



Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Dalam Penggunaan Qris Terhadap Efisiensi Penggunaan Dompot Digital Ovo Pada Masyarakat Kota Medan

Pamela Subihana Putri¹, Hafiza Adlina²

^{1,2}Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara

Abstrak

Received: 20 Maret 2025

Revised: 27 Maret 2025

Accepted: 04 April 2025

Perubahan gaya hidup modern yang didorong oleh teknologi dan tuntutan hidup yang semakin cepat telah memicu perkembangan pesat startup di Indonesia, terutama di sektor e-commerce dan fintech. Pandemi COVID-19 mempercepat peralihan dari transaksi tunai ke non-tunai, dengan penggunaan dompet digital dan QRIS meningkat drastis. OVO, sebagai salah satu dompet digital terpopuler, terus mengalami pertumbuhan. Bank Indonesia memperkirakan bahwa transaksi uang elektronik akan terus meningkat, sementara QRIS antarnegara memfasilitasi perdagangan dan pariwisata di kawasan ASEAN. Sinergi antara negara-negara ASEAN dalam sistem pembayaran lintas negara diharapkan dapat memperkuat ekonomi regional secara global. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap efisiensi penggunaan dompet digital OVO. Pengaruh antara persepsi kemudahan dan persepsi manfaat tersebut akan dianalisis secara parsial dan secara simultan terhadap efisiensi penggunaan. Bentuk penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Medan yang menggunakan QRIS pada dompet digital OVO. Dengan sampel berjumlah 96 responden, dengan Pendekatan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah non-probability sampling yang berupa purposive sampling. Data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara langsung dan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan. Metode analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji parsial, uji simultan, dan uji determinasi serta diolah melalui Software SPSS Versi 29. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap efisiensi penggunaan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $4,331 > 1,985$ dengan nilai sig $0,001 < 0,05$ serta memiliki nilai koefisien regresi bernilai $0,413$. Persepsi manfaat juga berpengaruh positif secara signifikan terhadap efisiensi penggunaan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $6,241 > 1,985$ dengan nilai sig $0,001 < 0,05$ serta memiliki nilai koefisien regresi bernilai $0,452$. Pada pengujian simultan variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh secara simultan dengan tingkat besarnya pengaruh sebesar $85,7\%$ sedangkan $14,3\%$ sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor diluar penelitian ini.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Efisiensi Penggunaan

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Putri, P., & Adlina, H. (2025). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Dalam Penggunaan Qris Terhadap Efisiensi Penggunaan Dompot Digital Ovo Pada Masyarakat Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(4.D), 124-134. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10215>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada era industry 5.0 ini menyebabkan semakin banyak pengguna internet, terjadinya pertumbuhan penggunaan internet secara pesat menyebabkan banyak sekali bermunculan aplikasi-aplikasi teknologi terbaru (Selfia

& Adlina, 2023). Salah satu jenis *fintech* yang berkembang pesat ialah dompet digital. Layanan dompet digital termasuk ke dalam uang elektronik berbasis server. Transaksi dompet digital bisa dilakukan secara *online* atau nontunai. Maka dari itu, hal ini membuat penggunaan dompet digital seketika meningkat. Riset Neurosensum Indonesia (Cakti, 2020) mengungkapkan sebelum pandemi, penggunaan dompet digital hanya berkisar 10%, namun sepanjang tahun 2020 terjadi lonjakan persentase penggunaan dompet digital yang mencapai 44%, bahkan memungkinkan pertumbuhan pengguna akan terus meningkat. Dilansir dari *metrotvnews.com* (2023) pandemi covid-19 menjadi titik balik pergeseran tren transaksi ekonomi yang semula tunai menjadi nontunai. Lonjakan pengguna dompet digital mencapai 70% lebih tinggi dibandingkan transaksi tunai sebanyak 49% dan transfer bank sebanyak 24% pada masa covid-19. Hal ini sangat mempengaruhi bagaimana penggunaan bank digital dan penggunaan QRIS serta penurunan daripada penggunaan uang tunai. Peraturan pemerintah yang terjadi sepanjang tahun 2020 meningkatkan penggunaan dompet digital dan QRIS pada setiap transaksi karena merupakan transaksi yang tidak memerlukan sentuhan fisik dengan orang lain.

Menurut *republika.co.id* (2023), terjadinya covid-19 meningkatkan penggunaan QRIS yang melemahkan penggunaan cash pada saat transaksi, hal ini terjadi demi menjaga keamanan dan kesehatan bagi semua pihak pada saat melakukan transaksi pembayaran. Dengan bertambahnya pengguna *cashless*, kecenderungan orang untuk menggunakan uang cash menjadi menurun, alasan menurunnya pengguna uang *cash* karena merasa kurang aman karena bisa jatuh atau dicuri, merasa kurang aman karena bisa menyebarkan infeksi, serta beberapa pengguna merasa merepotkan karena sudah banyak yang menyediakan pembayaran nontunai dan juga tidak perlu membawa banyak uang karena tersedianya ATM yang memudahkan untuk mengambil uang.

Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar *QR Code* pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* yang disebut *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*. *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* diterapkan 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan *QR Code*. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) membuat penggunaan *QR Code* agar transaksi menjadi sederhana, efisien, cepat, dan sehat secara etis.

Menurut Sedarmayanti (2014) efisiensi adalah ukuran tingkat penggunaan sumber daya dalam suatu proses. Semakin hemat atau sedikit penggunaan sumber daya, maka prosesnya dikatakan semakin efisien. Proses yang efisien ditandai dengan perbaikan proses sehingga menjadi lebih murah dan lebih cepat. Berdasarkan teori Mulyadi (2007) indikator yang digunakan dalam efisiensi, yaitu:

1. Hemat Waktu

Kemampuan individu dalam menggunakan suatu teknologi dengan cepat dan efisien.

2. Hemat Tenaga

Upaya untuk mengurangi konsumsi energi dalam penggunaan suatu teknologi agar lebih efisien.

3. Hemat Biaya

Menggunakan suatu produk barang atau jasa dengan harapan untuk dapat mengurangi biaya pada umumnya.

Salah satu perusahaan yang mengembangkan suatu inovasi dalam sistem pembayaran uang elektronik adalah Lippo Group. Sebuah *smart financial* digital

diluncurkan yaitu OVO. OVO merupakan layanan dompet digital atau *smart financial app* yang menawarkan berbagai transaksi di sejumlah mitra OVO. Aplikasi *e-wallet* OVO telah diunduh oleh lebih dari 10 juta orang, sehingga dapat dikatakan bahwa aplikasi *e-wallet* OVO banyak disukai oleh masyarakat. Oleh karena itu, PT Visionet Internasional selaku perusahaan yang mengeluarkan produk *e-wallet* OVO terus berinovasi untuk meningkatkan pangsa pasar dan jangkauan penggunaan melalui pengembangan *merchant* sehingga semakin mempermudah masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* OVO.

Dilansir dari keuangan.kontan.co.id (2023) Saat ini OVO tercatat sudah bekerja sama dengan lebih dari 1.5 juta *merchant QRIS* yang sebagian besar berasal dari UMKM di 600 lebih kota dan kabupaten di seluruh Indonesia. UMKM adalah motor ekonomi domestik di Indonesia, UMKM perlu terpapar digitalisasi ekonomi secara masif. Paparan digitalisasi ekonomi ini tidak hanya akan mempermudah pembeli dalam membayar, tetapi juga penjual dalam meningkatkan pendapatannya sehari-hari. Maka dari itu, *QRIS* dapat dikatakan cukup penting di era *cashless society* saat ini karena pembayaran jadi lebih cepat, tidak perlu menyiapkan kembalian, omset penjualan meningkat bagi UMKM, proses *settlement* jadi lebih mudah, mencegah peredaran uang palsu, dan *QRIS* juga sudah berlaku di beberapa negara ASEAN.

Menurut Siregar & Nasution (2023) persepsi tentang kemudahan penggunaan ialah sejauh mana individu percaya bahwa menggunakan teknologi tersebut akan mudah dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan. Menurut Madan (Setiawan & Siregar, 2023) jika individu merasa bahwa teknologi mudah digunakan, mereka cenderung lebih menerima teknologi tersebut. Berdasarkan teori Jimenez *et al* (Yogananda & Dirgantara, 2017) indikator yang digunakan dalam persepsi kemudahan, yaitu:

1. Mudah Untuk Dipelajari

Kondisi dimana kemudahan yang dirasakan bahwa suatu sistem yang baru mudah untuk dipelajari.

2. Mudah Untuk Didapatkan

Suatu kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan mudah untuk diperoleh.

3. Mudah Untuk Dioperasikan

Kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan akan mudah dalam pengoperasiannya.

Menurut finansial.bisnis.com (2023), transaksi *QRIS* terus bertumbuh dan mencapai Rp 24,97 triliun dengan jumlah pengguna sebanyak 43,44 juta per Oktober 2023. Nominal transaksi tersebut tumbuh sebesar 186,08% secara tahunan. Sebagian besar merupakan UMKM dengan jumlah *merchant* sebesar 29,63 juta. Pada Oktober 2023, Nilai transaksi uang elektronik meningkat 17,67% sehingga mencapai Rp 41,71 triliun. Sedangkan, nilai transaksi digital *banking* meningkat 15,57% sebesar Rp 5.118,89 triliun. Sistem pembayaran yang aman, lancar, dan andal telah mendukung kinerja transaksi ekonomi dan keuangan digital. Selain, nilai transaksi dan pengguna *QRIS* yang mengalami kenaikan, nilai transaksi uang elektronik dan digital *banking* juga meningkat. Bank Indonesia terus mendorong akselerasi digitalisasi sistem pembayaran dan perluasan kerjasama sistem pembayaran antarnegara guna mendorong inklusi ekonomi keuangan dan memperluas ekonomi dan keuangan digital.

Menurut asean2023.id (2023), negara Thailand, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Vietnam telah menyepakati kerja sama pembayaran lintas negara menggunakan *QR Code* atau *e-wallet*. *Association of Southeast Asian Nations (ASEAN)* dalam kerja sama tersebut, kelima negara *ASEAN* menyepakati penggunaan *QR Code*, *fast payment*, data, *Real Time Gross Settlement (RTGS)*, dan transaksi mata uang lokal sebagai salah satu metode pembayaran di kawasan. Berdasarkan kesepakatan ini, setiap bank sentral

berkomitmen menggunakan mata uang lokal lintas negara *ASEAN*, sebagai pembayaran resmi yang akan dikonversi berdasarkan nilai kurs yang berlaku di masing-masing negara.

Konektivitas ini memberi sejumlah manfaat, seperti meningkatkan efisiensi transaksi pembayaran, memperluas akses pasar bagi pedagang kedua negara, khususnya UMKM. Selain itu, juga meningkatkan kenyamanan para pelancong saat bertransaksi di kedua negara. Dengan *QRIS* antarnegara, transaksi antarnegara tidak perlu mengkonversi atau menukarkan mata uang lagi saat berbelanja di negara yang dikunjunginya, cukup dengan memindai kode QR. Pembayaran yang mudah dan cepat dilakukan dapat meningkatkan perdagangan maupun pariwisata di kawasan *ASEAN*. Contohnya, jika wisatawan asal Indonesia bertransaksi di Malaysia, ia tidak perlu lagi membawa uang Ringgit karena sistem pembayaran *QRIS* akan langsung mengonversi saldo dalam bentuk Rupiah ke Ringgit, sesuai kurs yang berlaku saat transaksi berlangsung.

Selain itu, kerja sama negara-negara di *ASEAN* semakin terintegrasi dan berkelanjutan sehingga dapat memperkuat ekonomi di kawasan *ASEAN* dalam tingkat global. Saat ini kerja sama *ASEAN* untuk pembayaran lintas negara hanya bisa dilakukan di 5 negara. Namun, tidak menutup kemungkinan ke depan negara-negara lain akan bergabung dalam kerja sama tersebut. Sistem pembayaran di negara-negara *ASEAN* ini dapat membawa manfaat besar bagi masyarakat. Dikarenakan metode pembayaran ini menawarkan kemudahan seperti biaya transfer yang lebih murah, penggunaan uang tunai yang efisien, dan tidak perlu repot dengan penukaran mata uang asing.

Menurut Jogiyanto (2019) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Seseorang akan menggunakan suatu dompet digital apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Berdasarkan teori Venkatesh (Mentari, 2019) indikator yang digunakan dalam persepsi manfaat, yaitu:

1. Meningkatkan Kinerja Pekerjaan

Penggunaan sistem dapat dengan mudah di pahami sehingga meningkatkan kinerja pekerjaan individu.

2. Meningkatkan Produktivitas

Penggunaan sistem dapat meningkatkan tingkat produktivitas individu dalam melakukan transaksi menggunakan uang elektronik.

3. Efektivitas

Penggunaan sistem yang sangat mudah dan bisa di lakukan di mana saja yang mampu meningkatkan efektivitas kinerja individu.

4. Sistem Bermanfaat

Penggunaan sistem bermanfaat bagi setiap individu yang menggunakannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan pra penelitian terhadap 51 masyarakat Kota Medan yang menggunakan *QRIS* pada dompet digital OVO, peneliti menemukan bahwa 80,4% pengguna OVO menggunakan fitur *QRIS* pada dompet digital OVO, Namun, dari keseluruhan hasil data, pengguna merasa kurang setuju terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan *QRIS* pada dompet digital OVO dan 19,6% masyarakat mengaku tidak menggunakan *QRIS* pada dompet digital OVO karena memilih menggunakan *QRIS* pada *mobile banking*, dompet digital OVO kurang efisien dibandingkan dompet digital lain, kurangnya pemahaman akan *QRIS*, membutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam menggunakan *QRIS*, dan adapula yang memang tidak menyukai fitur *QRIS*. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul tentang bagaimana pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dalam penggunaan *QRIS* terhadap

efisiensi penggunaan dompet digital OVO pada masyarakat Kota Medan karena ditemukannya masalah.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Medan yang menggunakan *QRIS* pada dompet digital OVO. Dengan sampel berjumlah 96 responden, dengan Pendekatan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-probability sampling* yang berupa *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara langsung dan data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan. Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, regresi linear berganda, uji parsial, uji simultan dan uji koefisien determinasi yang diolah melalui *software* SPSS.

Untuk mengumpulkan data primer, peneliti menggunakan kuesioner yang memiliki skala pengukuran Likert. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data. Analisis data meliputi pengumpulan, pengelompokan, analisis, dan penyajian data dalam bentuk yang mudah dipahami (Siregar *et al*, 2020). Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan dua tahap, yaitu pengujian instrumen dan uji asumsi klasik. Analisis regresi linier berganda adalah pendekatan yang sering digunakan untuk menganalisis hubungan antara dua atau lebih variabel independen dengan satu variabel dependen. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam penelitian ini, diperlukan beberapa pengujian, yaitu pengujian parsial (uji T), pengujian simultan (uji F), dan evaluasi koefisien determinasi (R^2).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Menurut hasil penyebaran kuesioner, responden dalam penelitian ini didominasi oleh jenis kelamin perempuan sebanyak 54%. Lalu pada kategori usia didominasi oleh kelompok usia 17-24 tahun sebanyak 33% dengan mayoritas bekerja sebagai pelajar/mahasiswa sebanyak 36,4%, dengan rata-rata frekuensi transaksi terbanyak pada rentang 6-10 kali sebanyak 40%. Penelitian ini membuktikan bahwa semua data yang digunakan telah memenuhi persyaratan uji instrumen, terutama validitas dan reliabilitas, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Persepsi Kemudahan (X1)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	96	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	96	100.0
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.879		6	

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Persepsi Manfaat (X2)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	96	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	96	100.0
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.915		8	

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Tabel 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Efisiensi Penggunaan (Y)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	96	100.0
	Excluded ^a	0	0
	Total	96	100.0
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
.901		6	

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Hasil Asymp dihitung menggunakan data penelitian pada tabel 4 di bawah ini. Tes Kolmogorov-Smirnov mengungkapkan sig. (2-tailed) dari 0,200. Menurut persyaratannya, nilainya melampaui nilai batas yang dinyatakan 0,05 untuk mengklaim bahwa data didistribusikan secara teratur.

Tabel 4. Pengujian Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	standardized Residual
N	96
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil yang ditemukan, didapatkan nilai Toleransi untuk variabel Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat melebihi $> 0,10$, sementara nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) berada di bawah 10,00 (lihat tabel 5 di bawah). Dari kesimpulan ini, dapat disarankan bahwa tidak ada indikasi multikolinieritas, dan model regresi dapat dianggap layak serta sesuai untuk digunakan.

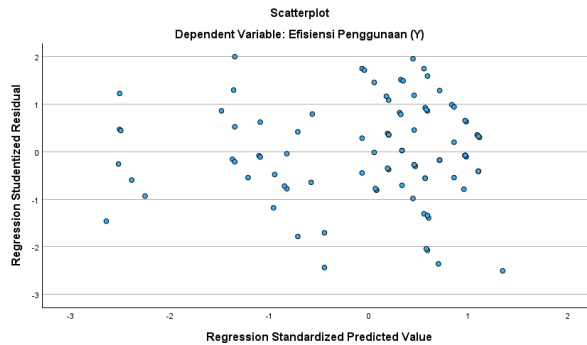
Tabel 5. Pengujian Multikolinieritas

Coefficients^a		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1(Constant)		
Persepsi Kemudahan	.187	5.360
Persepsi Manfaat	.187	5.360

a. Dependent Variable: Efisiensi Penggunaan

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Berdasarkan olah data, terlihat pada Gambar 1 bahwa titik data tersebar merata tanpa membentuk pola yang khusus. Titik data juga tersebar secara acak di kedua sisi nol, menunjukkan bahwa distribusi data tidak menunjukkan heteroskedastisitas.



Gambar 1. Pengujian Heteroskedastisitas

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.160	1.056		-.151	.880
	Persepsi Kemudahan	.413	.095	.389	4.331	.001
	Persepsi Manfaat	.452	.072	.561	6.241	.001

a. Dependent Variable: Efisiensi Penggunaan

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil uji regresi di atas, model analisis regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai:

$$Y = -0,160 + 0,413X_1 + 0,452X_2$$

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda yang diperoleh pada tabel 6, diperoleh persamaan regresi linear berganda yang terlampir di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada persamaan ini nilai dari persepsi kemudahan dan persepsi manfaat tidak sama dengan nol, sehingga nilai negatif efisiensi penggunaan dalam persamaan regresi tidak dianggap. Hal ini berarti apabila nilai persepsi kemudahan dan persepsi manfaat sebesar nol maka akan mempengaruhi efisiensi penggunaan sebesar 0,160. Jadi, pada umumnya nilai konstanta yang negatif bukan menjadi alasan untuk menyimpulkan bahwa persamaannya salah.
2. Koefisien regresi Persepsi Kemudahan (X_1) sebesar 0,413 yang berarti setiap kenaikan variabel (X_1) setiap satu-satuan, maka Efisiensi Penggunaan (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,413. Nilai Variabel (X_1) terhadap variabel Y bernilai positif, artinya semakin tinggi nilai variabel (X_1) maka semakin tinggi pula nilai variabel (Y).
3. Koefisien regresi Persepsi Manfaat (X_2) sebesar 0,452 yang berarti setiap kenaikan variabel (X_2) setiap satu-satuan, maka Efisiensi Penggunaan (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,452. Nilai Variabel (X_2) terhadap variabel Y bernilai positif, artinya semakin tinggi nilai variabel (X_2) maka semakin tinggi pula nilai variabel (Y).

Berdasarkan hasil uji T pada tabel 6, juga dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengujian untuk variabel Persepsi Kemudahan (X_1) terhadap Efisiensi Penggunaan (Y) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,331 dimana nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} yaitu sebesar 1,985 ($4,331 > 1,985$) dengan nilai Sig. yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) dan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,413. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan (X_1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Efisiensi Penggunaan (Y). Pada hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_{a1} diterima dan H_{01} ditolak.
2. Hasil pengujian untuk variabel Persepsi Manfaat (X_2) terhadap Efisiensi Penggunaan (Y) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,241 dimana nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} yaitu sebesar 1,985 ($6,241 > 1,985$) dengan nilai Sig. yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) dan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,452. Hal ini

menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat (X_2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Efisiensi Penggunaan (Y). Pada hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa h_{a2} diterima dan h_{02} ditolak.

Tabel 7. Pengujian Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1082.868	2	541.434	285.344	.001 ^b
	Residual	176.465	93	1.897		
	Total	1259.333	95			
a. Dependent Variable: Efisiensi Penggunaan						
b. Predictors: (Constant), Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan						

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 7, dapat diketahui bahwa nilai Fhitung yang diperoleh sebesar 285,344. Artinya nilai Fhitung lebih besar dibandingkan nilai Ftabel, yaitu $285,344 > 3,09$ atau berdasarkan nilai Sig. yaitu $0,001 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas yaitu Persepsi Kemudahan (X_1) dan Persepsi Manfaat (X_2) berpengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat yaitu Efisiensi Penggunaan (Y). Berdasarkan hasil tersebut maka H_{a3} diterima dan H_{03} ditolak.

Tabel 8. Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.927 ^a	.860	.857	1.377
a. Predictors: (Constant), Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan				
b. Dependent Variable: Efisiensi Penggunaan				

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil olah data yang ditampilkan pada tabel 8 diketahui bahwa nilai R yaitu sebesar 0,927 atau 92,7%, dimana nilai koefisien ini menunjukkan hubungan antara variabel Persepsi Kemudahan (X_1) dan Persepsi Manfaat (X_2) terhadap Efisiensi Penggunaan (Y) yang cukup erat karena jika nilai R semakin mendekati satu maka semakin baik pula model tersebut digunakan. Nilai *Adjusted R Square* atau nilai koefisien determinasi diatas menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan (X_1) dan Persepsi Manfaat (X_2) dapat menjelaskan variabel Efisiensi Penggunaan (Y) sebesar 85,7% sedangkan sisanya sebesar 14,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Pembahasan

Persepsi kemudahan dan persepsi manfaat adalah dua faktor utama yang memengaruhi efisiensi penggunaan teknologi. Persepsi kemudahan merujuk pada sejauh mana pengguna merasa bahwa teknologi mudah digunakan, yang berkontribusi pada pengurangan waktu pelatihan, penurunan risiko kesalahan, dan peningkatan produktivitas. Semakin mudah suatu teknologi dioperasikan, semakin efisien penggunaannya, karena pengguna dapat dengan cepat menguasai dan menerapkannya tanpa banyak hambatan.

Sementara itu, persepsi manfaat mengacu pada keyakinan pengguna bahwa teknologi tersebut akan meningkatkan kinerja mereka. Ketika pengguna merasa bahwa teknologi memberikan manfaat nyata, mereka lebih termotivasi untuk menggunakannya secara efektif. Manfaat yang dirasakan dari teknologi ini mendorong pengguna untuk memaksimalkan penggunaannya, yang berkontribusi pada peningkatan efisiensi dan optimasi kinerja.

Interaksi antara persepsi kemudahan dan persepsi manfaat sering kali saling memperkuat. Teknologi yang mudah digunakan dan bermanfaat cenderung diadopsi lebih cepat, sehingga pengguna dapat segera merasakan peningkatan efisiensi. Oleh karena itu, dalam pengembangan dan penerapan teknologi baru, organisasi perlu memastikan bahwa teknologi tersebut tidak hanya mudah digunakan tetapi juga memberikan manfaat yang jelas bagi pengguna. Dengan demikian, teknologi akan lebih mudah diterima, dioperasikan dengan efisien, dan akhirnya berkontribusi pada peningkatan kinerja keseluruhan organisasi.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhyar dan Sisilia (2023) berjudul “*Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital *QRIS*.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan maka diperoleh sebagai berikut:

1. Variabel persepsi kemudahan (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap efisiensi penggunaan (Y). Responden menyatakan bahwa *QRIS* pada dompet digital OVO mudah untuk didapatkan atau ditemukan dimana saja karena saat ini OVO diterima oleh lebih dari 700.000 *merchant* yang tersebar di hampir seluruh Indonesia, ketersediaan *merchant* OVO yang tersebar luas memudahkan responden untuk melakukan transaksi *QRIS* menggunakan dompet digital OVO di berbagai lokasi. Hal ini menunjukkan bahwa OVO berhasil menciptakan dan mengembangkan fitur *QRIS* yang dapat dengan mudah digunakan dan dipahami oleh para penggunanya.
2. Variabel persepsi manfaat (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap efisiensi penggunaan (Y). Responden menyatakan bahwa *QRIS* dompet digital OVO memiliki sistem yang bermanfaat yang dapat menarik pengguna untuk menggunakan layanan-layanan pada dompet digital OVO karena sebanyak 83 orang responden dapat memahami fitur dan manfaat yang ditawarkan OVO. Hal ini menandakan bahwa mayoritas responden melihat berbagai layanan yang disediakan oleh dompet digital OVO salah satunya yaitu fitur *QRIS* sebagai sesuatu yang dapat membantu memenuhi kebutuhan transaksi dan keuangan mereka dengan baik.
3. Variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh secara bersamaan (simultan) terhadap efisiensi penggunaan dompet digital OVO. Responden menyatakan bahwa penggunaan *QRIS* pada dompet digital OVO sebagai cara yang efisien dan cepat untuk melakukan transaksi nontunai, dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional. Responden juga merasa bahwa fitur *QRIS* memungkinkan mereka untuk melakukan transaksi dengan cepat dan efisien, tanpa memerlukan waktu yang lama. Hasil nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa hubungan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat erat dengan efisiensi

penggunaan. Sedangkan, melalui nilai *Adjusted R Square* diketahui bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dapat menjelaskan penggunaan *QRIS* terhadap efisiensi penggunaan dompet digital OVO sebesar 85,7% sedangkan sisanya sebesar 14,3% dipengaruhi oleh variabel yang lain di luar dari penelitian.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis tidak memiliki konflik kepentingan apapun dalam hal publikasi penelitian ini. Seluruh isi dalam penelitian ini merupakan tanggung jawab dan hasil karya penulis serta belum pernah dipublikasikan pada media lain.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hafiza Adlina, S.AB., M.AB., Bapak Onan Marakali Siregar, S.Sos., M.Si., dan Ibu Ainun Mardhiyah, S.AB., M.AB. atas kontribusinya sebagai dosen pembimbing, dosen penguji serta ketua penguji dalam proses penyusunan penelitian ini.

REFERENSI

- Keuangan.kontan.co.id. *OVO Rangkul Sekitar 1,5 Juta Merchant QRIS*. Diakses pada June 19, 2024, from <https://keuangan.kontan.co.id/news/ovo-rangkul-sekitar-15-juta-merchant-qris>
- Metrotvnews.com. (2023, Agustus 01). Lonjakan Pengguna Dompet Digital Lebih Dari 70%. Diakses pada September 16, 2023, from <https://www.metrotvnews.com/read/kELC1vXq-lonjakan-pengguna-dompet-digital-lebih-dari-70>
- Republika.co.id. (2023, Juni 09). *Pembayaran Lewat Dompet Digital di Indonesia Saingi Pembayaran Tunai*. Diakses pada September 16, 2023, from <https://ekonomi.republika.co.id/berita/rvzkia366/pembayaran-lewat-dompet-digital-di-indonesia-saingi-pembayaran-tunai>
- Sedarmayanti. (2014). *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Jakarta: Mandar Maju.
- Selfia, S., & Adlina, H. (2023). PENGARUH HARGA, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, E-WOM TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MELALUI TIKTOK SHOP DI KOTA MEDAN. *Jurnal Price: Ekonomi dan Akuntansi*, 1(02), 67-78.
- Setiawan, R. A., & Siregar, O. M. (2023). The Effect of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on Behavior Intention Digital Payment OVO in Pematangsiantar City. In *Proceedings of the 4th International Conference on Social and Political Development (ICOSOP 2022) - Human Security and Agile Government*, pages 129-133.
- Siregar, O. M., Marpaung, N., & Abdillah, M. B. (2020, April). Customer-based brand equity for a tourist destination (A study on Nusantara tourists at Maimun Palace, Medan City). In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 452, No. 1, p. 012053). IOP Publishing.
- Siregar, O.M., & Nasution, M.D.T.P. (2023). *Perilaku Konsumen Offline dan Online*. Bekasi: PT. Dewangga Energi Internasional.