



QRIS Sebagai Alat Transaksi Di Wisata Pantai Selatan Malang Dengan QR Code

¹Nur Cholis Shohib, ²Kunto Eko Susilo, ³Aryo Nugroho
^{1,2,3} Universitas Narotama Surabaya

Alamat Surat

Email: nurcholisshohib@gmail.com, kuntoekosusilo16@gmail.com, aryo.nugroho@narotama.ac.id

Article History:

Diajukan: 10 Oktober 2022; **Direvisi:** 21 November 2022; **Diterima:** 29 November 2022

ABSTRAK

Kajian ini mengangkat topik tentang QRIS sebagai alat transaksi saat berkunjung di pantai selatan Malang penggunaan Qrcode. Bank Indonesia selaku regulator mesin pembayaran mengeluarkan sistem pembayaran baru yaitu QRIS (*QR Code Indonesia Trendi*) sedangkan pantai selatan Malang merupakan salah satu pemandangan deretan pantai yang mempesona yang sering dikunjungi oleh wisatawan asing maupun domestik. karena memiliki keunggulan pantai selatan malang yang mungkin sangat mempesona dan alami dengan tebing batu yang menambah daya tarik pantai selatan malang. Hingga muncul banyak UMKM baru di sekitarnya diharapkan QRIS dapat menjadi metode pembayaran peluang yang mudah dan dapat mengurangi kontak fisik di era pandemi covid 19 yang mutakhir.

Penelitian ini untuk meningkatkan pendapatan masyarakat di pesisir selatan Malang serta untuk meningkatkan daya saing pesisir selatan Malang menjadi lokasi pengunjung yang terintegrasi dan terkini dengan penggunaan QRIS. Teknik penelitian yang digunakan adalah wawancara dan studi literatur pada UMKM di sekitar lokasi wisata pantai selatan Malang. Dengan sumber informasi berasal dari arsip primer, fakta sekunder, dan arsip tersier. Evaluasi informasi yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan komentar, wawancara dan dokumentasi. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS memiliki berkah yang sangat besar bagi para pedagang UMKM di seluruh tempat wisata pantai selatan Malang.

Kata kunci: Pantai Selatan Malang, QRIS, QR code, Wisata

ABSTRACT

This studies raises the topic of QRIS as a transaction tool whilst visiting at the south coast of Malang the use of Qrcode. bank Indonesia as the regulator of the payment machine issued a new payment system, specifically QRIS (QR Code Indonesia trendy) while the southern coast of Malang is one of the views of a row of stunning seashores frequented by means of foreign and domestic travelers. as it has the benefit of the southern coast of Malang which may be very stunning and natural with rock cliffs that add more attraction to the southern coast of Malang. till many new UMKM seem around it is hoped that QRIS may be an easy opportunity payment method and might lessen physical contact within the cutting-edge covid 19 pandemic generation.

This research is to boom the earnings of the human beings across the southern coast of Malang and also to boom the competitiveness of the southern coast of Malang to become an integrated and current visitor location the use of QRIS. The studies technique used is interviews and literature studies on UMKM around the Malang south coast vacationer location. With the information source comes from primary records, secondary facts, and tertiary records. The information evaluation used is qualitative with data collection techniques the usage of remark, interviews and documentation. This have a look

at suggests that QRIS has very sizable blessings for UMKM traders across the Malang south coast visitor place.

Keywords: Malang South Beach, QRIS, QR code, Tourism

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat memberikan manfaat yang luar biasa kepada masyarakat. menuntut perubahan yang semakin cepat dan instant dari setiap bidang, salah satunya bidang keuangan yang mengalami perubahan cukup signifikan. Saat ini perubahan dalam sektor pola transaksi yang terjadi. Jika transaksi dilakukan oleh 2 pihak yang akan melakukan penukaran, pinjam-meminjam dengan uang secara fisik sekarang sudah dapat dilakukan menggunakan uang virtual atau yang bisa disebut *E-Money (Electronic money)*. Uang virtual / E-money yang sedang berkembang di masyarakat umum memiliki fungsi yang sama namun bentuknya yang berbeda. *E-money* memiliki bentuk virtual atau tidak ada wujudnya secara fisik namun tetap memiliki nilai yang sama. Beberapa contoh perkembangan *E-money* adalah adanya *phone banking, mobile banking, dan internet banking*.

E-money sering disebut sebagai *Electronic Cash, Digital Money, Digital Cash, Elektronik Currency, ataupun Digital Currency*. Istilah tersebut menjadi alat pembayaran yang menggunakan media elektronik yaitu jaringan komputer dan juga internet. *E-money* menyimpan nilai uang nasabah dalam media elektronik tertentu (Anshori et al., 2013) QR pay atau QRC (*Quick Response Code*) merupakan salah satu metode pembayaran yang digunakan oleh aplikasi *E-Wallet* di Indonesia. Interaksi pembayaran QR code di Indonesia telah dibentuk peraturan baru oleh Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia Nomor 21/18/PDAG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* dimana pemerintah melalui Bank Indonesia menerbitkan Standar Nasional *QR Code* Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standard*) disingkat QRIS. QRIS merupakan langkah awal dari transformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI), yang dipercaya akan menunjang percepatan perkembangan ekonomi serta keuangan digital di Indonesia. Bank Indonesia membuat QRIS dengan tujuan untuk memudahkan khalayak dalam melakukan transaksi pembayaran non tunai. QRIS standar *QR Code* pembayaran dalam sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QR Code Indonesia Standard adalah standar nasional *QR Code* pembayaran yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia bersama industri pembayaran baik bank, atau non bank yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran retail di Indonesia.

Metode pembayaran secara elektronik ini berkaitan erat dengan sistem informasi akuntansi penjualan atau penerimaan kas. Sistem Informasi Akuntansi (SIA) adalah sekumpulan sumberdaya, seperti manusia dan peralatan, yang dirancang untuk mengubah data keuangan dan data lainnya kedalam sebuah informasi (Admin, 2020). Disisi lain setiap organisasi atau pun institusi pasti butuh sebuah informasi, baik untuk mendukung atau mempertimbangkan pengambilan keputusan, begitu juga dengan pengelola wisata pantai selatan Malang.

QRIS dirancang oleh Bank Indonesia yang bekerjasama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan menggunakan standard internasional EMV. Tujuannya agar pembayaran digital menjadi lebih mudah dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu. Kehadiran QRIS memungkinkan berbagai Penyediaan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR dapat diakses hanya dalam 1 kode QR. Artinya, meskipun aplikasi pembayaran digital yang digunakan oleh konsumen berbeda-beda, namun pihak toko cukup menyediakan 1 kode QR saja. Tidak dipungkiri, sekarang terdapat berbagai jenis aplikasi pembayaran yang aktif digunakan masyarakat Indonesia. Bahkan, saat ini terdapat 38 *E-Wallet* yang telah mendapat lisensi resmi di Indonesia. Ini menunjukkan *cashless society* (suatu masyarakat yang tidak lagi memanfaatkan uang tunai ketika melakukan transaksi keuangan) di Indonesia semakin luas dan kebutuhan akan satu standar kode QR nasional pun semakin besar. Mulai 1 Januari 2020, BI mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran non tunai menggunakan QRIS.

Tujuannya agar transaksi pembayaran lebih murah dan efisien, inklusi keuangan berjalan lebih cepat, UMKM lebih maju, dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi secara maksimal. BI sendiri menggusung tema semanggat “UNGGUL” dari adanya QRIS, yaitu:

1. Universal, yakni QRIS bersifat inklusif, digunakan untuk seluruh lapisan masyarakat dan bisa digunakan untuk transaksi pembayaran di domestic maupun luar negeri.
2. Gampang, yakni masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman dalam genggam ponsel.
3. Untung, yakni transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual, karena transaksi langsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
4. Langsung, artinya transaksi QRIS langsung terjadi, karena prosesnya cepat dan terjadi seketika, sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran (Nasution, 2021) Ditengah pandemi Covid-19 yang kita alami saat ini, uang tunai merupakan salah satu penyebab penyebaran Covid-19 karena terdapat banyak virus atau bakteri yang menempel pada uang, dengan adanya metode pembayaran digital (non-tunai) hal ini memungkinkan orang bertransaksi tanpa bersentuhan dengan orang ataupun alat pembayaran di *merchant*. Pembayaran menggunakan metode kode QR merupakan cara pembayaran digital tanpa kontak fisik antara penjual dan pembeli. Tidak hanya itu, dengan adanya QRIS mempermudah dalam melakukan berbagai macam transaksi pembayaran Diharapkan hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan inovasi teknologi untuk mempengaruhi terhadap minat pengguna terhadap penggunaan QRIS sebagai alat transaksi di wisata pantai selatan malang dengan *QR code* Diharapkan dengan adanya QRIS ini berdampak pada pendapatan pada UMKM masyarakat sekitar yang meningkat.

2. METODE

Pendekatan penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah data kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan di aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu problem daripada melihat permasalahan buat penelitian generalisasi. (Yin, 2016). karena mengandalkan yang akan terjadi wawancara di usaha Mikro kecil & Menengah (UMKM) serta Pengurus wisata yang ada pada Wisata Pantai Selatan Malang, studi dokumentasi di arsip-arsip berupa laporan hasil wawancara serta dokumentasi lain yang terkait menggunakan pertarungan ini. Metode ini bertujuan buat mengumpulkan, menyajikan, dan menganalisis jawaban berasal akibat wawancara serta data berdasarkan yang akan terjadi dari dokumentasi yang dapat menyampaikan ilustrasi yang jelas atau objek yang diteliti buat lalu di proses dan dianalisis buat lalu menarik kesimpulan.

2.1 Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara pengurus wisata dan pihak pelaku usaha UMKM yang ada di sekitaran pantai selatan malang yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui penelusuran berbagai referensi yang terkait atau sudah tersedia dan dikumpulkan oleh pihak lain. Peneliti tinggal memanfaatkan data tersebut menurut kebutuhannya. Data sekunder penelitian ini bersumber dari buku, jurnal, artikel dan media elektronik seperti youtube.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini secara umum terdiri dari data yang bersumber dari penelitian lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Metode ini digunakan sebagai langkah awal dengan melihat secara langsung objek penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan. Observasi dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan langsung di lapangan mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM dan pengurus wisata pantai selatan malang (Hanim et al., 2022).

2. Wawancara (*Interview*)

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi langsung dari responden mengenai permasalahan yang dikaji melalui wawancara. Metode wawancara ini digunakan untuk mengetahui hubungan dengan sumber data melalui tanya jawab guna mendapatkan informasi yang diperlukan. Interview ini dilakukan mendalam tetapi bersifat luwes, susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara mengenai penggunaan QRIS sebagai alat transaksi UMKM dan pengurus wisata pantai selatan malang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Jadi, dokumen merupakan bahan tertulis yang berhubungan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan seperti dokumen, *soft file*, data otentik dan arsip lainnya yang berhubungan dengan penggunaan uang elektronik yang digunakan sebagai alat transaksi UMKM dan pengurus wisata pantai selatan malang yang dapat digunakan sebagai pelengkap dari data yang diperoleh dalam kegiatan wawancara dan observasi.

4. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dalam mempelajari buku-buku referensi, laporan-laporan, majalah, jurnal, dan media lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Data

Tabel 1. Tabel Data Yang Di Kumpulkan

| Y1 | Y2 | Y3 | Y4 | Y5 | Hasil |
|----|----|----|----|----|-------|
| 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 18 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 17 |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 19 |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 19 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 19 |

3.2. Validasi Instrumen

1. Uji Validasi Minat

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk tingkat signifikan 5% atau 0,5. Maka t_{hitung} untuk tiap item dapat dilihat pada tabel dibawah dengan tingkat signifikansi 0,5 maka diperoleh $t_{tabel} = 0,5$ jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Validasi Minat

| Item Pertanyaan | r _{hitung} | r _{tabel} | Keterangan |
|-----------------|---------------------|--|-------------|
| Y1 | 0.490 | Instrumen valid, jika r _{hitung} > r _{tabel} dengan n = 30-3 =27 pada taraf signifikan 5 % sehingga diperoleh r _{tabel} 0.381 | Valid |
| Y2 | 0.365 | | Tidak Valid |
| Y3 | 0.226 | | Tidak Valid |
| Y4 | 0.364 | | Tidak Valid |
| Y5 | 0.454 | | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas Minat menggunakan QRIS (Y) menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} dari masing-masing item pernyataan menunjukkan angka bervariasi ada yang lebih besar dari r_{tabel} dan ada yang lebih kecil dari r_{tabel} yaitu 0.381. Hal tersebut menunjukkan pertanyaan 1 dan 5 dinyatakan valid dan 2, 3, dan 4 dinyatakan tidak valid.

2. Uji Validasi Pengetahuan

Tabel 3. Hasil Validasi Pengetahuan

| Item Pertanyaan | r _{hitung} | r _{tabel} | Keterangan |
|-----------------|---------------------|--|-------------|
| X1.1 | 0.700 | Instrumen valid, jika r _{hitung} > r _{tabel} dengan n = 30-3 =27 pada taraf signifikan 5 % sehingga diperoleh r _{tabel} 0.381 | Valid |
| X1.2 | 0.465 | | Valid |
| X1.3 | 0.519 | | Valid |
| X1.4 | 0.537 | | Valid |
| X1.5 | 0.338 | | Tidak Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas Pengetahuan (X1) menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} dari masing-masing item pernyataan menunjukkan angka lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.381. Hal tersebut menunjukkan pertanyaan 1, 2, 3, dan 4 dinyatakan valid sedangkan 5 dinyatakan tidak valid.

3. Uji Validasi Manfaat

Tabel 4. Tabel Validasi Manfaat

| Item Pertanyaan | r _{hitung} | r _{tabel} | Keterangan |
|-----------------|---------------------|--|-------------|
| X2.1 | 0.485 | Instrumen valid, jika r _{hitung} > r _{tabel} dengan n = 30-3 =27 pada taraf signifikan 5 % sehingga diperoleh r _{tabel} 0.381 | Valid |
| X2.2 | 0.357 | | Tidak Valid |
| X2.3 | 0.399 | | Valid |
| X2.4 | 0.540 | | Valid |
| X2.5 | 0.534 | | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas Manfaat (X2) menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} dari masing-masing item pernyataan menunjukkan angka lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.381. Hal tersebut menunjukkan pertanyaan 2 dinyatakan tidak valid sedangkan 1, 3, 4, dan 5 dinyatakan valid.

4. Uji Validasi Risiko

Tabel 5. Tabel Validasi Manfaat

| Item Pertanyaan | r _{hitung} | r _{tabel} | Keterangan |
|-----------------|---------------------|---|------------|
| X3.1 | 0.526 | Instrumen valid, jika r _{hitung} > r _{tabel} dengan n = 30-3 = 27 pada taraf signifikan 5 % sehingga diperoleh r _{tabel} 0.381 | Valid |
| X3.2 | 0.406 | | Valid |
| X3.3 | 0.506 | | Valid |
| X3.4 | 0.406 | | Valid |
| X3.5 | 0.478 | | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas risiko menggunakan QRIS (X3) menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} dari masing-masing item pernyataan menunjukkan angka lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.381. Hal tersebut menunjukkan pertanyaan 1 sampai 5 dinyatakan valid.

3.3. Uji Reliabilitas

Tabel 6. Tabel Reliabilitas

| Variabel | Cronbach's Alpha | Ketentuan | Keterangan |
|-----------------|------------------|--|----------------|
| Minat (Y) | 0.484 | Instrumen reliabel, jika Cronbach's Alpha > 0,6. | Tidak reliabel |
| Pengetahuan(X1) | 0.304 | | Tidak reliabel |
| Manfaat(X2) | 0.067 | | Tidak reliabel |
| Risiko(X3) | 0.101 | | Tidak reliabel |

Berdasarkan hasil uji reabilitas di atas menunjukkan nilai cronbach alpha dari masing-masing variabel ada yang lebih besar dari 0,6 dan ada yang kurang dari 0,6. Sebagaimana yang dijelaskan di atas maka dibuat kesimpulan instrumen minat, pengetahuan, risiko tidak reliabel dan manfaat sangat reliabel.

3.4. Uji Hipotesis

1. Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 7. Tabel Validasi Manfaat

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .136 ^a | .018 | -.095 | 1.523 |

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi diatas diperoleh diatas nilai R square sebesar 0.018 dan nilai adjust R Square sebesar 0.095 Artinya persentasi sumbangan pengaruh pengetahuan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 9,5 %. Sedangkan sisanya sebesar 90,50% dipengaruhi oleh variabel lain.

2. Uji Parsial (Uji t)

Tabel 8. Tabel Uji Parsial

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardize d Coefficients | t | Sig. |
|-------|-------------|-----------------------------|--------------------|----------------------------|-------|-------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 21.284 ^b | 4,475 ^b | | 4.756 | <,001 |
| | Pengetahuan | .039 | .151 | .053 | .257 | .799 |
| | Manfaat | -.093 | .153 | -.120 | -.612 | .546 |
| | Risiko | -.063 | .155 | -.048 | -.233 | .818 |

Hasil pengujian uji t variabel-variabel penelitian secara parsial adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS Variabel pengetahuan (X1) berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Hal ini terbukti dari hasil uji parsial (t) dapat dilihat bahwa nilai pengetahuan $0,799 > 0,1$ hal ini menunjukkan bahwa ketika pengetahuan dalam menggunakan QRIS mengalami kenaikan ataupun penurunan, maka hal tersebut tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS. Artinya bahwa pertama (H1) yang menyatakan pengetahuan dalam menggunakan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS hipotesis **ditolak**.
- b. Pengaruh manfaat terhadap minat menggunakan QRIS Variabel manfaat (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Hal ini terbukti dari hasil uji parsial (t) dapat dilihat bahwa nilai pengetahuan $0,546 < 0,1$ hal ini menunjukkan bahwa ketika manfaat dalam menggunakan QRIS mengalami kenaikan ataupun penurunan, maka hal tersebut tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS. Artinya bahwa pertama (H2) yang menyatakan pengetahuan dalam menggunakan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS hipotesis **ditolak**.
- c. Pengaruh risiko terhadap minat menggunakan QRIS Variabel risiko (X3) berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Hal ini terbukti dari hasil uji parsial (t) dapat dilihat bahwa nilai pengetahuan $0,818 > 0,1$ hal ini menunjukkan bahwa ketika risiko dalam menggunakan QRIS mengalami kenaikan ataupun penurunan, maka hal tersebut tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS. Artinya bahwa ketiga (H3) yang menyatakan risiko dalam menggunakan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS hipotesis **ditolak**.

3. Uji Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F)

Tabel 9. Tabel Regresi Secara Simultan

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig |
|-------|------------|----------------|----|-------------|-------|--------------------|
| 1 | Regression | 1.137 | 3 | 0.379 | 0.163 | 0.920 ^b |
| | Residual | 60.330 | 26 | 2.320 | | |
| | Total | 61.467 | 29 | | | |

Berdasarkan hasil uji signifikansi simultan (uji f) diatas dapat dijelaskan bahwa dengan nilai pengetahuan, manfaat dan risiko $0,920 > 0,1$ artinya hipotesis ditolak jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan, manfaat dan risiko secara bersama-sama berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Revolusi digital dalam satu dekade terakhir mengubah secara drastis perilaku transaksi agen ekonomi, memengaruhi sendi-sendi perekonomian, dan mendisrupsi fungsi-fungsi konvensional termasuk di sektor keuangan. Satu hal yang membedakan revolusi digital yang kini tengah berlangsung dibandingkan era sebelumnya adalah lebih besarnya peluang inklusi keuangan yang diusung oleh berbagai inovasi digital yang ada. Penelitian penulis menyimpulkan bahwa, dengan adanya *Quick Response Indonesia Standard* dapat membantu para pedagang UMKM untuk mengalami perkembangan. Penerapan sistem pembayaran QRIS untuk instrumen pembayaran berbasis server yang menggunakan *QR Code* telah dilakukan oleh beberapa pedagang UMKM di wisata pantai selatan malang. Berdasarkan hasil analisis information dan pembahasan mengenai pengaruh Pengetahuan, Manfaat dan Resiko terhadap variabel Minat Menggunakan QRIS dengan metode analisis yang digunakan yaitu regresi linier berganda, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil uji parsial (t) penelitian ini, menunjukkan bahwa Pengetahuan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*.
- b. Berdasarkan hasil uji parsial (t) penelitian ini, menunjukkan bahwa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*.
- c. Berdasarkan hasil uji parsial (t) penelitian ini, menunjukkan bahwa risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*.
- d. Berdasarkan hasil uji simultan (f) dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan, Manfaat dan Resiko secara simultan terdapat pengaruh terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*.

Keterbatasan penelitian ini pada kuantitas informan yang kurang memadai karena beberapa pedagang UMKM belum menerapkan QRIS di tokohnya. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan jumlah informan dalam skala besar dan dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya. Saran:

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan untuk menggunakan variabel independen lain yang dapat mempengaruhi Minat Menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*, Transaksional, Kualitas, Ketersediaan, Acuan, Finansial, penerimaan dan lainnya.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat memastikan bahwa responden menjawab angket penelitian secara jujur, agar penelitian selanjutnya lebih baik kedepannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Admin, A. (2020). Sampul JPDK Vol. 5 No. 1 , 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 5(1), 0. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v5i1.305>
- Anshori, M. H., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Pengembangan sistem pembayaran elektronik menggunakan kode qr berbasis android. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(1), 2–4.
- Hanim, L., Sopyonyono, E., & Maryanto, M. (2022). Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.24967/psn.v2i1.1452>
- Nasution, R. A. (2021). Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Yin, R. K. (2016). *Analyzing Qualitative Data, I: Compiling, Disassembling, and Reassembling. Qualitative Research from Start to Finish*.