

# ANALISIS PENERAPAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN QRIS (STUDI PADA GENERASI X DI KABUPATEN KENDAL)

Annisa Fitri Fauziah<sup>1</sup>

Nanang Apriliyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Selamat Sri

<sup>2</sup> Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Selamat Sri

e-mail: [anns.ffauziah@gmail.com](mailto:anns.ffauziah@gmail.com), [nanangapr24@gmail.com](mailto:nanangapr24@gmail.com)

Received : Sep 3 <sup>th</sup> 2024	Revised : Oct 30 <sup>th</sup> 2024	Accepted : Jan 31 <sup>th</sup> 2024
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

## ABSTRACT

*Technological advances in the payment system have replaced the role of cash into a more efficient and economical form of non-cash payment. Bank Indonesia released a Quick Response (QR) Code standard for payments through server-based electronic money applications, electronic wallets, or mobile banking called the QR Code Indonesian Standard (QRIS). This study aims to determine the factors that influence behavioral intention to use QRIS by using Unified Theory of Acceptance and Use Technology (UTAUT) theory model. This study explores the Generation X in Kendal Regency, Central Java, Indonesia. The research method used quantitative method with 160 samples of Generation X in Kendal Regency, Central Java and used Smart PLS version 3.0. for analyze the data. The results of this study show Performance Expectancy, Effort Expectancy, and Social Influence has a positive and significant impact on Behavioral Intention the use of QRIS for Generation X in Kendal Regency, Central Java.*

**Keywords:** Unified Theory of Acceptance and Use Technology, Digital Payment, Customer Behavior

## PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan perlahan berubah seiring perkembangan teknologi di era globalisasi. Indonesia adalah salah satu negara yang ikut juga merasakan era digitalisasi. Hampir seluruh masyarakat menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi yang cepat telah mempengaruhi pola hidup masyarakat, dan inovasi teknologi tersebut juga telah mengubah berbagai aspek dalam menjalani aktivitas sehari-hari mereka. (Ramli, 2020).

Salah satu aspek yang berevolusi di Indonesia adalah aspek perbankan. Saat ini, kebanyakan masyarakat sudah akrab dengan metode pembayaran *cashless*. Sistem *cashless* merupakan sebuah metode pembayaran

tanpa penggunaan uang tunai yang menawarkan kepraktisan dalam bertransaksi. Tujuan sistem pembayaran *cashless* ialah untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi sebab proses transaksi hanya dilakukan melalui perangkat digital atau menggunakan kartu debit maupun kredit (Hazbiyah & Wuryanta, 2021).

Cashless juga berdampak positif dalam mengurangi penggunaan uang tunai secara fisik. Pencetakan uang tunai dapat menyebabkan biaya produksi dan distribusi yang tinggi, sedangkan *cashless* hanya membutuhkan infrastruktur teknologi dan koneksi internet. Di era digital saat ini, transaksi *cashless* semakin mendominasi saat masyarakat berbelanja dan melakukan

pembayaran. Transaksi cashless dapat dilakukan dalam bentuk kartu kredit, kartu debit, mobile banking, e-wallet, dan sebagainya. (Thirupathi et al., 2019).

Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2024, melaporkan bahwa masyarakat Indonesia melakukan transaksi melalui internet meningkat menjadi 47,05% atau rata – rata melakukan transaksi lebih dari empat kali dalam satu bulan. Pada tahun sebelumnya, tingkat penggunaan internet untuk bertransaksi adalah sebesar 43,68%. Munculnya perangkat elektronik dan pesatnya perkembangan teknologi internet telah mengubah rutinitas sehari-hari banyak orang, yang secara tidak langsung memengaruhi perilaku individu.

Pilihan pembayaran menggunakan QRIS menjadi opsi salah satu yang baik untuk masyarakat Indonesia. Berbagai negara telah menggunakan teknologi kode QR (Quick Response Code) untuk memungkinkan transaksi keuangan yang lebih cepat dan aman (Rafii et al., 2024). Di Kabupaten Kendal, Jawa Tengah, masyarakat dari kalangan Generasi X masih cenderung memilih pembayaran dengan uang tunai. Pembayaran *cashless* menggunakan QRIS masih sangat jarang. Pembayaran menggunakan QRIS hanya masih tersedia di pertokoan tertentu, seperti minimarket atau kafe – kafe yang sering didatangi anak – anak muda. Metode *cashless* yang sering kali ditemui di pertokoan adalah melalui kartu debit atau kartu kredit.

Di dalam penelitian Krismawintari & Komalasari (2019), terdapat temuan bahwa kecenderungan perilaku generasi X dalam menggunakan pembayaran *cashless* masih kurang dan lebih memilih uang tunai karena lebih cepat dan nyaman. Beberapa orang dari generasi X menggunakan kartu kredit untuk pembelian tertentu apabila tidak membawa uang tunai. Generasi X lahir pada tahun antara 1965-1980, sedangkan generasi milenial lahir pada tahun kelahiran 1980 hingga 1995. Mahendra

& Rafik (2022) menambahkan perilaku belanja generasi X diperkirakan berbeda dengan generasi Y karena perbedaan paparan dan penguasaan teknologi. Generasi Y cenderung lebih banyak mencari informasi melalui gawai dan melakukan transaksi secara online, sedangkan generasi Y lebih cenderung melakukan pembelian secara online.

Dengan UTAUT, dapat diketahui bahwa tindakan dan persepsi pengguna terhadap teknologi mampu mempengaruhi perilakunya dalam akseptasi penggunaan teknologi. Penelitian Prasetyo (2017) menghasilkan temuan bahwa *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh keempat konstruk penting dalam teori model UTAUT. Penelitian tersebut mengukur akseptasi penggunaan website LPPM untuk KKN UNISI. Selain itu, penelitian Mukminin et al., (2019) juga menunjukkan bahwa keempat konstruk utama pada model UTAUT mempengaruhi *Behavioral Intention* pada pembayaran metode *paylater* di Traveloka. Tidak seperti penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, masih banyak terdapat inkonsistensi hasil dari pengukuran akseptasi teknologi menggunakan UTAUT yang melibatkan empat konstruk utama yakni *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*.

Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan seberapa besar tingkat keinginan penggunaan QRIS pada Generasi X di Kabupaten Kendal yang diukur melalui konstruk utama pada model UTAUT. Tujuan penelitian adalah tingkat penggunaan metode QRIS pada Generasi X di Kabupaten Kendal yang diukur melalui konstruk utama pada model UTAUT. Data penelitian diolah menggunakan SMART PLS versi 3.0.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Sikap Generasi X Terhadap Teknologi dan Pembayaran Cashless**

Generasi X mengacu pada individu yang lahir antara tahun 1965 sampai tahun 1980. Generasi ini tidak dibesarkan dengan internet dan teknologi digital. Generasi X kebanyakan baru belajar menggunakannya ketika sudah di usia dewasa. Generasi X mengintegrasikan teknologi ke dalam rutinitas harian mereka, dimulai dengan pemanfaatan komputer di sekolah, dan mereka berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan internet. (Hill, 2017). Generasi X tidak lahir pada masa dunia digital. Tetapi seiring perjalanan kehidupan mereka, Generasi X banyak mengadopsi teknologi baru. Salah satu adopsi mereka terhadap teknologi adalah mereka lebih menyukai mengirim pesan melalui e-mail dan pesan teks dibandingkan komunikasi melalui telepon atau tatap muka. Selain itu, tingkat adopsi internet mereka tinggi (Calvo-Porrall & Pesqueira-Sanchez, 2020). Dari segi pembayaran, mereka cenderung memilih uang tunai karena dianggap lebih cepat dan nyaman. Meskipun demikian, beberapa di antaranya menggunakan kartu kredit untuk transaksi tertentu jika tidak membawa uang tunai. (Krismawintari & Komalasari, 2019).

### **Pembayaran Digital**

Menurut Metra Digital Innovation (MDI) Ventures dan Mandiri Sekuritas Online Trading (2018), meningkatnya penggunaan gawai sejak tahun 2010 telah membantu kemajuan layanan pembayaran digital di Indonesia. Peningkatan kualitas dalam sistem operasi, user interface, dan kualitas koneksi internet seluler yang andal merupakan keberhasilan transformasi signifikan dalam layanan pembayaran (Raharja et al., 2020). Hadirnya pembayaran digital menjadi pengganti pembayaran tunai. Tujuan pembayaran secara digital adalah guna mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelian dan transaksi tanpa perlu membawa uang tunai. Dilihat dari segi keamanan, sistem

pembayaran digital juga dapat mencegah pencurian dan atau pencucian uang (Ramli, 2020). Pembayaran digital adalah salah satu opsi yang bisa dipertimbangkan masyarakat karena aman, cepat dan nyaman. Masyarakat hanya membutuhkan koneksi internet ketika melakukan pembayaran. Di sisi lain, metode ini juga membuka peluang bagi perekonomian untuk tumbuh dan mengembangkan kemajuan teknologi dalam ekonomi global (Ghosh, 2021).

### **QRIS**

Pada situs resmi Bank Indonesia (2024), Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standar QR Code nasional yang diciptakan oleh Bank Indonesia dan diperkenalkan pada 17 Agustus 2019, untuk mempermudah, mempercepat, dan menjaga keamanan transaksi pembayaran di dalam negeri menggunakan QR Code. QRIS dapat diakses melalui semua perangkat yang memiliki pemindai kode QR. Berbeda dari kode QR biasa yang hanya dapat dibaca oleh satu aplikasi Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), QRIS dapat dipindai oleh semua aplikasi PJSP yang terdaftar. Terdapat dua jenis metode pembayaran yang dapat digunakan, yaitu QRIS statis dan QRIS dinamis. QRIS statis biasanya dipajang secara tetap di tampilan toko, sementara QRIS dinamis ditampilkan di layar EDC atau monitor.

### **UTAUT**

UTAUT mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Pemanfaatan (BI) dan Perilaku Penggunaan (UB), yang meliputi Ekspektasi Kinerja (PE), Ekspektasi Usaha (EE), Pengaruh Sosial (SI), dan Kondisi Yang Memfasilitasi (FC). Tiga faktor pertama mempengaruhi secara langsung minat pemanfaatan, sementara faktor keempat mempengaruhi perilaku penggunaan. Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*) mengacu pada

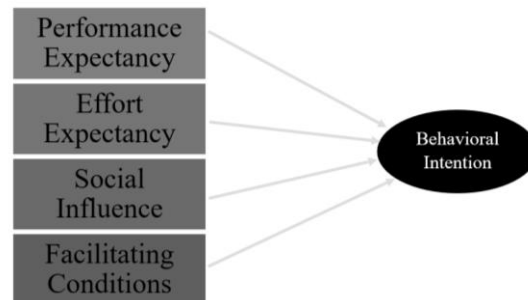
sejauh mana seseorang berniat untuk melakukan suatu tindakan, dalam hal ini adalah keinginan untuk menggunakan sistem (Apriyani & Pibriana, 2021). Model penelitian UTAUT dapat diterapkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan yang melibatkan teknologi informasi. Dalam konteks perdagangan digital (e-commerce) model ini dapat digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mendorong minat masyarakat untuk beralih ke belanja secara online (Aprianto, 2022).

*Performance Expectancy* atau Harapan Kinerja merujuk sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem akan membantunya memperoleh manfaat yang dapat meningkatkan kinerjanya dalam pekerjaan. *Effort Expectancy* (EE) atau Harapan Usaha diartikan sebagai keyakinan seseorang bahwa teknologi baru akan mudah dipahami, dipelajari dan dioperasikan. *Social Influence* (SI) atau Pengaruh Sosial diartikan sebagai sejauh mana seseorang dipengaruhi orang – orang penting di sekitarnya untuk menggunakan teknologi baru. Pengaruh sosial adalah faktor penting pada masa – masa awal ketika seseorang menggunakan teknologi. *Facilitating Conditions* (FC) atau Kondisi yang Memfasilitasi diartikan bagaimana sebuah organisasi, sebuah perusahaan dan atau infrastruktur teknis dapat mendukung seseorang untuk menggunakan teknologi. *Behavioral Intention* (BI) atau Minat Perilaku dipahami sebagai kondisi di mana konsumen memiliki keinginan atau loyalitas terhadap produk, merek, dan perusahaan, serta dengan sukarela berbagi pengalaman positif tentangnya kepada orang lain.

## PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Model UTAUT yang digunakan dalam penelitian ini adalah model UTAUT yang dimodifikasi oleh

Mukminin et al. (2019), pada model tersebut, terdapat empat variabel utama yang dapat mempengaruhi *Behavioral Intention* menggunakan teknologi. Keempat variabel utama dimaksud adalah *Performance Expectance*, *Effort Expectance*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*. Berikut kerangka penelitian pada penelitian ini, yaitu:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

## METODE PENELITIAN

### Populasi Dan Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat Generasi X yang pernah menggunakan metode pembayaran QRIS di Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan Smart PLS Versi 3.0. Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan 10-times rule. Dikutip dari Hair et al., (2022) yang merekomendasikan bahwa ukuran sampel sebaiknya sepuluh kali lipat dari jumlah variabel independen dalam regresi kompleks ketika analisis data dilakukan dengan PLS-SEM. Pada penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah sebanyak empat variabel. Sedangkan variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini adalah satu variabel. Setiap variabel independen memiliki empat indikator yang akan digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan keterangan tersebut, sampel yang akan digunakan adalah sebanyak 160 sampel.

## HASIL Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Outer Loading	AVE
Behavioral Intention	BI1	0.877	0.762
	BI2	0.876	
	BI3	0.858	
	BI4	0.880	
Effort Expectancy	EE1	0.968	0.855
	EE2	0.971	
	EE3	0.783	
	EE4	0.964	
Facilitating Conditions	FC1	0.605	0.631
	FC2	0.888	
	FC3	0.997	
	FC4	0.613	
Performance Expectancy	PE1	0.877	0.712
	PE2	0.824	
	PE3	0.893	
	PE4	0.776	
Social Influence	SI1	0.953	0.798
	SI2	0.732	
	SI3	0.934	
	SI4	0.936	

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Pengukuran kualitas data terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas. Pada penelitian ini dilihat di Tabel 1, uji validitas menggunakan uji validitas konvergen. Menurut Yusri (2020), parameter uji validitas konvergen adalah loading factor dan Average Variance Extract (AVE). Masing – masing parameter tersebut harus lebih dari 0.5 untuk bisa dikatakan valid. Di bawah ini adalah hasil olah data untuk outer loading dan AVE. Hasil olah data menunjukkan bahwa nilai outer loadings untuk setiap indikator variabel memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, begitu juga dengan AVE yang sesuai dengan standar yang ditentukan. Oleh karena itu, seluruh indikator dan variabel dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Behavioral Intention	0.896	0.927
Performance Expectancy	0.864	0.908
Effort Expectancy	0.941	0.959
Social Influence	0.913	0.940
Facilitating Conditions	0.903	0.867

Sumber: Olahan Penulis, 2024

## Uji Reliabilitas

Pada buku Dr. Duryadi (2021) dijelaskan bahwa jika nilai Composite Reliability lebih dari 0.7 dan nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0.7 maka memenuhi kriteria reliability. Hasil analisis uji reliabilitas pada Tabel 2, yang dilakukan menggunakan alat bantu SmartPLS menunjukkan bahwa semua nilai composit reliability melebihi 0.7, yang mengindikasikan bahwa semua variabel dapat dianggap reliabel dan memenuhi kriteria pengujian. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha juga menunjukkan bahwa seluruh nilai tersebut lebih dari 0.7 yang menandakan bahwa tingkat reliabilitas variabel juga telah memenuhi standar yang ditetapkan.

## R Square

Tabel 3. Hasil Uji R Square

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Behavioral Intention	0.531	0.519

Sumber: Olahan Penulis, 2024

Nilai R-square (R<sup>2</sup>) adalah indikator yang menggambarkan seberapa besar variasi pada variabel terpengaruh yang dapat dijelaskan oleh variabel yang mempengaruhi. Jika sebuah penelitian melibatkan lebih dari dua variabel independen, maka digunakan R-square yang disesuaikan (adjusted R<sup>2</sup>). Penelitian ini menggunakan nilai *R Square Adjusted* karena menggunakan empat variabel bebas. Nilai R Square Adjusted pada penelitian ini adalah 0,519 yang artinya 51,9% variabel *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* dan *Facilitating Conditions*. Sedangkan 48,1% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Nilai T-Statistik	P-Values
Performance Expectancy → Behavioral Intention	4.101	0.000
Effort Expectancy → Behavioral Intention	4.704	0.000
Social Influence → Behavioral Intention	4.933	0.000
Facilitating Conditions → Behavioral Intention	0.532	0595

Sumber: Olahan Penulis, 2024

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan melihat nilai T-Statistik dan P-Value. Menurut Dr. Duryadi (2021), untuk hipotesis satu arah, nilai T-statistik harus lebih dari 1,64 dan P-Value kurang dari 0,05. Pada hipotesis pertama menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*. Hipotesis ketiga dalam penelitian ini diterima. Hasil ini didasari dengan nilai T-Statistik 4,101 yang sudah melebihi 1,64 dan P-Value kurang dari 0,05. Hasil hipotesis sama seperti hasil yang dilakukan oleh Pah & Kornelius (2023), Nugraheni et al. (2023) dan Arianisari (2024). Hal ini mengindikasikan *Performance Expectancy* seorang individu dari kalangan Generasi X mampu meningkatkan minat individu tersebut dalam menggunakan sistem teknologi dan informasi.

Selanjutnya pada hipotesis kedua, hubungan antara *Effort Expectancy* dengan *Behavioral Intention* memiliki nilai yang positif atau diterima karena T-statistik memiliki nilai 4,704 yang sudah melebihi 1,64 dan P-Value yang bernilai kurang dari 0,05. Hasil hipotesis ini sama seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Damayanti et al., (2021) pada penelitian penggunaan ShopeePay dan Fadhilah & Setiawardani (2022) yang meneliti minat penggunaan e-wallet pada Generasi Millennial. Dua penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin

besar pengaruhnya terhadap minat individu untuk menggunakannya.

Selanjutnya, pada hipotesis ketiga menunjukkan bahwa Social Influence memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* yang artinya hipotesis diterima. Hasil ini didasari dengan nilai T-Statistik 4,933 yang sudah melebihi 1,64 dan P-Value kurang dari 0,05. Banyak penelitian dalam negeri yang telah dilakukan dan menunjukkan hasil yang sama. Peneliti mengindikasikan bahwa hal ini disebabkan oleh banyaknya masyarakat Indonesia yang memilih menggunakan QRIS akibat anjuran dan pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, teman, dan rekan kerja. Hasil ini menguatkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mooduto & Mariam (2020), Pah & Kornelius (2023), Nugraheni et al. (2023) dan Arianisari (2024) yang menunjukkan bahwa Social Influences berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*.

Terakhir, pada hipotesis keempat, hubungan antara *Facilitating Conditions* dengan *Behavioral Intention* jika dilihat dari T-statistik adalah 0,532 yang kurang dari 1,64 dan P-Value bernilai 0,595 yang melebihi 0,05. Dengan hasil tersebut, hipotesis keempat pada penelitian ini ditolak. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa *Behavioral Intention* pada penggunaan QRIS di Generasi X tidak berasaskan *Facilitating Conditions*. Hasil hipotesis ini sama seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Mediyanto & Mahendra (2017) yang memprediksi penggunaan aplikasi Zabbix dan penelitian Zulkarnain et al., (2023) yang mengkaji penggunaan mobile banking pada perbankan syariah. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pengguna QRIS dari kalangan Generasi X masih merasa ragu bahwa perusahaan dan infrastruktur teknologi yang tersedia dapat mendukung kegiatan mereka.

## PEMBAHASAN

***Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan QRIS pada kalangan Gen X di Kabupaten Kendal**

Generasi X di Kabupaten Kendal meyakini bahwa pembayaran digital melalui QRIS merupakan sebuah inovasi dalam teknologi keuangan yang memberikan berbagai keuntungan bagi mereka. Kehadiran metode pembayaran melalui QRIS ini dapat meningkatkan performa pengguna secara signifikan, seperti efisiensi waktu dalam bertransaksi. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan pembayaran digital melalui QRIS mendorong masyarakat semakin berminat untuk menggunakan aplikasi dan layanan tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi dan layanan pembayaran digital memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Generasi X di Kabupaten Kendal. Artinya semakin tinggi ekspektasi kinerja maka semakin tinggi pula minat masyarakat Generasi X di Kabupaten Kendal dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

***Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan QRIS pada kalangan Gen X di Kabupaten Kendal**

Di era modern seperti saat ini, banyak sekali kemudahan yang telah merambah ke berbagai aspek kehidupan. Salah satu sektor yang tidak luput dari transformasi ini adalah sektor pembayaran sebagai berfungsi jantung aktivitas ekonomi. Inovasi pembayaran berbasis teknologi pun berkembang pesat, membawa perubahan signifikan dalam cara kita bertransaksi. Layanan QRIS ini dirasa cukup mudah untuk dipahami dan mudah untuk digunakan sehingga para Generasi X di Kabupaten Kendal tidak membutuhkan waktu lebih untuk mempelajari cara operasionalnya. Layanan QRIS merupakan solusi alternatif selain melakukan pembayaran

melalui kartu debit atau kartu kredit karena hanya perlu mengakses gawai mereka saja.

***Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan QRIS pada kalangan Gen X di Kabupaten Kendal**

Penggunaan QRIS pada generasi X di Kabupaten Kendal dapat berasal dari pengaruh lingkungan sekitar yang memberikan saran alternatif pembayaran. Beberapa individu beralih ke QRIS setelah mendengar tentang manfaat dan berbagai keuntungan yang diperoleh oleh kerabat mereka, meskipun mereka sendiri belum merasakan langsung manfaatnya. Ketertarikan ini mendorong mereka untuk mencoba aplikasi tersebut. Biasanya, rekan kerja, teman atau keluarga memberikan cerita pengalaman dan testimoni mengenai manfaat dan efisiensi menggunakan QRIS. Hal tersebut berpotensi mempengaruhi minat kalangan Generasi X untuk mencoba layanan QRIS.

***Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* pada penggunaan QRIS pada kalangan Gen X di Kabupaten Kendal**

Generasi X di Kabupaten Kendal diyakini sudah tidak asing dengan gawai dan internet. Generasi X, yang merujuk pada orang-orang yang lahir antara tahun 1965 hingga 1980, tidak asing dengan gawai dan internet karena mereka tumbuh dan berkembang pada masa transisi antara dunia analog dan digital. Generasi X berada di posisi yang sangat strategis karena mereka adalah orang-orang pertama yang mengalami peralihan dari dunia tanpa internet ke dunia yang terhubung secara digital. Generasi X merupakan kelompok yang memiliki keinginan untuk tetap terhubung dengan perkembangan zaman dan dunia luar. Internet dan gawai menjadi sarana

penting bagi mereka untuk tetap mengikuti informasi terbaru, berkomunikasi, dan mengakses berbagai sumber daya secara cepat. Maka dari itu, penggunaan QRIS pada Gen X di Kabupaten Kendal tidak begitu dipengaruhi oleh faktor fasilitas dan infrastruktur.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai penerapan UTAUT penggunaan QRIS Generasi X di Kabupaten Kendal terdapat tiga hipotesis yang diterima dan satu hipotesis yang ditolak. Bahwa tiga konstruk utama yakni *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*. Sedangkan *Facilitating Conditions* tidak mempengaruhi para Generasi X di Kabupaten Kendal dalam menggunakan QRIS. Penggunaan QRIS dalam sistem pembayaran digital diakui sebagai salah satu inovasi yang berhasil dalam dunia perbankan. Adanya QRIS tidak hanya mempermudah transaksi, tetapi juga dapat meningkatkan efisiensi dalam kinerja peggunganya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi dan regulator mengenai penerimaan serta penggunaan teknologi QRIS pada masyarakat Indonesia. Dengan demikian, kedua pihak tersebut dapat memberikan dukungan teknis dan kebijakan yang diperlukan untuk membantu generasi X mengenal dan memanfaatkan teknologi QRIS. Diharapkan hal ini dapat memperkuat upaya pemerintah dalam mewujudkan visi Indonesia sebagai salah satu negara yang menerapkan masyarakat tanpa uang tunai.

## SARAN

Jika dilihat dari nilai R Square Adjusted, masih terdapat 48,1% yang merupakan faktor – faktor lain yang

dapat mempengaruhi *Behavioral Intention* Penggunaan QRIS di kalangan Generasi X di Kabupaten Kendal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model penelitian atau menambahkan variabel seperti Persepsi Keamanan (*Perceived Security*) atau Kepuasan Pengguna (*Users' Satisfaction*). Teknologi yang melibatkan data pribadi atau transaksi finansial (misalnya, aplikasi keuangan atau e-commerce), persepsi keamanan menjadi faktor penting. Ketidakpastian atau kekhawatiran terkait potensi kebocoran data atau penipuan bisa menghambat adopsi teknologi. Pengalaman positif atau negatif yang didapatkan pengguna dari teknologi yang telah digunakan sebelumnya dapat berpengaruh pada keputusan untuk terus menggunakan teknologi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- APIII. (2024). Internet Indonesia. *Survei Penetrasi Internet Indonesia*, 1–73.
- Aprianto, I. G. L. A. (2022). Tinjauan Literatur: Penerimaan Teknologi Model UTAUT. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i1.5377>
- Apriyani, R., & Pibriana, D. (2021). Penerapan Model UTAUT Untuk Menganalisis Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi E-Office (Studi Kasus: PT ABCX) Application of the UTAUT Model to Analyze Acceptance and Use of E-Office Information Systems (Case Study: PT ABCX). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 1557–1569. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Arianisari, S. (2024). ANALISIS PERILAKU PENGGUNAAN QR CODE PAYMENT PADA. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia STIE Widya Wiwaha*, 4(2), 373–389.
- Calvo-Porrall, C., & Pesqueira-Sanchez, R. (2020). Generational differences in technology behaviour:



- comparing millennials and Generation X. *Kybernetes*, 49(11), 2755–2772.  
<https://doi.org/10.1108/K-09-2019-0598>
- Damayanti, S. L., Yani, Y., Asnaini, A., & Afrianty, N. (2021). Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology). *Jurnal BAABU AL-ILMI: Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 6(1), 63.  
<https://doi.org/10.29300/ba.v6i1.3988>
- Dr. Duryadi, M. S. (2021). Metode Penelitian Ilmiah Metode Penelitian Empiris Model Path Analysis dan Analisis Menggunakan SmartPLS. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik* (Vol. 7, Issue 1).
- Fadhilah, A. N., & Setiawardani, M. (2022). Analisis Penerapan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology terhadap Niat Menggunakan Shopeepay. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1234–1241.
- Ghosh, G. (2021). Adoption of Digital Payment System by Consumer: A review of Literature. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 9(2), 2320–2882.
- Hair, J. F., Hult, T., & Ringle, C. (2022). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* (L. Fargotstein, K. Offley, N. Tiwari, & G. Mahindra (eds.); 3rd ed., Vol. 19, Issue 5). SAGE PUBLICATIONS, Inc.
- Hazbiyah, S., & Wuryanta, E. (2021). FENOMENA CASHLESS PADA PEMBENTUKAN GAYA HIDUP BARU GENERASI MILENIAL. *IKON: Jurnal Komunikasi*, 24(2), 185–199.  
<https://doi.org/10.4324/9780429319297-14>
- Hill, R. (2017). Embracing digital: Key considerations for publishers, marketers and customers. *Information Services and Use*, 37(3), 349–354.  
<https://doi.org/10.3233/ISU-170845>
- Krismawintari, N. P. D., & Komalasari, Y. (2019). Perilaku Pembelian Melalui Cashless Payment Pada Gerai Retail (Studi Pada Masyarakat Kabupaten Badung Bali. *Sintesa Prosiding 2019*, 5, 451–458.
- Mahendra, K. C., & Rafik, A. (2022). Literasi Keuangan dan Perilaku Belanja Generasi X dan Y. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa ...*, 01(01), 1–12.  
<https://journal.uui.ac.id/selma/article/download/23549/13552/66605>
- Mediyanto, B., & Mahendra, I. (2017). Penerapan Metode Utaut Untuk Memprediksi Behavioral Intentions User Dalam Menggunakan Aplikasi Zabbix. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(Mediyanto), 10.
- Mooduto, W. P. A., & Mariam, I. (2020). Penerimaan dan Penggunaan OVO Paylater dengan Menggunakan Model UTAUT. *Jurnal Administrasi Profesional*, 1(02), 8–15.  
<https://doi.org/10.32722/jap.v1i02.3659>
- Mukminin, A., Rachman, R., Wahyudi, H., Bina Sarana Informatika, U., Nusa Mandiri, S., & Mardira Indonesia, S. (2019). Penerapan Model Utaut Untuk Perilaku Pengguna “Paylater” Di Dalam Traveloka. *Jurnal Computech & Bisnis*, 13(2), 81–90.
- Pah, V. C., & Kornelius, K. (2023). Pengaruh Behavioral Intention Dan Penerapan Model UTAUT Terhadap User Acceptance Digital Payment In Quick Response Indonesian Standard (Qris). *Journal of Economics & Business*, 12(1), 1–23.  
<https://www.jurnal.ubs-usg.ac.id/index.php/joeb/article/view/145>

- Prasetyo, D. Y. (2017). PENERAPAN METODE UTAUT dalam website KKN LPPM UNISI. *Jurnal SISTEMASI*, 6(2), 26–34.
- Ramli, Y. (2020). Adopting Digital Payment based on the Features and Benefits provided by the Application. *European Journal of Business and Management Research*, 5(3), 1–6. <https://doi.org/10.24018/ejbmr.2020.5.3.340>
- Thirupathi, M., Vinayamoorthi, G., & Mathiraj, S. P. (2019). Effect of cashless payment methods: A case study perspective analysis. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(8), 394–397.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Modul pelatihan penelitian kuantitatif dengan aplikasi SMARTPLS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.