

---

## Analisis Penerimaan Pembayaran Menggunakan QRIS bagi UMKM

Michael Tanujaya<sup>1\*</sup>, Hendro Lukman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Tarumanagara, Jakarta, Indonesia

E-mail: [michael.125214028@stu.untar.ac.id](mailto:michael.125214028@stu.untar.ac.id)<sup>1\*</sup>, [hendrol@fe.untar.ac.id](mailto:hendrol@fe.untar.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Article History:

Received: 20 Agustus 2024

Revised: 04 September 2024

Accepted: 08 September 2024

### Keywords: Performance

Expectancy, Effort

Expectancy, Social Influence,

Facilitating Conditions,

QRIS.

**Abstract:** Perkembangan teknologi dalam era globalisasi memberikan dampak yang besar bagi perekonomian suatu negara, termasuk di Indonesia. Ini akan berdampak pada seluruh industry terutama golongan SMEs. Perkembangan UMKM di Indonesia memiliki andil yang besar pada perkembangan ekonomi sehingga jika keduanya digabung maka dampaknya akan sangat besar. Metode pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan data primer dengan menyebarkan kuesioner digital. Penelitian ini menganalisa 109 data responden dari UMKM Jabodetabek. Temuan penelitian memperlihatkan bahwasannya effort expectancy, social influence dan facilitating conditions memiliki pengaruh signifikan sedangkan performance expectancy memiliki pengaruh insignificant. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan oleh pemerintah, perbankan dan pelaku UMKM sebagai basis dalam menentukan keputusan dalam pengadopsian QRIS.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini akan membawa perubahan pada kebiasaan masyarakat. Sistem pembayaran saat ini menjadi salah satu yang terkena dampaknya, yang mulai dengan uang tunai sebagai alat pembayaran yang memiliki bentuk fisik ke digitalisasi pada alat pembayaran. Hal ini akan mengubah kebiasaan masyarakat sebelumnya dan mengarahkan pada sistem pembayaran yang baru. Perkembangan ini membawa inovasi dengan pembuatan sistem pembayaran digital. Keunikan dari sistem pembayaran baru ini yaitu dengan mengubah fisik uang menjadi non fisik yaitu keefisienan dan dapat menghemat biaya sebagai metode pembayaran. Kehadiran teknologi juga mengambil andil dalam berjalannya kegiatan usaha yang dapat memberikan cost-effectiveness dan juga efisiensi serta diterima oleh customer.

Perkembangan dalam teknologi informasi yang diterapkan dalam era globalisasi akan memberikan manfaat signifikan pada pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia. Bank Sentral Indonesia, Bank Indonesia, mencanangkan ‘Gerakan Nasional Non Tunai’ pada tahun 2014 (BI, 2020). Dengan membangun sistem pembayaran yang aman, nyaman, dan mudah digunakan melalui Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) yang memberikan manfaat bagi nasabah dan pelaku usaha, hal ini bertujuan untuk mendorong terciptanya sistem keuangan nasional yang efisien dan sukses.

Pada perekonomian Indonesia, UMKM berkontribusi besar yakni 61,1% terhadap GPN

serta menyerap 97% tenaga kerja Indonesia (Nugraheny & Setuningsih, 2024). Karena hal itu, maka perkembangan teknologi tersebut tentunya akan berdampak dan berpengaruh besar pada penerapan teknologi Indonesia yang mampu mempengaruhi perekonomian Indonesia. Maka pengaruh penggunaan uang digital akan berpengaruh pada perekonomian Indonesia yang dapat diberikan perhatian pada pengaplikasiannya.

Pulau Jawa menjadi pulau terpadat di wilayah Indonesia yang terkonsentrasi di daerah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi yang menjadi lalu lintas masyarakat. Hal ini menjadikan kota-kota tersebut menjadi representasi Indonesia dan juga kota tersebut termasuk dalam provinsi dengan IPM tertinggi di Indonesia yaitu DKI Jakarta 82,46 yang tergolong sangat tinggi dan Jawa Barat 73,74 yang tergolong tinggi (BPS, 2024) sehingga penduduk tersebut pastinya akan mengikuti teknologi dengan lebih cepat. Maka dengan kepadatan penduduk dan lalu lintas masyarakat serta tingkat perkembangan individu yang tinggi akan menjadikan kesempatan yang menguntungkan bagi UMKM untuk dapat mengikuti minat masyarakat dengan tingkat penggunaan teknologi yang tinggi, maka dari itu untuk dapat diimplementasikan dalam sistem pembayaran digital diperlukan efisiensi dan penyerapan teknologi yang paling efektif.

Pemanfaatan teknologi saat ini dalam peningkatannya. Berbagai teknologi digunakan oleh UMKM seperti electronic money yang dapat memberikan kemudahan bagi UMKM dan juga pelanggannya dalam menjalankan transaksi. E-money mendapatkan momentum perkembangannya saat dikenalkannya QRIS. Implementasi dari QRIS sendiri diantisipasi dapat mempercepat waktu transaksi dan lebih efektif dibandingkan uang tunai. Meskipun demikian, penyerapan teknologi digital baru mencapai 24% dari total UMKM (Kominform, 2022). Terdapat pelaku UMKM yang belum menggunakan pembayaran digital QRIS dan prefer menggunakan uang tunai karena dianggap bahwa sistem pembayaran digital kurang dapat memberikan manfaat bagi usahanya, sulit untuk digunakan, lingkungannya masih belum banyak yang menggunakan teknologi tersebut serta fasilitas yang dapat mendukung penggunaan sistem pembayaran digital. UMKM memiliki potensi yang tinggi sehingga perlu ditingkatkan lebih banyak lagi perkembangannya maka oleh perlu untuk mendukung perkembangan teknologi sehingga dapat diserap lebih banyak oleh UMKM.

## **LANDASAN TEORI**

### **Teori Pendukung**

#### ***Unified Theory of Acceptance and Use Technology (UTAUT Model)***

UTAUT adalah model penelitian yang menjelaskan ketertarikan pengguna dalam mempengaruhi perilakunya sebagaimana penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2003) dalam Aziz et al., (2022). Teori ini menggunakan analisis empiris dalam penentuan faktor yang mempengaruhi niat perilaku dalam pengadopsi sistem pembayaran digital. UTAUT diharapkan dapat menjadi alat untuk menilai kemungkinan penerimaan dalam pengadopsian teknologi dalam pembayaran digital. Untuk itu pengujian ini menggunakan empat variabel penentu seperti performance expectancy, effort expectancy, social influence dan facilitating conditions terhadap adopsi QRIS.

### **Variabel Penelitian**

#### **Performance Expectancy**

*Performance expectancy* akan menjelaskan bagaimana tingkat kepercayaan terhadap manfaat yang diterima oleh pengguna (Aziz et al., 2022). Setiap individu akan cenderung

mempersiapkan bagaimana kegunaan teknologi tersebut dan cenderung menggunakannya jika memberikan dampak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari fungsi dan manfaatnya dapat memberikan potensi dalam pengadopsian QRIS. Peningkatan kinerja yang diharapkan juga berupa manfaat yang dirasakan dimana dapat meningkatkan kinerja, motivasi ekstrinsik yang membantu dalam mencapai suatu target, *job-fit* yang berkaitan dengan kapabilitas teknologi, *relative advantage* yang menjelaskan keunggulannya dan *outcome expectations* yang dapat memberikan pengaruh terhadap pengguna (Venkatesh et al., 2012) dalam Patil et al., (2020).

### **Effort Expectancy**

*Effort expectancy* akan menjelaskan bagaimana usaha dapat dikurangi saat pengguna melakukan aktivitas tertentu (Aziz et al., 2022). Dari penggunaan teknologi diharapkan tidak memberatkan penggunaannya. Maka oleh itu *effort expectancy* dipengaruhi oleh *perceived ease of use* dimana teknologi mudah digunakan saat pertama kali, tingkat kompleksitas serendah mungkin agar dapat digunakan oleh siapa saja dan *ease of use* agar tidak memberikan kesulitan yang berarti bagi pengguna.

Konsep ini menekankan pentingnya membuat teknologi dapat diakses dan ramah pengguna, mengurangi hambatan yang dapat menghalangi adopsi dan penggunaan. Dengan meningkatkan harapan usaha melalui persepsi kemudahan penggunaan, teknologi menjadi lebih mudah diakses dan efektif dalam mendukung aktivitas pengguna.

### **Social Influence**

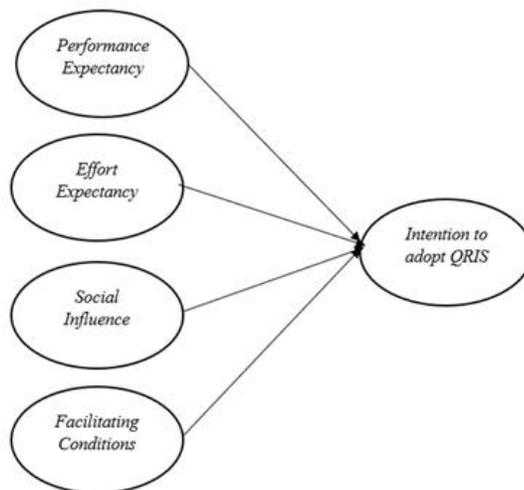
*Social influence* menggambarkan lingkungan sekitar seperti keluarga, saudara, sahabat dan juga teman yang merekomendasikan dalam penggunaan teknologi (Aziz et al., 2022). Hal ini dipengaruhi oleh *subjective norm* yang dimana tidak mau dianggap kuno oleh lingkungan sekitar, *social factors* dimana perilaku dipengaruhi orang lain dan juga image untuk meningkatkan citra bahwa sudah mengikuti teknologi.

Faktor ini menekankan pentingnya interaksi sosial dan persepsi dalam membentuk sikap dan perilaku terhadap adopsi teknologi. Memanfaatkan pengaruh sosial dengan efektif dapat mendorong penerimaan dan penggunaan yang lebih besar terhadap sistem pembayaran digital di kalangan pengguna.

### **Facilitating Conditions**

*Facilitating Conditions* menjelaskan bagaimana kondisi sekitar mendukung penggunaan teknologi (Aziz et al., 2022). *Facilitating conditions* dipengaruhi oleh pengetahuan atau sumber daya diri maupun eksternal yang memadai. Pada dasarnya, kondisi fasilitasi merujuk pada ketersediaan sumber daya yang diperlukan, seperti infrastruktur teknologi, keterampilan, sistem dukungan, dan kebijakan organisasi, yang memfasilitasi adopsi dan penggunaan teknologi. Ketika kondisi-kondisi ini menguntungkan, mereka meningkatkan kemungkinan integrasi yang sukses dan penggunaan berkelanjutan dari sistem pembayaran digital atau teknologi lainnya. Konsep ini menekankan pentingnya menyediakan lingkungan yang mendukung dan sumber daya yang diperlukan untuk memastikan adopsi yang lancar dan penggunaan teknologi yang efektif oleh pengguna.

Dari kajian teori tersebut, maka kerangka berpikir dapat dijelaskan dalam Gambar 1 berikut.



**Gambar 1. Kerangka Pikiran Penelitian**

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan data kualitatif. Subjek penelitian meliputi pelaku UMKM dengan domisi Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan sarana google form yang disebarakan dari bulan Desember 2023 hingga Maret 2024. Penelitian ini menggunakan berbagai analisa dengan bantuan aplikasi SmartPLS3. Kuesioner menggunakan *Likert Scale* dari 1-5 (dari yang paling tidak setuju- sangat setuju) dalam pengukurannya. Sampel yang dikumpulkan sebanyak 109 responden yang mengisi kuesioner. Pernyataan yang diajukan sebagai berikut.

**Table 1. Questionnaire**

Y1. Saya memilih menggunakan pembayaran digital QRIS dalam penyelesaian transaksi keuangan saya*
Y2. Saya berniat untuk terus menggunakan pembayaran digital QRIS*
Y3. Saya memanfaatkan teknologi sistem pembayaran digital, untuk kenyamanan transaksi**
Y4. Saya berusaha untuk memperbanyak proses digitalisasi di masa mendatang**
Y5. Saya berusaha untuk lebih memahami penggunaan pembayaran digital QRIS***
PE1. Pembayaran digital QRIS dirasakan berguna untuk usaha saya****
PE2. Sistem pembayaran digital QRIS mampu mendorong pekerjaan lebih cepat****
PE3. Sistem pembayaran digital QRIS meningkatkan produktivitas****
PE4. Sistem pembayaran digital QRIS memberi dampak pada laba dan kinerja usaha *****
PE5. Sistem pembayaran digital QRIS mampu mengefektifkan biaya usaha*****
PE6. Sistem pembayaran digital QRIS memudahkan dalam menyelesaikan berbagai macam transaksi yang dilakukan oleh konsumen*****
PE7. Sistem pembayaran digital QRIS merupakan fitur yang berguna dalam melakukan transaksi*****
EE1. Mudah dalam mempelajari sistem pembayaran digital QRIS dalam lingkungan kerja *****

EE2. Saya menyadari bahwa lingkungan kerja yang terdigitalisasi mudah dilaksanakan \*\*\*\*

EE3. Mudah dalam mempelajari sistem pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

EE4. Sistem pembayaran digital QRIS mudah dioperasikan\*\*\*\*

EE5. Saya nyaman menggunakan sistem pembayaran digital QRIS \*\*\*\*\*

SI1. Orang sekitar berpikir, usaha saya harus menggunakan sistem pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

SI2. Orang sekitar saya lebih suka jika dalam usaha saya menerapkan sistem pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

SI3. Customer saya berharap saya menggunakan pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

SI4 Saya menggunakan sistem pembayaran digital QRIS karena sudah banyak digunakan oleh masyarakat\*\*\*

FC1 Saya mempunyai sumber daya yang cukup dalam menerapkan proses pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

FC2. Saya mempunyai sumber daya yang cukup dalam menerapkan proses pembayaran digital QRIS\*\*\*\*\*

FC3. Sistem pembayaran digital QRIS kompatibel dengan proses layanan usaha dan teknologi yang saya gunakan\*\*\*\*\*

FC4. Terdapat orang atau grup yang tersedia dalam membantu jika terdapat kendala dalam menerapkan sistem pembayaran digital QRIS \*

---

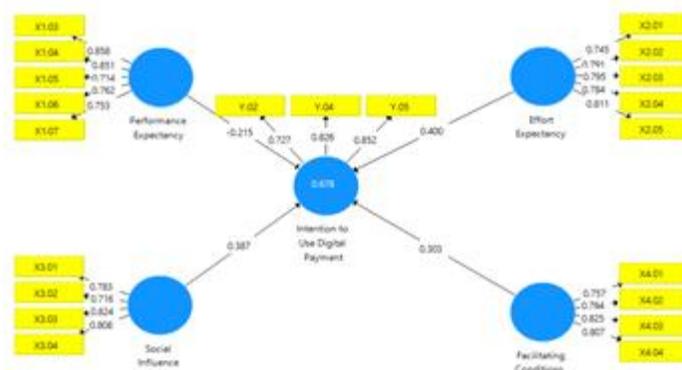
Sources: (Fleury et al., 2017; Gupta & Arora, 2020; Kwarteng et al., 2022; Patil et al., 2020; Sivathanu, 2019; Wang & Dai, 2020; Zhao & Bacao, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari 109 sampel akan diolah menggunakan SmartPLS3 dengan melakukan analisis PLS. Dalam menganalisa akan menggunakan *outer model* yang digunakan dalam menguji validitas dan realibilitas variabel. Dalam uji ini mengukur konsistensi responden dalam menjawab bulir pertanyaan kuesioner.

### Uji Validitas

Pada pengujian validitas menggunakan indikator dari *convergent validity* yang terdiri dari *outer loading* dan *Average Variance Extracted (AVE)*. Dalam pengujian *outer loadings* harus memiliki nilai  $> 0.7$  sehingga dikatakan *valid* pada setiap bulir pertanyaan kuesioner dan memastikan nilai  $AVE > 0.5$  untuk mendapatkan variabel yang digunakan untuk menguji validitas dari variabel yang digunakan. Berikut bagan yang dihasilkan dengan *software* SmartPLS 3.



Gambar 2. Nilai *Outer Loading* dan AVE yang Valid

Dari gambar 2, didapatkan bahwa tidak seluruh butir pertanyaan dapat digunakan karena tidak mencapai nilai *outer loading* lebih dari 0.7 sehingga beberapa pertanyaan disingkirkan guna memastikan hasil yang didapatkan bisa dikatakan valid. Untuk pengujian AVE, seluruh nilai AVE variabel laten bernilai  $> 0.5$  sehingga variabel laten yang digunakan dapat dikatakan valid.

### Uji Realibilitas

Pada pengujian ini akan menggunakan penilaian dari nilai *Cronbach's alpha* yang memverifikasi realibilitas variabel. Nilai *Cronbach's alpha* yang diterima adalah memiliki nilai  $> 0.7$  maka dari itu dikatakan variabel memiliki realibilitas yang baik. Berikut nilai *cronbach's alpha* yang diolah melalui *software SmartPLS 3*.

Table 2. Validity, Reliability and Determinant Test Results

Variables	Cronbach' $\alpha$
Intention to adopt QRIS (Y)	0.723
Performance Expectancy (X <sub>1</sub> )	0.847
Effort Expectancy (X <sub>2</sub> )	0.845
Social Influence(X <sub>3</sub> )	0.790
Facilitating Conditions (X <sub>4</sub> )	0.797

Source: Output from SmartPLS 3

Berdasarkan hasil tabel berikut, karena nilai *cronbach's alpha*  $> 0.7$  maka seluruh variabel dapat digunakan.

### Pengujian Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, akan menggunakan pengujian analisa regresi dengan menggunakan indikator *t-statistics*, *p-value* dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) guna menguji hubungan antar variabel. Dalam pengujian hipotesis, suatu hubungan variabel akan dikatakan

signifikan jika nilai *t-statistics* >1.96 dan *p-value* <0.05 sedangkan koefisien R<sup>2</sup> menilai seberapa pengaruhnya variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Berikut hasil analisa regresi menggunakan *software* SmartPLS 3 yang dicantumkan dalam tabel 3.

**Table 3. Regression Test Results**

Variables	t-statistics	p-value	R <sup>2</sup>
<i>Performance Expectancy</i> (X <sub>1</sub> ) - <i>Intention to adopt</i> QRIS (Y)	0.933	0.351	
<i>Effort Expectancy</i> (X <sub>2</sub> ) - <i>Intention to</i> <i>adopt</i> QRIS (Y)	2.501	0.013	
<i>Social Influence</i> (X <sub>3</sub> ) - <i>Intention to</i> <i>adopt</i> QRIS (Y)	3.476	0.001	
<i>Facilitating Conditions</i> (X <sub>4</sub> ) - <i>Intention to adopt</i> QRIS (Y)	1.892	0.006	
<i>Intention to adopt</i> QRIS (Y)			0.678

Source: Output from SmartPLS 4

#### Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Nilai R<sup>2</sup> untuk variabel *intention to adopt* QRIS (Y) yaitu 0.678. Artinya *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions* berpengaruh pada variabel minat sebesar 67,8%, sementara sisanya 32,2% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian.

#### Uji Regresi

Uji regresi yang digunakan menggunakan *bootstrapping* yang diolah melalui *software* SmartPLS dengan hasil tabel 3 yang digunakan menguji tingkat signifikansi hubungan antar variabel atas hipotesis yang sudah disusun sebelumnya.

#### Pembahasan

##### Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Intention to adopt* QRIS

Berdasarkan penemuan dari Rachmawati et al., (2022), *performance expectancy* telah diidentifikasi sebagai faktor signifikan yang mempengaruhi niat untuk mengadopsi QRIS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengguna cenderung lebih menerima teknologi pembayaran digital QRIS ketika mereka mempersepsikan teknologi tersebut efektif dan bermanfaat. Hal ini mengartikan bahwa suatu teknologi dapat diberikan jika manfaat yang disediakan oleh teknologi tersebut dapat memberikan manfaat yang signifikan dan langsung terhadap pengguna tersebut. Dari hal tersebut, dapat diindikasikan bahwa semakin dirasakan manfaat suatu teknologi maka teknologi lebih bisa diterima.

Hasil dari pengujian yaitu nilai *t-statistics performance expectancy* (0,933) lebih kecil dari nilai t table (1,96) dan p-value lebih besar dari 0,05 yaitu 0,351 maka dikatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan terhadap *intention to adopt* QRIS oleh variabel *performance expectancy*. Temuan ini relevan dengan Aziz et al., (2022). Pelaku UMKM merasakan fitur yang didapatkan tidak terlalu meningkatkan niatnya untuk mengadopsi QRIS.

### **Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Intention to adopt QRIS***

Mengacu pada Chaveesuk et al., (2021), yang memperjelas bagaimana kecenderungan untuk menggunakan pembayaran digital dipengaruhi secara positif oleh harapan usaha. Teknologi akan diterima jika dirasakan bahwa aplikasi itu dapat digunakan olehnya tanpa harus memakan waktu yang lama dan juga mudah dimengerti tanpa perlu mempelajari lebih lanjut atau bisa dikatakan dapat dipelajari secara otodidak. Oleh karena itu, semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan teknologi pembayaran digital, semakin tinggi niat untuk menggunakan pembayaran digital di kalangan UMKM.

Pengujian ini mendapatkan bahwa nilai *t-statistics effort expectancy* (2,501) lebih besar dari nilai *t table* (1,96) dan *p-value* lebih kecil dari 0.05 yaitu 0.013 maka hipotesis diterima dan adanya pengaruh signifikan. Temuan ini juga relevan dengan Dutta & Shivani, (2020). Hal tersebut mengindikasikan bahwa pelaku UMKM saat ini menganggap bahwa QRIS tidak sulit digunakan sebab QRIS didesain semudah mungkin untuk digunakan.

### **Pengaruh *Social Influence* terhadap *Intention to adopt QRIS***

Rahman & Islam, (2021) memaparkan bahwasannya penggunaan pembayaran digital dipengaruhi oleh pengaruh sosial. Pendapat seseorang cenderung dapat mempengaruhi tindakan orang lain seperti pendapat penggunaan sehingga secara tidak langsung pendapat tersebut mendapat validasi atau konfirmasi penggunaan teknologi tersebut. Oleh karena itu, tingkat pengaruh sosial seperti pendapat dan rekomendasi terhadap individu dalam mengadopsi teknologi dapat signifikan mempengaruhi kecenderungan individu untuk menggunakan teknologi tersebut.

Nilai dari *t-statistics social influence* (3,476) lebih besar dari nilai *t table* (1,96) dan *p-value* lebih kecil dari 0.05 yaitu 0.001 maka dikatakan adanya pengaruh signifikan terhadap variabel *intention to adopt QRIS*. Temuan ini juga relevan dengan Rahayu, (2022). Dari pengujian tersebut, didapatkan bahwa preferensi dari masyarakat sekitar dan rasa tidak ingin tertinggal dapat mempengaruhi penggunaan QRIS.

### **Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Intention to adopt QRIS***

Berdasarkan penelitian oleh Aziz et al., (2022), kondisi fasilitasi secara signifikan mempengaruhi niat untuk mengadopsi pembayaran digital. *Facilitating conditions* dapat memberikan pengaruh bahwa kondisi sekitarnya mendukung penggunaannya seperti ada pihak yang membantu jika pengguna kesulitan ataupun infrastruktur sekitar mencukupi penggunaan teknologi maka pengguna tersebut akan merasa terdorong dalam penggunaannya. Dengan demikian, adopsi sistem teknologi pembayaran digital akan meningkat seiring dengan derajat keadaan fasilitasi yang menguntungkan.

Uji nilai *t-statistics facilitating conditions* (1,892) lebih besar dari nilai *t table* (1,96) dan *p-value* lebih kecil dari 0.05 yaitu 0,006 sehingga hipotesis diterima yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap variabel *intention to adopt QRIS*. Temuan ini juga relevan dengan Dutta & Shivani, (2020). Hal tersebut dapat diindikasikan karena fitur-fitur dan kondisi sekitar dari pengguna dapat mempengaruhi tingkat penggunaan QRIS. Pelaku UMKM dalam mengadopsi pembayaran digital dengan berkemungkinan besar dipengaruhi oleh faktor *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*. Sedangkan variabel *performance expectancy* tidak memberikan efek terhadap pengadopsian pembayaran digital.

## KESIMPULAN

Faktor *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions* memberikan pengaruh signifikan terhadap *intention to adopt* QRIS pada UMKM. Sedangkan faktor *performance expectancy* tidak memiliki pengaruh signifikan pelaku UMKM dalam *intention to adopt* QRIS. Hal ini disebabkan oleh pelaku UMKM di Jabodetabek menganggap bahwa *performance expectancy* bukanlah faktor pendukung utama dalam mengadopsi sistem pembayaran digital karena pelaku UMKM kurang merasakan manfaat yang diberikan maka oleh itu dari sisi pemerintah dapat memberikan penyuluhan atau edukasi terhadap pelaku UMKM untuk dapat meningkatkan kesadaran manfaat yang digunakan UMKM terhadap usahanya. Masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini seperti data yang dikumpulkan merupakan sample dan bukan populasi yang dapat menunjukkan keseluruhan apa yang dialami oleh pelaku UMKM namun hanya sekian persennya. Di penelitian lainnya, peneliti mengharapkan bahwa dapat memasukkan faktor lainnya seperti regulasi dan berbagai variabel lainnya yang dapat ditambahkan untuk pendalaman penelitian. Implikasi penelitian akan lebih banyak digunakan dalam universitas yang harusnya memberikan edukasi lebih dibandingkan meneliti lebih dalam bagaimana pengadopsian pembayaran digital yang menarik sehingga dapat diterapkan oleh pelaku UMKM.

## DAFTAR REFERENSI

- Aziz, N. A. A., Zakaria, S. H., & Jawahir, M. M. (2022). Applying Utaut Model Towards The Capabilities Of Sme Entrepreneurs And Using Digital Platforms. *E-Journal of Technology*, 8(1), 252–260.
- BI. (2020). *Kanal dan Layanan QRIS*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#:~:text=QRIS pertama diluncurkan oleh Bank,lambat tanggal 31 Desember 2019>
- BPS. (2024). *Indeks Pembangunan Manusia menurut Provinsi 2021-2023*. . Badan Pusat Statistik. <https://sumsel.bps.go.id/indicator/26/593/1/-metode-baru-indeks-pembangunan-manusia-menurut-provinsi-.html>
- Chaveesuk, S., Khalid, B., & Chaiyasoonthorn, W. (2021). Digital payment system innovations: A marketing perspective on intention and actual use in the retail sector. *E-Journal of Innovative Marketing*, 17(3), 109–123.
- Dutta, S., & Shivani, S. (2020). Modified UTAUT2 to Determine Intention and Use of E-Commerce Technology Among Micro & Small Women Entrepreneurs in Jharkhand, India. *International Working Conference on Transfer and Diffusion of IT (TDIT)*, 688–701.
- Fleury, S., Tom, A., Jamet, E., & Colas-Maheux, E. (2017). What drives corporate carsharing acceptance? A French case study. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour*, 45, 218–227. <https://doi.org/10.1016/j.trf.2016.12.004>
- Gupta, K., & Arora, N. (2020). Investigating consumer intention to accept mobile payment systems through unified theory of acceptance model. *South Asian Journal of Business Studies*, 9(1), 88–114.
- Kominfo. (2022). *Pemerintah Dorong Akselerasi Adopsi Teknologi Digital oleh UMKM*. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/45287/pemerintah-dorong-akselerasi-adopsi-teknologi-digital-oleh-umkm/0/berita>
- Kwarteng, M. A., Lerma, D. F. P., Ratilla, M., Novak, P., & Zlamal, L. (2022). Extending the UTAUT model to understand the barriers towards SME digitalization in the Czech Republic. *Serbian Journal of Management*, 17(2), 403–424.

- 
- Nugraheny, D. E., & Setuningsih, N. (2024). *Jokowi: Jumlah UMKM Kita 65 Juta dan Penyerapan Tenaga Kerja 97 Persen*. Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2024/03/07/16040301/jokowi-jumlah-umkm-kita-65-juta-dan-penyerapan-tenaga-kerja-97-persen>
- Patil, P., Tamilmani, K., Rana, N. P., & Raghavan, V. (2020). Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal. *International Journal of Information Management*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102144>
- Rachmawati, W. I., Kartawinata, B. R., Wijayangka, C., & Hasbi, I. (2022). Factors Analysis that Affecting the Intention to Use Digital Payment (Case Study on OVO Users in Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). *Knowledge E*, 20, 290–302.
- Rahayu, R. (2022). Factors That Influence the Behavioural Intention to Use E-Payments in Indonesia. *Journal of Economics and Business*, 6(1), 116–125.
- Rahman, M. A., & Islam, M. A. (2021). Identifying The Factors Affecting Adoption of Mobile Payment System by Small and Medium Sized Enterprises in Bangladesh. *Journal of Business Studies*, 42(2), 48–73.
- Sivathanu, B. (2019). Adoption of digital payment systems in the era of demonetization in India: An empirical study. *Journal of Science and Technology Policy Management*, 10(1), 143–171. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-07-2017-0033>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Wang, L., & Dai, X. (2020). Exploring factors affecting the adoption of mobile payment at physical stores. *International Journal of Mobile Communications*, 18(1), 67–82.
- Zhao, Y., & Bacao, F. (2021). How does the pandemic facilitate mobile payment? An investigation on users' perspective under the COVID-19 pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1016.