Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (3) 2025, Page: 29754-29762

Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Risiko Dalam Minat Menggunakan Qris (BRImo) Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Digital (Studi Pada GEN Z Di Kabupaten Kolaka)

Amelia Rante Allo[1], Niar Astaginy[2], Hanif Kurniadi[3]
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
Corresponding Author: Amelia Rante Allo, e-mail: ameliaranteallo@gmail.com

Published: Otober, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Risiko terhadap Minat Menggunakan QRIS BRImo pada Generasi Z Kabupaten Kolaka. Penelitian ini merupakan Model pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data melalui Observasi, wawancara dan Penyebaran Kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah Mayarakat GEN Z yang telah memiliki Tabungan di BRI namun belum menggunakan aplikasi Qris BRImo di Kabupaten Kolaka Provinsi Sulawesi Tenggara. Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus hair berdasarkan jumlah indikator dengan yang berjumlah 100 dengan Teknik penarikan sampel Purposive Sampling. Pengujian intrumen penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan SPSS 25.0. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Partial Least Square (PLS) dengan menggunakkan aplikasi Smart-PLS 3.0. Berdasarkan hasi penelitian bahwa Persepsi Kemudahann berpengaruh positif dan signitifkan terhadap minat menggunakan QRIS (BRImo) sebagai alat transaksi pembayaran digital dan Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap terhadap minat menggunakan QRIS (BRImo) sebagai alat transaksi pembayaran digital.

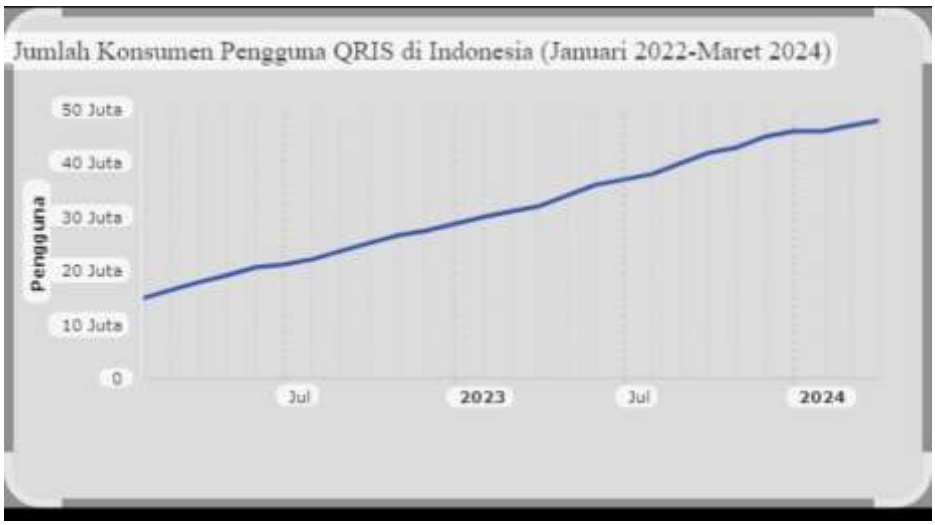
Keywords: Persepsi Kemudahan, Risiko, Minat menggunakan *QRIS (BRImo)*.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era sekarang semakin dikenal luas dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi digital yang terus berlangsung menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia, dan telah mengubah gaya hidup masyarakat yang sudah menyatuh dengan teknologi saat ini serta di dukung oleh pelayanan digital membuat aktivitas masyarakat menjadi lebih mudah dengan menggunakan Smartphone. Segala aktivitas bertransformasi ke digital dan berdampak pada hampir semua aktivitas kehidupan. Hal ini tentunya menjadikan kegiatan sehari-hari menjadi lebih efektif dan efisien (Santoso & Triwijayati, 2018).

Segala sesuatunya itu semuanya dilakukan serba digitalisasi termaksut dalam hal keuangan yang biasa di singkat dengan financial technology (fintech) yang di mana Masyarakat lebih mudah untuk bertransaksi seperti pembayaran digital yang hanya menggunakan aplikasi seperti BRImo dari Bank Indonesia (BRI).



Sumber: Bank Indonesia, 2024

Gambar 1 Grafik *Quick Response Code* Indonesian Standard

Berdasarkan gambar 1 jumlah konsumen pengguna QRIS di Indonesia semakin meningkat dan umlah pengguna sistem pembayaran digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Sulawesi Tenggara (Sultra) mengalami pertumbuhan yang signifikan pada 2024. Menurut data terbaru yang dihimpun oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia (BI) Sultra, jumlah pengguna QRIS tercatat mencapai 271.571 orang, dengan penambahan pengguna baru sebanyak 64.530 orang sepanjang tahun 2024. Tetapi terkhusus kabupaten kolaka masi kurang minat menggunakan sistem pembayaran Qris Brimo.

Bank Indonesia mengartikan financial technology (fintech) sebagai gabungan antara jasa keuangan dan teknologi yang mana metode transaksi keuangan bentuk konvensional berubah menjadi modern. Bila dulu pembayaran harus bertatap muka dan membawa sejumlah uang tunai, saat ini transaksi jarak jauh dan dalam hitungan menit dapat terlaksana. Fintech hadir seiring dengan perubahan hidup Masyarakat yang didominasi dengan pengguna teknologi informasi yang membutuhkan aksebilitas cepat. Otoritas jasa keuangan (OJK) mendeskripsikan fintech sebagai inovasi pada industry jasa keuangan dengan menggunakan keunggalan teknologi yang mengubah cara masyarakat dalam bertansaksi, berbelanja, dan menggunakan jasa keuangan lainnya (Anggraeni et al.,2025).

Perkembangan teknologi di bidang pembayaran dimulai dengan pengenalan sistem perbankan dan instrument keuangan lainnya yang memungkinkan transaksi tanpa menggunakan uang tunai secara langsung, salah satu inovasi besar dalam hal ini adalah penggunaan QR code. Dalam metode pembayaran digital ini, penjual hanya perlu menyediakan kode Quick Response (QR). Konsumen kemudian dapat melakukan scan kode QR tersebut untuk melakukan pembayaran. Transaksi dapat selesai dalam beberapa saat, apabila saldo dalam dompet digital konsumen cukup dan koneksi internet stabil (Saputri, 2020). Salah satu hasil dari kemajuan teknologi di bidang ini adalah BI menetapkan QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard), sebuah standar nasional untuk pembayaran dengan menggunakan kode QR, untuk mempercepat transaksi pembayaran elektronik melalui dompet digital, mobile banking, dan aplikasi uang elektronik berbasis server (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023)

Menggunakan teknologi QR Code. Dengan adopsi QRIS, para pedagang cukup menampilkan satu QR Code di tempat usaha mereka yang dapat di-scan oleh aplikasi pembayaran yang digunakan oleh konsumen, sehingga meminimalkan kerumitan dan memudahkan proses transaksi tanpa menggunakan uang tunai (Afsaliani et al., 2024). Qris adalah fasilitas pembayaran digital dari Bank Indonesia (BI). Dengan fasilitas ini pedagang dan konsumen bisa melakukan transaksi nontunai dengan memindai kode QR menggunakan smartphone (Nasution, 2020). Pendapat yang lain menyatakan Qris diintegrasikan dengan berbagai platform pembayaran digital yang menawarkan promosi, cashback dan diskon sehingga memberikan keuntungan bagi generasi Z dalam berbelanja (Forbes, 2020).



Sumber: Bank Indonesia, 2024

Gambar 2 Grafik *Quick Response DNSE Code* Indonesian Standard

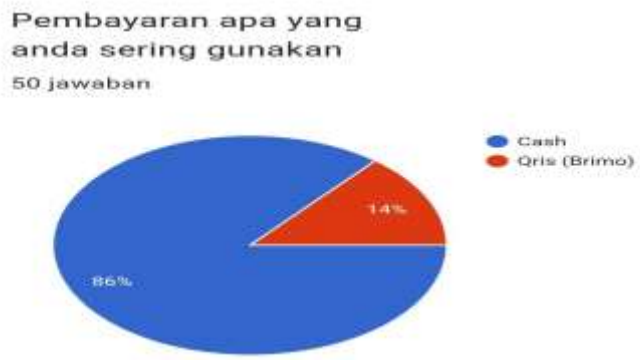
Selain itu, kemajuan teknologi dalam konteks ini berperan pada generasi Z yang terdiri dari orang-orang yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 adalah kelompok orang yang sangat akrab dengan teknologi digital (Arum et al., 2023). Generasi Z atau generasi internet bertumbuh dan berkembang dalam dunia digital di berbagai aspek, perkembangan Generasi Z bersamaan dengan digitalisasi sehingga Generasi Z memiliki sifat cepat dalam mengakses informasi serta mereka juga tumbuh cerdas, terampil dalam penggunaan teknologi dan kreatif (Bencsik dan Machova 2016). Mereka juga memiliki preferensi yang kuat terhadap solusi digital dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam sistem pembayaran digital. Pada badan pusat statistika kabupaten konawe Selatan jumlah penduduk Generasi Z kabupaten kolaka laki-laki 18.769 orang, Perempuan 17.882 orang, jumlah keseluruhan laki-laki dan Perempuan 36.651. Sehingga dengan adanya sistem pembayaran digital minat menggunakan sangat berpengaruh pada Gen Z.

Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika memiliki keinginan atau minat untuk melakukannya (N. I. Putri et al., 2022). Adapun pendapat lain minat merupakan kecenderungan individu terhadap suatu obyek yang bisa meliputi perasaan senang atau tidak senang terhadapnya Sedangkan menurut penelitian yang lain Minat merupakan salah satu kecenderungan terhadap suatu hal atau tujuan tertentu yang dimiliki manusia yang berasal dari dalam dirinya sendiri tanpa adanya suatu paksaan dari orang lain, Minat juga dapat diartikan sebagai suatu keinginan akan kebutuhan yang terbentuk oleh budaya dan kepribadian manusia (Rahmawati, 2016). Adapun presepsi kemudahan dan resiko yang dapat mempengaruhi generasi Z dalam minat menggunakan QRIS yaitu presepsi kemudahan dan resiko.

Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, dan simple. Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat upaya yang diharapkan pengguna untuk menggunakan sebuah sistem. Sistem yang lebih banyak digunakan menunjukan bahwa lebih familiar, mudah dioprasikan, dan mudah digunakan oleh pengguna (Adella Pebyarni 2024). Berbeda dengan penelitian yang lain Kemudahan adalah faktor penting dalam proses pengambilan keputusan. Orang akan menggunakan teknologi jika mereka merasa mudah menggunakannya (Nugraha & Prabawa, 2024).

Selain presepsi kemudahan. risiko dapat berpengaruh dalam minat menggunakan QRIS. Risiko dapat dipahami sebagai perbedaan sesuatu yang tidak dapat dikendalikan dalam penyebaran kemungkinan hasil, kemungkinan terjadi pada pengguna (Violinda & Khorunnisya, 2022). Ada juga yang mengatakan Persepsi risiko merupakan sebuah anggapan mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, produk ataupun layanan (Fatonah & Hendratmoko 2020).

Berdasarkan observasi awal melalui pembagian kuesioner dan wawancara langsung kepada beberapa generasi Z yang penulis lakukan dikabupaten Kolaka. ditemukan masi banyak generasi Z yang masi belum menerima untuk menggunakan sistem alat transaksi pembayaran digital salah satunya QRIS yang ada pada aplikasi BRImo. Fenomena yang terjadi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara perkembangan teknologi, khususnya dalam hal alat transaksi pembayaran digital, dengan kenyataan yang ada di masyarakat, khususnya di kalangan generasi Z di Kolaka. Walaupun era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong pesatnya perkembangan teknologi, termasuk dalam sektor pembayaran digital, kenyataannya masih ada sebagian masyarakat yang lebih memilih menggunakan metode pembayaran manual atau tunai.



Gambar 3 Sistem Pembayaran Yang Sering Digunakan

Berdasarkan survei yang penulis lakukan terhadap 50 responden menunjukkan bahwa sebesar 86% responden kebanyakan melakukan sistem pembayaran cash dibandingkan dengan QRIS yang hanya 14%. Selanjutnya alasan mengapa responden lebih sedikit menggunakan Qris (BRImo) dari pada cash disebabkan karena sistem pembayaran QRIS lebih sulit digunakan, tidak terjaga keamanannya, kurang bermanfaat saat menggunakan aplikasi tersebut, dan tidak yakin pada aplikasinya. Ini sebagai alasan kenapa pada generasi Z masi kurang untuk melakukan transaksi pembayaran digital lebih memilih pembayaran cash.

Salah satu alasan utama fenomena ini bisa terjadi adalah faktor pemahaman yang masih rendah juga bisa menjadi penghambat. Meskipun generasi Z di Kolaka merupakan kelompok yang lebih terbuka terhadap teknologi dibandingkan dengan generasi sebelumnya, ada kemungkinan bahwa mereka belum sepenuhnya memahami atau merasa cukup terampil dalam menggunakan alat transaksi digital dengan mudah. Kurangnya edukasi tentang cara-cara menggunakan aplikasi pembayaran digital, serta potensi ancaman keamanan yang dapat terjadi, mungkin membuat mereka lebih memilih cara pembayaran yang lebih konvensional dan familiar.

Menambah efektivitas Bagi banyak orang, terutama generasi Z yang telah terbiasa dengan dunia digital, mereka mungkin merasa tidak terlalu percaya pada keamanan sistem pembayaran digital. Meski sebenarnya pembayaran digital seperti e-wallet, QR code, atau sistem transfer online menawarkan kemudahan, kepraktisan, dan kecepatan yang lebih dibandingkan dengan pembayaran manual, tetapi banyak orang yang masih merasa lebih aman dengan membawa uang tunai atau menggunakan kartu fisik. Hal ini mungkin karena mereka merasa lebih mudah mengontrol pengeluaran atau merasa ada rasa keterhubungan langsung dengan transaksi saat melibatkan uang fisik.

sebenarnya ada banyak keuntungan yang bisa diperoleh dengan menggunakan sistem pembayaran digital tetapi masi saja ada yang tidak percaya. Misalnya, transaksi bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa uang tunai yang rawan hilang atau dicuri. Pembayaran digital juga memungkinkan seseorang untuk melacak dan mengelola pengeluaran mereka dengan lebih mudah melalui aplikasi atau platform yang menyediakan riwayat transaksi. Hal ini dapat dibuktikan dari gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4 Sistem Pembayaran Yang Sering Digunakan

Selain fenomena diatas penulis juga menemukan kesenjangan pada penelitian sebelumnya hal ini diperjelas dari penelitian Selly Rachamawati dan Tri Nur Wahyudi (2024) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada generasi Z. Penelitian Aulia Septiana Shafira et al (2023) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap keputusan pengguna BRImo. Novianti Indah Putri et al (2022) menjelaskan bahwa risiko berpengaruh posistif dan siginifikan terhadap keputusan pengguna QRIS, sedangkan Khowin Ardianto dan Nurul Azizah menjelaskan bahwa resiko tidak signitifikan terhadap keputusan pengguna QRIS.

Berdasarkan fenomena serta adanya research gap dari beberapa penelitan terdahulu maka peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Risiko Dalam Minat Menggunakan Qris (BRImo) Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Digital (Studi Pada Gen Z Di Kabupaten Kolaka)".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kunatitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postivisme yang digunakan untuk meneliti pada sampel dan populasi tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain kuantifikasi (pengukuran) (Sujarweni, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Risiko Dalam Minat Menggunakan Qris (BRImo) Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Digital (Studi Pada Gen Z Di Kabupaten Kolaka).

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Kolaka, dengan periode pelaksanaan dari Oktober 2024 hingga Juli 2025. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data berbentuk angka atau data kualitatif yang telah dikonversi menjadi bentuk numerik (scoring). Data kuantitatif bersifat absolut sehingga dapat diukur dan dianalisis secara statistik (Hardani *et al*., 2020).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Populasi penelitian mencakup seluruh pengguna BRImo (QRIS) pada Generasi Z Kabupaten Kolaka, sesuai dengan definisi populasi sebagai sekelompok objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang menjadi fokus penelitian untuk dianalisis dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan purposive sampling adalah pengambilan sampel secara sengaja dan orang yang ingin dituju mengerti akan sampel yang dimaksud dan mengetahui persis persoalan yang sedang diteliti (Meidatuzzahra, 2019). Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Convergent Validity

Convergent validity diuji dengan melihat reliabilitas item (validitas indikator), yang diukur melalui nilai loading factor. Indikator dianggap valid jika memiliki nilai loading factor lebih dari 0,7. Namun, dalam penelitian yang masih dalam tahap pengembangan skala, nilai loading factor antara 0,5 hingga 0,6 masih dapat diterima (Ghozali & Latan, 2015). Setelah data diolah menggunakan Smart PLS 3.0, hasil loading factor ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1
Nilai Outer Loading

Item	Kemudahan	Risiko	Minat
X1.1	0.861		
X1.2	0.875		
X1.3	0.861		
X2.1		0.885	
X2.2		0.816	

X2.3	0.878	
X2.4	0.867	
Y1		0.867
Y2		0.925
Y3		0.856

(Sumber: Data Diolah Menggunakan PLS 3, 2025)

Berdasarkan Tabel 1 yang ditunjukkan bahwa indikator pada masing-masing variabel dalam penelitian ini memiliki nilai loading factor > 0,7 dan ini dinyatakan valid.

Tabel 2
Composite Reliability dan Cronbach's Alpha

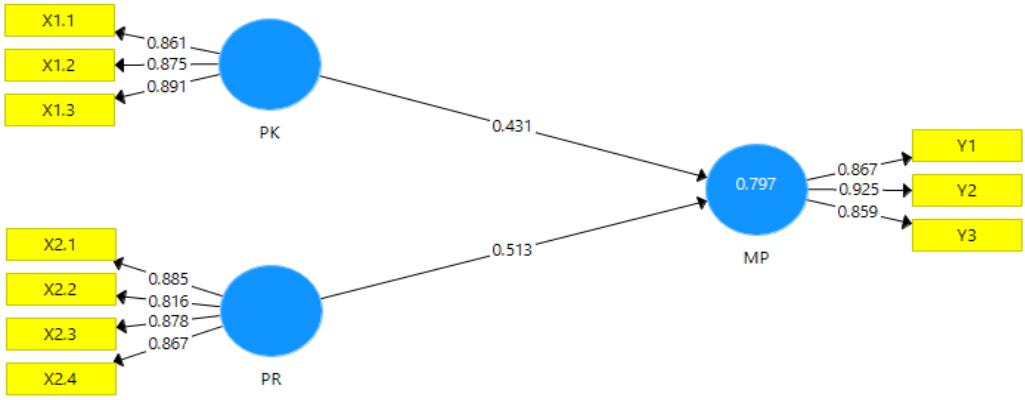
Konstruk	*Composite Reability*	*Cronbach's Alpha*
Kemudahan	0.848	0.908
Risiko	0.885	0.920
Minat Menggunakan	0.860	0.915

(Sumber: Data diolah menggunakan PLS 3, 2025)

Berdasarkan output pada Tabel 2, konstruksi yang dianalisis menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik. Suatu konstruk dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Composite Reliability lebih dari 0,7 serta nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,5.

Pengujian Model Struktural (Inner Model)

Model ini dievaluasi dengan mempertimbangkan nilai R-square (reliabilitas indikator) untuk konstruk dependen serta nilai t-statistik dalam pengujian koefisien jalur (path coefficient). Semakin tinggi nilai R-square, semakin baik kemampuan model dalam memprediksi variabel yang diteliti. Signifikansi dalam pengujian hipotesis ditentukan oleh nilai path coefficient.



Gambar 5 Output PLS Algorithm

Analisis Variant (R2) atau Uji Determinasi

Analisis ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana variabel independen memengaruhi variabel dependen. Menurut Ghozali (2012), nilai R-Square dikategorikan ke dalam tiga tingkat: kuat, moderat, dan lemah. Model dikatakan kuat jika memiliki nilai R-Square sebesar 0,70, bersifat moderat pada nilai 0,50, dan dianggap lemah jika nilainya 0,25. Nilai koefisien determinasi yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Nilai R-Square

Konstruk	R-*Square*
Minat Menggunakan	0.797

Sumber: Data diolah menggunakan PLS 3, 2025)

Dari Tabel 3 di atas menunjukkan nilai R-Square konstruk Minat Menggunakan sebesar 0.797 atau 79,9 %. Yang berarti bahwa variabel Persepsi Kemudahan dan Risiko dapat menjelaskan variabel Minat Menggunakan. sehingga nilai tersebut masuk dalam kategori Tinggi karena R^2 terdiri dari tiga klasifikasi, yaitu: R^2 0.67 (kuat), 0.30 (sedang) dan 0.19 (lemah). Semakin tinggi nilai R^2 berarti semakin baik model prediksi dari suatu penelitian (Wonual et al., 2021). Sedangkan untuk sisanya sebesar 20,3 % dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini. Sehingga dalam hal ini pengaruh determinasi variabel Persepsi kemudahan dan resiko memiliki kategori Tinggi terhadap Minat Menggunakan sistem pembayaran Digital.

Tabel 4
Nilai Path Coefficients

Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (|O/STDEV|)	P Value
X1. -> Y1.	0,478	0,484	0,064	7,427	0,000
X2. -> Y1.	0,441	0,444	0,076	5,833	0,000

(Sumber: Data diolah menggunakan PLS 3, 2025)

Berdasarkan Tabel 4, pengujian Path Coefficient dilakukan untuk memperkuat hubungan antara konstruk dalam setiap hipotesis. Pengujian ini menggunakan metode PLS Bootstrapping dengan memeriksa nilai T-Statistic dari variabel independen terhadap variabel dependen. Menurut Abdillah dan Jogiyanto (2018), rule of thumb yang digunakan dalam penelitian adalah T-Statistic > 1,64 dengan tingkat signifikansi P-Value atau nilai probabilitas < 0,05 (5%) dan hasil yang bernilai positif.

Pembahasan

Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Menggunakan *QRIS* (*BRImo*)

Berdasarkan hasil penelitian hipotesis pertama diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS di aplikasi BRImo Gen Z di Kabupaten Kolaka. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah pengguna merasakan penggunaan fitur QRIS pada aplikasi BRImo dan tidak memerlukan usaha besar untuk digunakan, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakannya, dan meningkatkan kenyamanan dan mendorong Minat pengguna dalam melakukan transaksi non-tunai menggunakan QRIS. Perkembangan teknologi dalam hal pembayaran transaksi digital didukung oleh Bank Indonesia dalam menciptakan transaksi nontunai, sehingga mengurangi penggunaan uang tunai (Milenia & Rimadias, 2022).

Temuan ini sejalan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM), yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk niat perilaku pengguna terhadap teknologi baru. TAM adalah teori sistem teknologi informasi yang membuat model tentang bagaimana pengguna mau menerima dan menggunakan teknologi (Menurut Nugroho,2008). Gen Z lebih cenderung menggunakan pembayaran digital karena mereka tumbuh di era teknologi dan mengutamakan kemudahan serta kecepatan dalam bertransaksi. Generasi Z adalah generasi pertama yang tumbuh di dunia di mana internet selalu dapat diakses dan terintegrasi dalam skala global Mereka yang lahir setelah tahun 2000 dikenal sebagai Generasi Z (Subowo, 2021).

Oleh karena itu, kemudahan antarmuka dan operasionalisasi fitur QRIS menjadi faktor penting yang perlu dipertahankan dan dikembangkan oleh Bank BRI. sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan merupakan salah satu faktor penting yang mendorong niat atau minat seseorang untuk beralih dan tetap menggunakan sistem pembayaran digital berbasis QR Code melalui platform BRImo. Hal ini menujukkan bahwa dengan Persepsi Kemudahan yang dimiliki Gen Z dapat mendorong peningkatan dalam minat menggunakan sistem pembayaran digital di Kabupaten Kolaka.

Pengaruh Risiko terhadap Minat Menggunakan *QRIS* (*BRImo*)

Berdasarkan hasil penelitian hipotesis Kedua diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Risiko terhadap minat Menggunakan QRIS di aplikasi BRImo Gen Z di Kabupaten Kolaka. Hal ini analisis data dalam penelitian ini, ditemukan bahwa variabel risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS melalui aplikasi BRImo, yang berarti bahwa semakin tinggi persepsi risiko yang dirasakan oleh pengguna, justru semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi keuangan. Temuan ini mungkin terlihat bertentangan dengan teori konvensional yang menyatakan bahwa risiko cenderung menghambat adopsi teknologi, namun dalam konteks ini, risiko yang dimaksud lebih mengarah pada risiko terkait transaksi tunai-seperti risiko pencurian, kehilangan uang fisik, atau penyebaran penyakit akibat kontak langsung-sehingga QRIS dilihat sebagai solusi yang lebih aman dan praktis. Berdasarkan rasa percaya yang timbul akan mengurangi terjadinya risiko dengan demikian persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS (Ningsih dan Sasmita, 2021).

Oleh karena itu, persepsi akan risiko dari metode pembayaran konvensional justru mendorong konsumen untuk beralih ke metode pembayaran digital yang dinilai lebih aman dan efisien, seperti QRIS melalui BRImo. dengan menekankan bahwa penggunaan QRIS mampu meminimalisasi risiko-risiko yang umum terjadi dalam transaksi tunai. Hal ini menujukkan bahwa dengan Risiko yang dimiliki Gen Z dapat mendorong peningkatan dalam minat menggunakan sistem pembayaran digital di Kabupaten Kolaka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan dan risiko berpengaruh positif serta signifikan terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Kolaka dalam menggunakan QRIS BRImo sebagai alat transaksi pembayaran digital. Persepsi kemudahan menunjukkan nilai original sample sebesar 0.431 dengan T-Statistic 3.932 dan P-value 0.000, yang berarti semakin mudah penggunaan QRIS BRImo, semakin tinggi pula minat pengguna untuk memanfaatkannya. Sementara itu, variabel risiko memiliki nilai original sample sebesar 0.513 dengan T-Statistic 5.307 dan P-value 0.000, yang menandakan bahwa semakin rendah persepsi risiko, maka semakin tinggi pula minat penggunaan QRIS BRImo di kalangan Generasi Z.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pihak BRI terus mempertahankan serta meningkatkan kemudahan penggunaan QRIS dalam aplikasi BRImo dengan memperhatikan antarmuka yang user-friendly, fleksibel, dan mudah dioperasikan oleh pengguna muda. Selain itu, penting bagi BRI untuk tetap memperkuat keamanan sistem dengan menjaga kerahasiaan data pribadi pengguna seperti PIN, OTP, dan informasi rekening lainnya guna meminimalkan risiko digital. Generasi Z juga dianjurkan untuk selalu menggunakan layanan pembayaran digital resmi yang diawasi oleh otoritas seperti Bank Indonesia atau OJK. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menambahkan variabel lain seperti kepercayaan dan persepsi manfaat agar dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan QRIS BRImo.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, T., & Mahyuni, L. P. (2022). Pengaruh Sosial Terhadap Minat Penggunaan Fintech. Jebm, 24(2), 245–258. Https://Doi.Org/10.29264/Jfor.V24i2.10330

Aswati, W. O., Intihanah, & Dea Ika Renalda. (2024). Pengaruh Manfaat Dan Risiko Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris). Jurnal Akuntansi Dan Keuangan, 9(2), 555–569. https://doi.org/10.33772/jakuho.v9i2.211

Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Hardi Tambunan, D. S., Adnyana, I. M. D. M., Prasetiyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif.

Dewi., & Sudaryanto. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan , Sikap Dan Perilaku. SEMNASKEP, 73–79.

Hamid.Anwar. (2019). Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian.

Hardani, Andriani, Ustiawaty, Utami, Istiqomah, Fardani, Sukmana, & Auliya. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue March).

Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). Metode Penelitian Kuntitatif. Pandiva Buku.

Latief, F., & Dirwan, D. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen, 3(1), 16–30. Https://Doi.Org/10.35326/Jiam.V3i1.612

Paramitha, D. A., & Kusumaningtyas, D. (2023). Qris Layanan Untuk Loyalitas Dan Kepuasan. In Bi.Go.Id/QRIS (Issue 76). Https://Www.Bi.Go.Id/QRIS/Default.Aspx

Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Books.

Puspasari., & Puspita. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19. Jurnal Kesehatan, 13(1), 65–71.

Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. Sisfotek, 6(1), 155–160.

Putri, N. M. Y. N., Dewi, P. P. R. A., Kusuma, P. S. A. J., & P, K. W. L. (2025). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kemanfaatan, Keamanan Dan Minat Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Pada Generasi Z Di Kota Denpasar. 5, 1843–1852.

Rismal, R., Kumalasari, F., & Stiadi, M. (2025). Persepsi Risiko dan E-Trust dalam Mempengaruhi Purchase Intention di TikTok Shop: Studi Pada Pengguna di Kabupaten Kolaka. Innovative: Journal Of Social Science Research, 5(2), 1231-1243.

Santoso, G., & Triwijayati, A. (2018). Gaya Pengambilan Keputusan Pembelian Pakaian Secara Online Pada Generasi Z Indonesia. Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen, 11(3), 231–242. Https://Doi.Org/10.24156/Jikk.2018.11.3.231

Saputri, O. B. (2020). Consumer Preferences In Using The Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) As A Digital Payment Tool'. Journals Of Economics And Business Mulawarman, 17(2), 237–247.

Stiadi, M., Jimsan, J., & Mardianto, M. (2024). Analysis of BRImo Application User Satisfaction Through The End User Computing Satisfaction Model in Kolaka District. Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI), 7(1), 7-12.

Sutisna. (2020). Statistika Penelitian.

Violinda, Q., & Khorunnisya, N. V. (2022). Minat Generasi Milenial Menggunakan E-Wallet Link Aja: Perspektif Teori Persepsi Dan Perilaku. Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen, 8(1), 181–191. Https://Doi.Org/10.17358/Jabm.8.1.181

Wicaksono, H. N. (2020). Analisis Penerimaan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Repository Universitas Jember, 103–105. Http://Repository.Unsri.Ac.Id/24701/

Wonua, A. R., Astaginy, N., & I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Karya Ilmiah Mahasiswa. Kendari. Penerbit Literacy Institute.

Yuliani. Rosita, H. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. FOKUS, 4(4), 279–284. Https://Doi.Org/10.22460/Fokus.V4i4.7413