

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1 Teori Technology Acceptance Model (TAM)**

*Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989) yang memodifikasi dari kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) yang mengadopsi dari komponen-komponen *Theory of Reason Actioned* (TRA). Tujuan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu untuk menjelaskan faktor penentu penerima dari suatu teknologi yang berbasis informasi secara umum. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebuah kerangka teori yang dirancang untuk memahami bagaimana dan mengapa sebuah teknologi di terima dan di gunakan di dalam suatu organisasi. Kerangka ini di bangun atas dasar analisis perilaku pengguna dan berusaha mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang dapat mempengaruhi keputusan seseorang untuk menerima dan menggunakan teknologi. Adapun aspek utama dalam teori TAM yaitu Persepsi Manfaat (*Perceived Usefullnes*) ialah merujuk pada seberapa besar keyakinan pengguna bahwa teknologi atau sistem informasi yang digunakan akan meningkatkan kinerja atau mempermudah pekerjaannya. Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) ialah menggambarkan tingkat kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut. Faktor ini mencakup aspek antarmuka, proses pembelajaran,serta interaksi dengan sistem.

*Technology Acceptance Model* (TAM) juga menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan akan

manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya, perilaku, keperluan dan penggunaan aktual dari pengguna suatu sistem informasi. Model ini menjelaskan lebih terperinci mengenai penerimaan suatu teknologi dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi pengguna teknologi dengan mudah. Model ini menepatkan kepercayaan dari setiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu Kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). *Technology Acceptance Model* (TAM) telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna computer secara empiris, dimana banyak individu dengan mudah mengoperasikan internet, karena sesuai dengan apa yang diinginkan.

Adhipura (2015) mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa penggunaa teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan *increase productivity*

Persepsi kemudahan penggunaan suatu teknologi dapat dijelaskan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa sistem teknologi tersebut dapat dipahami dan dimanfaatkan dengan mudah. Kualitas suatu sistem dapat diukur berdasarkan sejauh mana sistem tersebut didesain untuk memuaskan pengguna dengan tampilan yang mudah digunakan. Dalam konteks ini, kemudahan penggunaan tidak hanya mengacu pada kemampuan individu untuk memahami dan mengopersikan sistem, melainkan juga mencakup keterampilan dalam menjalankan tugas atau aktivitas tertentu dengan mudah (Widianto, 2017).

Niat berperilaku teknologi informasi (*behavioral intention*) didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau niat pemakai menggunakan sistem secara terus menerus dengan

asumsi bahwa mereka mempunyai akses terhadap informasi Seorang akan berminat menggunakan suatu teknologi informasi yang baru apabila pengguna tersebut meyakini dengan menggunakan teknologi informasi tersebut akan meningkatkan kinerjanya, menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan dengan mudah dan pengguna tersebut mendapatkan pengaruh lingkungan sekitarnya dalam menggunakan teknologi informasi tersebut.

## **2.2 Teori Perilaku Terencana**

Perilaku terencana (Theory of Planned Behavior) yang dikembangkan oleh Icek Ajzen pada tahun 1991, dimana teori tersebut merupakan kelanjutan dari teori Tindakan rasional (Theory of Reasoned Action) merupakan suatu konsep dalam psikologi sosial yang berguna untuk memahami dan memprediksi dampak dari niat atau mengidentifikasi strategi untuk merubah suatu perilaku serta menjelaskan perilaku nyata manusia. Teori perilaku terencana mengansumsikan bahwa manusia selalu bersifat rasional akan menggunakan informasi yang ada secara sistematis kemudian memahami dampak perilakunya sebelum memutuskan untuk mewujudkan menggunakan perilaku tersebut.

Teori perilaku terencana ini menjelaskan bahwa niat individu untuk berperilaku dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku (*Attitude Toward the Behavior*), norma subjektif (*Subjective Norm*), dan persepsi kontrol perilaku (*Perceived Behavioral Control*).

- 1) Sikap terhadap Perilaku adalah keyakinan seorang dari hasil evaluasi atau penilaian yang positif atau negatif terhadap perilaku tersebut. Ketika seseorang memiliki pandangan positif terhadap suatu perbuatan, maka mereka cenderung ingin melakukannya , pandangan terhadap perilaku ini dipengaruhi oleh keyakinan individu sendiri mencakup kekuatan keyakinan dan evaluasi hasil.

- 2) Norma subjektif, mencerminkan pengaruh sosial atau tekanan yang dirasakan oleh seseorang untuk mengambil tindakan tertentu atau tidak. Perilaku seseorang tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal, termasuk tekanan yang dirasakan dari lingkungan keluarga teman maupun kerabat.
- 3) Kontrol perilaku yang dirasakan adalah faktor yang mendukung keterlibatan individu dalam mencari solusi yang sesuai dalam suatu situasi, hal ini juga berperan dalam mendukung kondisi teori penerimaan dan penggunaan teknologi yang mencakup pemikiran individu terkait dengan kebutuhan akan kemampuan, sumber daya, dan control pengambilan keputusan untuk melaksanakan atau melakukan suatu tindakan (Sulasih et al.,2022).

Menurut teori perilaku terencana, niat atau keinginan untuk melakukan suatu perilaku adalah faktor kunci untuk menentukan perilaku yang sebenarnya. Niat dipengaruhi oleh tiga faktor utama diantaranya sikap, norma subjektif, dan persepsi control perilaku. Ketiga faktor tersebut dapat meramalkan niat individu yang merupakan motivasi individu untuk melakukan suatu tindakan. Semakin positif sikap individu terhadap perilaku tersebut, semakin besar pula dukungan yang mereka dasarkan dari lingkungan sosialnya (norma subjektif), dan semakin tinggi kendali yang mereka rasakan terhadap perilaku tersebut, maka semakin tinggi kemungkinan mereka membentuk niat yang kuat untuk terlibat dalam perilaku tersebut. Diat yang kuat ini diartikan mengarah pada kinerja actual dari perilaku tersebut.

## **2.3 Minat Menggunakan**

### **2.3.1 Pengertian Minat**

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu atau dapat dikatakan apa yang disukai dan ingin dilakukan seseorang. Minat adalah keinginan seseorang untuk

melakukan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipengaruhi oleh belajar selanjutnya dan mempengaruhi keinginan, kehendak dan dorongan hati. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan mendukung hasil belajar selanjutnya. Asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang yang belajar (Magdalena et al., 2020).

Menurut Davis et al. (2017:89) menyebutkan bahwa minat perilaku didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Minat perilaku adalah keinginan untuk melakukan perilaku. Menurut Kotler (2016:19) bahwa minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut.

Sedangkan menurut Desvronita (2021) minat menggunakan dalam menggunakan suatu sistem, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk percaya diri dan terus menggunakan sistem tersebut. Minat pakai adalah keinginan atau alasan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu jika memiliki keinginan yang kuat untuk melakukannya. Dari beberapa definisi minat di atas, minat dapat diartikan sebagai rasa ingin tahu yang menilai dari timbulnya suatu kegiatan, atau objek yang berharga atau bermakna dimana sesuatu kegiatan tersebut merupakan motivasi yang kuat sedang bekerja. Fakta sebenarnya, minat tidak selalu bersifat tetap. Minat dapat bervariasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan setiap individu. Semakin lama selang waktu, semakin besar apa yang terjadi perubahan Minat yang akan dialami, dan sebaliknya, jika waktu kerentanan semakin kecil, dapat meminimalkan terjadinya perubahan minat.

Dari definisi minat di atas dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan (*interest to use*) dapat didefinisikan sebagai bentuk keinginan pengguna untuk

menggunakan atau menggunakan kembali objek tertentu. Minat yang digunakan adalah salah satu aspek psikotik manusia yang cenderung memberikan perhatian atau perasaan senang yang lebih besar terhadap objek-objek tersebut, dimana perasaan tersebut dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.

Minat seseorang dalam pengambilan keputusan pemakaian atau pembelian dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat dan resiko, yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Prakosa & Wintaka, 2020)

### **2.3.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat**

Menurut Rahmatika & Fajar (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat penggunaan yaitu sebagai berikut :

1. Sikap
2. Persepsi Manfaat
3. Persepsi Kemudahan Penggunaan
4. Norma Subjektif
5. Persepsi Kontrol Perilaku

### **2.3.3 Indikator Minat Bertransaksi**

Davis (1989) mendefinisikan minat menggunakan yaitu seberapa besar seseorang memiliki dorongan atau motivasi untuk melakukan suatu Tindakan tertentu. Ketika seseorang mengenali manfaat dalam suatu hal, maka minatnya akan timbul, yang pada gilirannya mendatangkan dorongan seseorang untuk menggunakan produk atau layanan layanan tersebut.

Adapun indikator minat menggunakan menurut Davis (1998) meliputi:

- 1) Akan bertransaksi: sejauh mana seseorang berniat atau bersedia menggunakan sistem QRIS tersebut untuk melakukan transaksi dimasa depan.
- 2) Akan merekomendasikan: sejauh mana seseorang bersedia menyarankan atau merekomendasikan penggunaan sistem QRIS kepada orang lain seperti teman, keluarga dan rekan kerja.
- 3) Akan terus menggunakan: sejauh mana seseorang memiliki niat atau komitmen untuk terus menggunakan suatu sistem QRIS dalam jangka Panjang.

## **2.4 Persepsi Manfaat**

### **2.4.1 Pengertian Persepsi Manfaat**

Rahmatsyah (2015) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut.

Menurut Yeow et al. (2017:399) pengguna bersedia menerima inovasi jika inovasi tersebut memiliki manfaat tertentu bagi pengguna dibandingkan dengan solusi yang ada. Davis (2015:320) mendefinisikan manfaat sebagai tingkat seseorang yang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya bahwa adanya manfaat dari fasilitas *e-money* akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi orang yang menggunakan fasilitas tersebut.

Rahmatsyah (2015:10) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai probabilitas

subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut.

Persepsi memegang peranan penting bagi keinginan konsumen untuk menggunakan produk atau jasa. Persepsi merupakan gambaran awal atas harapan konsumen atas pemenuhan kebutuhan yang diinginkannya. Persepsi konsumen atas produk yang memiliki teknologi terbaru pun merupakan titik awal minat menggunakan yang konsumen miliki, salah satu persepsi yang paling mempengaruhi adalah persepsi atas manfaat atau kegunaan (*perceived usefulness*) apabila konsumen menggunakan produk terkait. Persepsi manfaat ini merupakan tingkatan kepercayaan seseorang terhadap subjek tertentu yang dapat mempermudah dan mempercepat pekerjaan yang mereka lakukan sehingga dapat meningkatkan performa pekerjaannya dan prestasi kerja orang yang bersangkutan (Duta, 2015:2).

#### **2.4.2 Indikator Manfaat**

Persepsi kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Individu yang merasa semakin mudah menggunakan *internet*, akan merasa semakin mudah mendapatkan manfaat dari teknologi tersebut. Konsumen di internet akan melakukan pembelian di situs *web* karena adanya manfaat dari transaksi tersebut.

Adapun indikator-indikator dari persepsi kebermanfaatan menurut davis (1989)

adalah:

- 1) Mempercepat pekerjaan (*work more quickly*): Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan QRIS akan bebas dari usaha besar.
- 2) Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*): Pengguna yakin bahwa penggunaan QRIS dapat membantu individu bekerja lebih efektif dan efisien.
- 3) Efektifitas (*effectiveness*): sejauh mana penggunaan suatu sistem QRIS membantu pengguna mencapai tujuannya dengan baik.
- 4) Mempermudah pekerjaan (*make job easier*): sejauh mana pengguna merasakan bahwa sistem QRIS mudah digunakan..
- 5) Bermanfaat (*useful*): sejauhmana seorang percaya bahwa penggunaan sistem QRIS membantu pencapaian hasil kerja.

## **2.5 Kemudahan Penggunaan**

### **2.5.1 Pengertian Kemudahan Penggunaan**

Menurut Syaifuddin & Rahman (2022), mendefinisikapan persepsi kemudahan penggunaan, dimana seseorang percaya bahwa teknologi yang digunakan mudah dipahami. Kemudahan berarti perihal mudah. pengguna yang menganggap sistem mudah digunakan akan memanfaatkannya, maka kemudahan berarti harapan tidak akan ada banyak pekerjaan yang diperlukan untuk menggunakan sistem atas namanya (Ersaningtyas, 2019).

Kemudahan penggunaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha mental dan fisik. Seorang individu

mungkin menemukan bahwa sistem sulit untuk digunakan meskipun individu tersebut percaya bahwa sistem ini berguna (Davis, 2017:320). Dalam konteks penelitian ini, kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa dengan terus menggunakan *e-money* akan bebas dari usaha. Jika sebuah sistem relatif mudah digunakan, pengguna akan lebih bersedia untuk belajar tentang fitur-fiturnya dan akhirnya berniat untuk terus menggunakannya. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemudahan penggunaan yaitu: mudah dipahami dan mudah dipelajari.

Jogiyanto (2015) menyatakan persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Dari definisinya maka dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya.

Sun dan Zhang (2015) mengidentifikasi arti dari persepsi kemudahan yaitu, *ease to learn* (mudah untuk dipelajari), *ease to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *become skillful* (menjadi terampil). Menurut Davis (2016) pengertian Persepsi Kemudahan Penggunaan, didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya.

Berdasarkan berapa definisi diatas dapat diketahui bahwa, kemudahan penggunaan ini merupakan keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya akan kemudahan dari sistem informasi tersebut, maka ia akan menggunakannya, Dan sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tersebut sulit

untuk digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan kemudahan penggunaan adalah tingkat kemudahan dalam bertransaksi menggunakan layanan pembayaran digital QRIS.

### **2.5.2 Indikator Kemudahan Penggunaan**

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakaiannya, konsep ini mencakup kejelasan tujuan penggunaan sistem untuk tujuan sesuai dengan keinginan dari pengguna,

Venkatesh dan Davis (2016) membagi indicator- indicator persepsi kemudahan penggunaan menjadi berikut:

- 1) mudah dipelajari: Sistem QRIS dapat dipelajari untuk nantinya digunakan sebagai media yang diakses sehari-hari.
- 2) Mudah dikontrol: Sistem QRIS memiliki kendali atas penggunaan sistem QRIS tersebut
- 3) Jelas dan mudah dipahami: Sistem QRIS memiliki tampilan, intruksi yang tidak membingungkan.
- 4) Fleksibel: Sistem QRIS memberikan pengguna merasa sistem dapat dengan mudah disesuaikan dan digunakan dalam berbagai situasi.
- 5) Mudah menjadi terampil: Sistem QRIS memberikan pengguna merasa bisa dan mudah menguasai cara penggunaan sistem tersebut.
- 6) Mudah digunakan: Pengguna sistem QRIS merasa bahwa menggunakan sistem

tersebut tidak memerlukan banyak usaha fisik maupun mental.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti untuk memperkuat penelitian. Berikut ini adalah ringkasan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah penelitian:

**Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti dan Tahun</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1	Nesha Nendandha H & Sekar Mayangsari(2022)	Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Pengguna Layanan Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Akuntansi.	<b>Variabel X:</b> Persepsi Kemudahan, Persepsi manfaat dan Persepsi Risiko. <b>Variabel Y:</b> Minat	metode Kuantitatif	Hasil menyebutkan bahwa persepsi kebermanfaatan dan kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat mahasiswa akuntansi untuk menggunakan layanan pembayaran digital. Persepsi terhadap risiko mempunyai pengaruh negative terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan layanan pembayaran digital.
2	Akhyar, R.A., & Sisilia, K. (2023).	Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan	<b>Variabel X:</b> Persepsi manfaat dan persepsi Kemudahan. <b>Variabel Y:</b> Keputusan	Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif	Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh positif terhadap keputusan

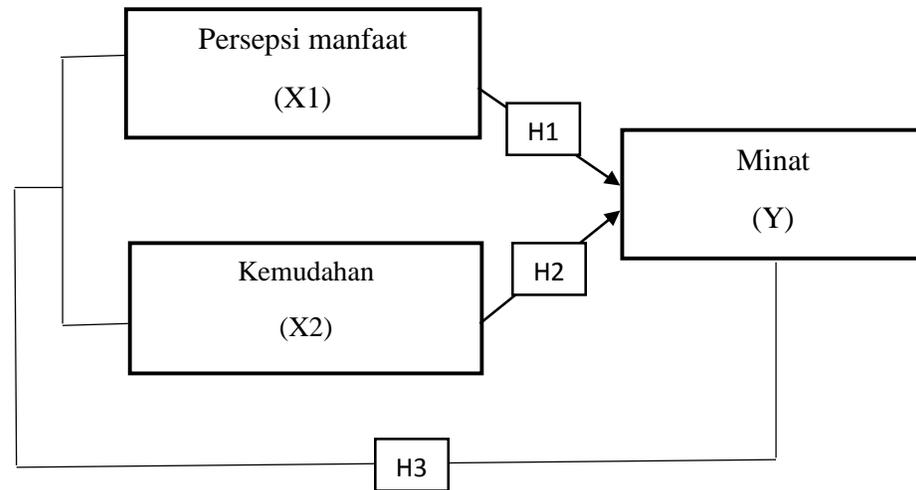
		pembayaran Digital Quick Response Code Indonesia Standard(QRIS).	penggunaan		penggunaan pembayaran digital QRIS yang artinya variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan.
3	Hutami A Ningsih, Endang M. Sasmita, dan Bina Sari (2021),	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS).	Variabel X: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Risiko Variabel Y: Keputusan Menggunakan	Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif.	Hasil Penelitian ini mengungkapkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Pengguna dan Persepsi Risiko mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pengguna uang elektronik berbasis QRIS.
4	Ningsih et al.(2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	<b>Variabel X:</b> Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko <b>Variabel Y:</b> Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif pengumpulan data Purposive Sampling	Persepsi manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS), Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS), Persepsi risiko berpengaruh positif signifikan

					terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS).
5	Pratama & Suputra (2019)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik	<b>Variabel X:</b> Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Tingkat Kepercayaan <b>Variabel Y:</b> Minat Menggunakan Uang Elektronik	Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif pengumpulan data Purposive Sampling	Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan pada minat menggunakan uang elektronik, Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik, Tingkat kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik.

## 2.7 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono, (2018) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah sintesa atau model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori itu berhubungan satu dengan lainnya berdasarkan dengan teori-teori yang dikumpulkan. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:

**Gambar 2. 1: Kerangka berpikir**



Gambar kerangka berpikir diatas menunjukkan hubungan antara variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen secara parsial dan simultan, menunjukkan hubungan antara Persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRISsecara parsial dan simultan.

## **2.8 Pengembangan Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019) Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

### **2.8.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat**

Persepsi kemudahan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tidak diperlukan usaha apapun (*free of effort*). Menurut penelitian

yang dilakukan oleh Gunawan, (2014), persepsi kemudahan mempunyai hubungan positif secara langsung terhadap minat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Marlina, (2018), mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat. Istiarni dan Hadiprajitno (2014) menyatakan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat. Hubungan signifikan positif terjadi karena sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan. Jika mereka percaya bahwa *e- maney* berguna, maka dia akan bereaksi positif terhadap penggunaan QRIS dan akan menggunakannya.

**H1** = Terduga terdapat pengaruh Persepsi Manfaat positif dan signifikan terhadap Minat menggunakan QRIS

### **2.8.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan**

kemudahan adalah segala bentuk kemudahan yang diberikan untuk mempercepat proses perencanaan, penyiapan, transaksi, konstruksi, dan kelancaran pengendalian operasi. Menurut Alamanda, (2015), mengungkapkan bahwa terdapat persepsi kemudahan penggunaandalam menggunakan sistem informasi tertentu. Tingkat kemudahan seseorang berbeda dalam penggunaan suatu sistem yang baru. Diperlukan model sistem yang mudah agar dapat digunakan oleh pengguna layanan tanpa harus melakukan usaha untuk mencari tahu bagaimana sistem penggunaannya sehingga dapat menimbulkan niat dalam seseorang untuk menggunakan layanan sistem informasi tersebut. Dalam penelitian Kendarto, (2018), persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Minat menggunakan teknologi

**H2** = Terduga terdapat pengaruh positif dan signifikan kemudahan terhadap Minat menggunakan QRIS

### **2.8.3 Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan**

Persepsi manfaat (*perceived benefits*) dan kemudahan dalam penggunaan (*ease of use*). Dapat disimpulkan bahwa, persepsi manfaat dan kemudahan akan berpengaruh terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan uang elektronik. Berdasarkan penelitian terdahulu Mulyati, (2023) menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan transaksi QRIS. Hasil penelitian Ramadhan et al., (2023) juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.

**H3** = Terduga terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat menggunakan QR