-masing variabel berada di bawah 0,05, yaitu 0,033 untuk kemanfaatan dan 0,000 untuk kemudahan. Artinya, tidak hanya secara bersama-sama, masing-masing variabel juga memiliki pengaruh yang kuat terhadap efisiensi pembayaran digital.

Secara konseptual, efisiensi dalam konteks ini diukur melalui indikator hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya. Ketika mahasiswa merasa bahwa QRIS membantu mereka menghemat waktu karena proses transaksi yang lebih cepat, menghemat tenaga karena tidak perlu membawa uang tunai atau mencari kembalian, serta menghemat biaya karena tidak ada potongan atau biaya tambahan, maka efisiensi pembayaran digital meningkat. Persepsi kemanfaatan berkaitan dengan seberapa besar mahasiswa melihat QRIS memberikan manfaat nyata dalam aktivitas pembayaran mereka. Sementara persepsi kemudahan berkaitan dengan seberapa sederhana sistem tersebut dipahami dan digunakan. Keduanya saling berkaitan dalam menciptakan pengalaman transaksi digital yang efisien.

Wawancara dengan beberapa mahasiswa pengguna QRIS juga mendukung temuan kuantitatif ini. Mahasiswa merasa QRIS mempermudah aktivitas sehari-hari seperti belanja, isi BBM, dan pembayaran di berbagai toko. Mereka tidak perlu khawatir dengan ketersediaan uang tunai atau proses kembalian yang rumit. QRIS dinilai praktis karena cukup dengan satu kode dapat digunakan untuk berbagai jenis aplikasi pembayaran digital seperti OVO, GoPay, Dana, LinkAja, dan lainnya. Efisiensi yang dirasakan oleh



mahasiswa bukan hanya teknis, tetapi juga emosional karena memberikan rasa aman dan kenyamanan dalam bertransaksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kerangka teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* (kemanfaatan) dan *perceived ease of use* (kemudahan) adalah dua faktor kunci dalam penerimaan teknologi oleh pengguna. Ketika teknologi seperti QRIS dinilai bermanfaat dan mudah digunakan, maka pengguna lebih cenderung menerimanya dan merasakan efisiensi dalam penerapan teknologi tersebut. Dalam konteks mahasiswa STAIN Mandailing Natal, QRIS menjadi solusi dalam menyederhanakan proses pembayaran digital yang sebelumnya memerlukan beberapa aplikasi atau alat pembayaran.

Dengan hasil uji F yang signifikan, nilai R Square yang cukup tinggi, serta hasil uji t yang mendukung secara parsial, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS memang memiliki pengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital mahasiswa STAIN Mandailing Natal. Temuan ini menjadi dasar penting bagi pengembangan sistem pembayaran digital di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya dalam mendorong literasi dan pemanfaatan teknologi keuangan yang efektif, efisien, dan inklusif di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman dan sosialisasi penggunaan QRIS perlu terus dilakukan agar manfaat dan kemudahan teknologi ini dapat dirasakan secara luas dan optimal.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Kemanfaatan Dan Kemudahan Qris di E-Wallet Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Stain Mandailing Natal dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan hasil uji tersebut dapat dilihat bahwa untuk variabel kemanfaatan QRIS (X1) menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,175 > 1.668$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_{01} : ditolak dan H_{a1} : diterima. Artinya, variabel kemanfaatan QRIS (X1) terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital (Y).

2. Persepsi kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Pada variabel kemudahan QRIS (X2) menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,601 > 1.668$). Hal tersebut juga menunjukkan bahwa H_{02} : ditolak dan H_{a2} : diterima.

3. Persepsi kemanfaatan dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada tabel di atas, diperoleh nilai



Fhitung sebesar 42,674 dengan signifikansi 0,000, sedangkan nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 3,14. Nilai Fhitung > Ftabel ($42,674 > 3,14$) serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan layak dan signifikan. Hal ini berarti bahwa secara simultan variabel kemanfaatan (X1) dan kemudahan (X2) berpengaruh nyata terhadap efisiensi pembayaran digital (Y), sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh bersama-sama kedua variabel independen terhadap variabel dependen dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- 2024, Data Mahasiswa Aktif;. (2024, Maret 22). *Stain Mandailing Natal*. Retrieved from <https://stain-madina.ac.id>
- Abdi, Alamsyah. (2019). Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay menggunakan TAM terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Medan. *Skripsi*, 11.
- Abdi, Alamsyah;. (2019). Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay. *Skripsi, Universitas Sumatera Utara*, 11.
- Ana Sriekaningsih. (2020). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Ardiansyah, F. &. (2020). Pengaruh Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 8(2), 145-160.
- Arikunto. (2010). *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astri Rumondang, et. al. (2019). *novasi Sistem Keuangan di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Aulia, Pohan;. (2013). *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Banda Saputri, Oktaviana;. (2020). Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. *Jurnal Kinerja*, 238.
- Choiril Anam. (2018). E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah. *Jurnal* , 103.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Pengarang.
- Ghozali, Imam;. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Hikmah, Lailatul ;. (2019). Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek. *Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 101.
- Ikhsan, Arfan;. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Citapustaka media.



- irfan Prapmayoga Saputra. (2019). Analisi Efektifitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. *Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*, 14.
- Iskandar. (2021, Maret 22). *Ini Daftar Dompok Digital yang Paling Banyak Digunakan Orang Indonesia*. Retrieved from Liputan Enam Petang: <https://m.liputan6.com/teknologi/read/4472006/ini-daftar-dompok-digital-yang-paling-banyak-digunakan-orang-indonesia>
- Lubis, Fauzi Arif,. (2018). Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah. *urnal Human Falah*, 270.
- Marissa Ginting. (2019). Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Penggunaan Ulang E-Money. 101.
- Marta Widian Sari dan Andry Novrianto. (2020). *Kenali Bisnis di Era Digital Financial Technology*. Padang: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Mulyadi. (2007). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyati. (2007). *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ningsih, Hutaami A. Endang M. (2020). *Jurnal IKRA*, 8.
- Pohan, A. (2013). *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*. (Jakarta: Rajawali Pers.
- Qris.id. (2021, Maret 22). *Qris.id*. Retrieved from Qris online: <https://qris.id/homepage/.com>
- Qulub, Ashif Syifa'ul;. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. *Skripsi, FEBI UIN Walisongo*, 38.
- Rahmani, Nur Ahmadi Bi;. (2016). *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Medan: FEBI UIN SU Press.
- Sanus, Anwar;. (2015). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Saputri, Oktaviana Banda. (2020). Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital. *Jurnal Kinerja*, 237-247.
- Sedarmayanti. (2001). *Manajemen Perkantoran*. Bandung.
- Siregar, H. (2019). Sejarah Pembentukan Kabupaten Mandailing Natal dan Perkembangannya. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 12(1), 45-60.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.
- Sodik, Sandu Siyoto dan Ali;. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishinng.
- Sriekaningsih. (n.d.). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono;. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V Wiratna;. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.



- Syafina, Laylan;. (2018). *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*. Medan: FEBI UINSU PRESS.
- Syamsi, Ibnu ;. (2004). *Efisiensi, Sistem dan Prosedur Kerja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tarigan, Azhari Akmal;. (2011). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Medan: la-tansa Press.
- Tarigan, Azhari Akmal;. (2011). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Medan: la-tansa Press.
- Tentiyo Suharto, (2025). Islamic Bank Fiqh: Urgency and Economic Challenges in the System of Islamic Financial Institutions (LKS) in Indonesia. Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation. Vol. 5 No.1
- Umar, Husein;. (2012). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka .
- Widianingrum, Annisa;. (2021, Maret 22). *Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik*. Retrieved from www.kompasiana.com: <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde37743>
- Wulandari, R. &. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Produk Elektronik di Surabaya. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 14(3), 90-105.