**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

# PENGARUH KEMANFAATAN, KEMUDAHAN, DAN ASPEK EKONOMI PADA QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL PADA UMKM DI KOTA KEDIRI

**Shinta Ayu Rahma Andini[1], Marhaendra Kusuma[2], Ahmad Yani[3]**

[123] Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Kadiri

**ARTICLE INFO**

**Article history:**
Received Juli, 2026
Revised Juli, 2026
Accepted Juli, 2026
Available online Juli, 2026

shintarahma143@gmail.com,
marhaenis@uniska-kediri.ac.id,
ahmadyani@uniska-kediri.ac.id

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*
*Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.*

**A B S T R A K**

Kemampuan para pengusaha dalam memanfaatkan platform digital untuk menjual produk dan layanan membuat proses bisnis lebih efisien, meningkatkan produktivitas, dan memberikan manfaat penting lainnya. Konsep Industri 4.0 telah mengubah sektor ini dengan mengintegrasikan teknologi seperti otomatisasi, robotika, dan pemrosesan data secara real-time. Di era digital, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai penggerak perubahan utama yang signifikan dalam jangka waktu tertentu. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Munculah inovasi baru, semacam metode bertransaksi yang berganti dari masa ke masa. Transaksi uang elektronik di Indonesia menunjukan peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah penduduk juga berpengaruh terhadap peningkatan transaksi uang elektronik. Dengan ini membuktikan adanya minat yang besar untuk menggunakan uang elektronik sehingga uang elektronik diindonesia mengalami peningkatan pesat dari tahun ke tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh kemanfaatan, kemudahan, dan aspek ekonomi terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri. Teknik analisis yang digunakan adalah uji instrumen, asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, uji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai sebanyak 2.959 orang dan sampel yang digunakan 75 responden karena menggunakan *purposive sampling*.

Hasil penelitian pada UMKM di Kota Kediri menunjukkan bahwa variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri dengan nilai $F_{hitung}$ (33,442) > $F_{tabel}$ (2,734) serta nilai sig. 0,000 < 0,05.

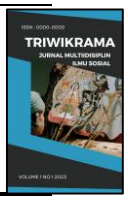
**Kata kunci**: Kemanfaatan; Kemudahan; Aspek Ekonomi; Efisiensi Pembayaran Digital

***A B S T R A C T***

*Entrepreneurs' ability to leverage digital platforms to sell products and services makes business processes more efficient, increases productivity, and provides other significant benefits. The Industry 4.0 concept has transformed this sector by integrating technologies such as automation, robotics, and real-time data processing. In the digital era, technology serves not only as a tool but also as a driver of significant change over time. Technological advances in payment systems are shifting the role of cash to more efficient and economical non-cash methods. New innovations, such as transaction methods, have emerged, evolving over time. Electronic money transactions in Indonesia have shown an increase year after year. Population growth also influences the increase in electronic money transactions. This demonstrates the strong interest in using*

*Corresponding author
E-mail addresses: shintarahma143@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




*electronic money, leading to rapid growth in the use of electronic money in Indonesia over the years.*

*This study aims to determine the influence of usefulness, convenience, and economic aspects on the efficiency of digital payments among MSMEs in Kediri City. The analytical techniques used were instrument testing, classical assumptions, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing. The population in this study was all 2,959 employees, and the sample size was 75 respondents due to purposive sampling.*
*The results of the study on MSMEs in Kediri City show that the variables of Usefulness (X1), Convenience (X2), and Economic Aspects (X3) simultaneously have a significant effect on Digital Payment Efficiency (Y) in MSMEs in Kediri City with a calculated F value (33.442) > F table (2.734) and a sig. value of 0.000 < 0.05.*
***Keywords**: Benefit; Convenience; Economic Aspect; Efficiency of Digital Payments*

## 1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2045 Indonesia mendapatkan bonus demografi yaitu jumlah penduduk yang berada dalam usia produktif lebih besar dibandingkan dengan usia non produktif. Untuk mengoptimalkan peluang tersebut Presiden Jokowi merumuskan visi Indonesia Emas 2045 dimana berfokus pada 4 pilar Pembangunan yaitu: Pembangunan Manusia serta Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pembangunan Ekonomi Berkelanjutan, Pemerataan Pembangunan, Pemantapan Ketahanan Nasional dan Tata Kelola Kepemerintahan (Khairunnisah, 2023). Peran Inovasi Teknologi akan menggerakkan pertumbuhan ekonomi terutama dalam hal promosi seperti menciptakan peluang baru untuk meningkatkan efisiensi dan mendorong pembangunan ekonomi yang berkelanjutan.

Kemampuan para pengusaha dalam memanfaatkan platform digital untuk menjual produk dan layanan membuat proses bisnis lebih efisien, meningkatkan produktivitas, dan memberikan manfaat penting lainnya. Konsep Industri 4.0 telah mengubah sektor ini dengan mengintegrasikan teknologi seperti otomatisasi, robotika, dan pemrosesan data secara real-time. Di era digital, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai penggerak perubahan utama yang signifikan dalam jangka waktu tertentu.

Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Munculah inovasi baru, semacam metode bertransaksi yang berganti dari masa ke masa. Transaksi uang elektronik di Indonesia menunjukan peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah penduduk juga berpengaruh terhadap peningkatan transaksi uang elektronik. Dengan ini membuktikan adanya minat yang besar untuk menggunakan uang elektronik sehingga uang elektronik diindonesia mengalami peningkatan pesat dari tahun ke tahun.

Teknologi adalah konsep yang sangat luas dan digunakan untuk merujuk kepada beberapa cabang ilmu pengetahuan dan penelitian. Salah satu inovasi teknologi yang sedang trend saat ini yaitu sistem pembayaran dengan menggunakan transaksi non-tunai. Seiring dengan meningkatnya akses teknoligi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital (*e-wallet*) sebagai penerus uang elektronik (Aisyah et al., 2023). Uang elektronik dapat didefinisikan sebagai uang yang disimpan menggunakan suatu chip atau bisa dikenal sebagai RFID (*Radio Frequency Identification*) dan terkoneksi dengan jaringan computer dan internet. Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang popular di kalangan Masyarakat, yaitu OVO, Gopay, Dana, Shoppepay, dan LinkAja. (Rangkuti, 2021).

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

Latar belakang adanya QRIS adalah Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 24/1/PADG/2022 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan masyarakat mengurangi penggunaan uang tunai ( *less cash society* ) di Republik Indonesia (bi.go.id, 2022). Bank Indonesia, sebagai pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), memetakan fenomena ini dan merasa perlu adanya suatu sistem yang dapat mengintegrasikan berbagai instrumen dan kanal pembayaran secara nasional. Untuk mendukung terwujudnya integrasi tersebut, Bank Indonesia telah menetapkan standar kode QR pembayaran yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*).

*Quick Response Indonesian Standard* atau QRIS adalah hasil pengembangan dari Bank Indonesia dengan asosiasi sistem pembayaran Indonesia atau ASPI. Menurut Goleman Daniel, *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) memberikan metode pembayaran cashless yang lebih efisien melalui satu kode QR, sehingga merchant tidak perlu memiliki beberapa jenis kode QR dari sumber yang berbeda.

Penggunaan uang kartal oleh masyarakat secara umum lebih banyak digunakan untuk keperluan bertransaksi dengan nominal kecil (*retail*). Namun demikian, penggunaan uang kartal disamping memiliki kemudahan juga memiliki kendala dalam hal efisiensi dan biaya pengelolaan yang relatif mahal. Meskipun uang tunai masih sangat diminati oleh masyarakat, pada dasarnya memiliki beberapa resiko maupun kelemahan yaitu sifat fisiknya yang tidak mudah dibawa, membutuhkan biaya yang relatif tinggi untuk memindahkan. Menyimpan dan menghitungnya. Memiliki resiko keamanan dari kehilangan, pencurian atau perampokan, serta resiko uang palsu. Sehingga salah satu inovasi yang terjadi yaitu munculnya alat pembayaran uang elektronik dengan menggunakan perkembangan teknologi informasi sehingga hal tersebut membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan pada suatu negara.

Metode pembayaran non tunai terbagi menjadi dua yaitu E- money dan *E-wallet*. *E-wallet* merupakan pemanfaatan metode pembayaran berbasis server (online), seperti OVO, Go – Pay, Dana, Link-aja, dan i – saku". Sedangkan *E- money* atau uang elektronik merupakan media elektronik sebagai alat pembayaran yang berbentuk fisik atau bisa dalam bentuk kartu seperti karu E-Tol, kartu game fantasi dll (Finaka, 2022). Manfaat QRIS bagi pengguna ialah sebagai berikut: transaksi lebih mudah, cepat dan mengikuti perkembangan zaman, customer tidak perlu repot membawa uang tunai atau tidak kesusahan ketika lupa membawa uang tunai, terlindungi karena sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia, praktis dan efisien. Manfaat bagi merchant atau penjual ialah sebagai berikut: mengurangi pemakaian uang tunai, seperti tidak membutuhkan uang kembalian dan juga uang dari hasil penjualan akan otomatis tersimpan di Bank, bisa dilihat setiap saat juga mengurangi risiko pencurian,hilang uang atau pemakaian uang palsu, mengikuti perkembangan zaman, sehingga memudahkan customer dalam melakukan pembayaran, transaksi secara otomatis langsung tercatat dan juga customer dapat melihat melalui history transaksi, bisa menggunakan melalui aplikasi Gopay, Dana, Ovo, Shopeepay dan lainya yang mendukung QRIS, mengurangi risiko rugi karena mendapat pembayaran dengan uang palsu.

Namun jika pengguna UMKM tidak menggunakan QRIS dampak yang akan timbul yaitu: kurang efisien dalam melakukan transaksi Kurang mudah menjangkau pelanggan yang lebih luas, Kurang efisien dalam melakukan transaksi, menurut edaran Bank Indonesia, sistem MDR ( *Merchant Discount Rate*) diterapkan pada QRIS, di mana penjual tidak akan dikenakan biaya administrasi untuk transaksi di bawah 100 ribu rupiah. Namun, untuk transaksi di atas 100 ribu, akan ada biaya transaksi sebesar 0,3%, yang akan dipotong dari

total yang diterima oleh penjual. Ini menjadi daya tarik bagi penjual yang menggunakan QRIS, karena biayanya lebih rendah dibandingkan dengan biaya administrasi bank yang rata-rata Rp 6.500 per transaksinya.

Berdasarkan hasil penelitian (Rahman, 2022) Faktor yang mempengarui penggunaan QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah didapatkan, mudah dipelajari dan dipahami, hal tersebut membuat responden berminat untuk menggunakan QRIS. Banyaknya aplikasi pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap suatu produk maka akan semakin tinggi juga minatnya terhadap produk tersebut. Penelitian tersebut menyatakan bahwa QRIS sangatlah mudah untuk digunakan sehingga dapat mempercepat transaksi dan meningkatkan efektifitas pembayaran. QRIS juga dianggap sebagai metode pembayaran yang cepat dan praktis dengan keamanan yang terjamin, hal itulah yang menjadikan penggunanya berminat untuk menggunakan sistm pembayaran ini. Banyaknya manfaat yang dirasakan pengguna QRIS menjadikan mereka berminat untuk terus menggunakannya.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan (Permadi & Wilandari, 2021) yang menyimpulkan bahwa, manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Manfaat menjadi faktor utama yang mendukung minat penggunaan teknologi pembayaran tanpa sentuhan selama krisis virus corona, (Shishah & Alhelaly, 2021).

Resiko yang terdapat dalam pembayaran QRIS sangatlah rendah sehingga responden mengabaikanya, karena manfaat yang ditawarkan sistem ini sangat banyak jika dibanding dengan resikonya. Meskipun begitu para pengguna harus tetap berhati-hati dalam menggunakan sistem pembayaran ini. n penelitian yang dilakukan MRD (*Merchant Discount Rate)* yang menunjukan bahwa resiko berpengaruh terhadap minat menggunakan *E-Money*.

Selain itu faktor promosi media sosial dalam menggunakan aplikasi keuangan digital sebagai alat pembayaran non tunai melalui QRIS membuat mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui adanya aplikasi keuangan digital ditambah dengan adanya iklan-iklan promosi aplikasi keuangan digital melalui media sosial Instagram dan Youtube akan membuat mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi keuangan digital QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran non tunai. (Rahmaningsih et al, 2022).

Menurut (Haryono, 2020) cara untuk membuat akun QRIS bagi pembeli dan *merchant* atau penjual: Berikut langkah-langkah untuk membuat akun QRIS bagi penjual atau *merchant*: Apabila belum memiliki akun, buka terlebih dahulu dengan datang ke kantor cabang atau mendaftar online pada salah satu PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) penyelenggara QRIS yang terdaftar, selanjutnya melengkapi data usaha dan dokumen yang diminta oleh PJSP tersebut, kemudian menunggu proses verifikasi, pembuatan *Merchant* ID dan pencetakan kode QRIS oleh PJSP, PJSP akan mengirimkan stiker QRIS, kemudian kita install aplikasi sebagai *merchant* QRIS, selanjutnya pihak PJSP akan melakukan edukasi kepada *merchant* mengenai tata cara menerima pembayaran. Berikut langkah-langkah untuk membuat akun QRIS bagi pembeli : Apabila belum memiliki akun, maka bisa registrasi terlebih dahulu mengunduh aplikasi salah satu PJSP berijin QRIS yang terdaftar, kemudian lakukan registrasi sesuai prosedur PJSP tersebut, selanjutnya isi saldo pada akun yang telah dibuat, akun tersebut bisa digunakan untuk melakukan pembayaran pada merchant QRIS sesuai petunjuk di aplikasi anda, selanjutnya buka aplikasi, cari icon scan/gambar QR/pay, scan QRIS merchant, masukan nominal, masukan

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

PIN yang sudah dibuat, klik bayar, cek notifikasi secara berkala apakah saldo sudah terpotong atau cek mutasi.

Kemudahan dan beragam fitur QRIS mendukung inklusi ekonomi dan keuangan digital serta konektivitas pembayaran antarnegara. Hal ini menguntungkan baik pengguna maupun pedagang, khususnya segmen UMKM. Pada saat ini (data per Juni 2023) QRIS telah mencapai 26,7 juta *merchant*, dengan 91,4% dari jumlah itu adalah UMKM. Sejalan dengan perkembangan itu, jumlah transaksi QRIS sepanjang tahun 2022 tercatat sebesar 1,03 miliar transaksi, atau tumbuh sebesar 86% (*year on year*). Bank Indonesia berkomitmen untuk terus melakukan berbagai inovasi fitur QRIS seperti QRIS Tarik Tunai, Transfer dan Setor Tunai (TUNTAS) yang akan segera diluncurkan, serta perluasan kerja sama QRIS, termasuk perluasan kerja sama interkoneksi pembayaran QR Code dengan negara mitra (Haryono, 2023).

Jumlah *merchant* QRIS di Jawa Timur pada Desember 2023 tercatat 3,45 juta atau meningkat 31,37% (yoy) dibandingkan Desember 2022. *Merchant* QRIS tersebut didominasi oleh *merchant* Usaha Mikro (UMI) dengan proporsi 64,39% dari total merchant (Dinas Kominfo, 2024). Kepala Kantor Perwakilan Bank Indonesia (KpwBI) Provinsi Jatim, Doddy Zulverdi, Selasa (30/1/2024) mengatakan, total pengguna QRIS di Jawa Timur sampai dengan Desember 2023 sebanyak 6,29 juta, atau tumbuh 54,59% (yoy) dibandingkan Desember 2022. Nominal dan volume transaksi QRIS di Jawa Timur pada Desember 2023 masing-masing sebesar Rp 2,36 triliun (meningkat 174,68%, yoy) dan 19,56 juta transaksi (meningkat 91,59%, yoy). Peningkatan transaksi secara tahunan menggambarkan peningkatan akseptansi QRIS di masyarakat. Pada Rapat Dewan Gubernur (RDG) Bank Indonesia Bulan Juli 2023 kembali mengeluarkan Penguatan kebijakan *Merchant Discount Rate* (MDR) QRIS segmen usaha mikro (UMI) berdasarkan nominal per transaksi secara progresif: (a) transaksi sampai dengan Rp 100.000 (seratus ribu Rupiah) dikenakan MDR 0%; dan (b) transaksi di atas Rp 100.000 (seratus ribu Rupiah) dikenakan MDR 0,3%.

Wali Kota Kediri Abdullah Abu Bakar bersama Kepala Kantor Perwakilan wilayah Bank Indonesia Kediri Moch. Choirur Rofiq meluncurkan Kediri Town Square sebagai Mall Sehat Inovatif Aman Pakai (SIAP) *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), Jumat (8/7). Saat ini di Kota Kediri telah memiliki jumlah merchant sebanyak 86.318 yang bisa bertransaksi dengan QRIS. Perkiraan penggunaan QRIS di Kota Kediri semakin meluas. Peluncurannya bersamaan dengan pra-acara Festival Ekonomi Keuangan Digital (FEKDI) yang diselenggarakan oleh KPwBI Kediri. Mulai tahun 2018, Pemerintah Kota Kediri menggunakan cara pembayaran non tunai termasuk dalam sisi pendapatan asli daerah. Di awal program ini pembayaran PBB secara non tunai masih 29 persen. Pada tahun 2022 yang masih berjalan ini sudah mencapai 45,68 persen (Pemkot Kediri, 2022). Berdasarkan data BPS Kota Kediri, jumlah UMKM yang ada mencapai 38.806 unit usaha. Dari data tersebut 5.400 unit usaha masuk database binaan Pemkot Kediri (Pemkot Kota Kediri, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian (Pebyarni, 2024) menyatakan bahwa pengguna QRIS lebih tertarik karena kemudahan penggunaan, minat penggunaan, kepercayaan penggunaan berpengaruh terhadap variabel penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam UMKM. Sedangkan variabel risiko penggunaan tidak berpengaruh terhadap variabel penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran UMKM. Berdasarkan hasil penelitian (Habibah, 2021), menunjukkan bahwa implementasi penggunaan QRIS dalam sistem pembayaran QRIS dapat digunakan oleh siapapun yang memiliki ponsel dengan kamera dan

konektivitas data, serta akun pembayaran elektronik. Membuat transaksi dalam jual beli menjadi lebih gampang, aman, nyaman, dan cepat.

Keterbatan pada penelitian (Purnomo & Ramadhani, 2022) adalah keterbatan variable dan jumlah responden masih sempit sehingga penelitian ini ada pembaruan yaitu yang petama penambahan variable kemurahan kemudian tahun yang terbaru yaitu tahun 2024 dimana pasca QRIS diberlakukan selama 5 tahun di Kota Kediri. Alasan saya memilih Kota Kediri karena Kota Kediri merupakan Kota dengan tingkat ekonomi tertinggi se Indonesia (Najibah, 2024).

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### Aspek Kemanfaatan

Persepsi manfaat adalah keyakinan seseorang tentang pengambilan keputasan (Atriani et al., 2020). Ini adalah tingkatan di mana mereka percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem atau teknologi akan meningkatkan kinerja dalam pekerjaan mereka (Davis dalam Fatmawati, 2015). Didasarkan pada definisi sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa persepsi manfaat adalah keyakinan seseorang yang percaya bahwa sistem informasi tersebut bermanfaat sehingga mereka akan menggunakannya, baik sebaliknya maupun untuk tujuan yang sama.

### Aspek Kemudahan

Konstruk aspek kemudahan merupakan konstruk tambahan kedua dalam TAM, yang didefinisikan seberapa jauh seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan terbebas dari usaha (Gefen dalam Febriyani, 2018). Presepsi kemudahan adalah ketika seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi adalah mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar (Fatmawati, 2015). Jadi, berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan adalah keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem atau teknologi itu mudah sehingga mereka memutuskan untuk menggunakannya namun. Sebaliknya jika seseorang merasa bahwa menggunakannya sulit atau tidak mudah maka mereka tidak akan menggunakannya.

### Aspek Ekonomi

Aspek ekonomi (*profit*) merupakan upaya perusahaan dalam meningkatkan keuntungan bagi perusahaan tersebut (Rosyidah, 2017). Aspek ekonomi metode pembayaran menggunakan QRIS memudahkan pelanggan dan *merchant* dalam melakukan transaksi. Karena bagi pelanggan hanya men*scan* barcode yang ada pada *merchant* dan membayar transaksi menggunakan aplikasi *mobile banking*. Sedangkan bagi *merchant* mereka sangat dimudahkan dalam mengatur keuangan yang masuk karena pembayaran yang dilakukan merchant langsung masuk ke rekening merchant. Sehingga mengurangi penggunaan uang *cash* untuk kembalian transaksi (Putri, 2023).

### Efisiensi Pembayaran Digital

Tujuan utama dari pengembangan dan implementasi QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital yang lebih mudah, aman, dan efisien di Indonesia. Secara keseluruhan, QRIS bertujuan untuk mempercepat adopsi pembayaran digital di Indonesia, mendukung perkembangan ekonomi digital, serta memberikan manfaat praktis dan efisiensi bagi masyarakat dan pelaku usaha, terutama dalam memperluas inklusi keuangan dan mengurangi penggunaan uang tunai.

Pengembangan dan Implementasi QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan upaya besar yang melibatkan berbagai pihak, terutama Bank Indonesia,

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

lembaga keuangan, serta penyedia layanan pembayaran digital, untuk menciptakan ekosistem pembayaran digital yang terstandarisasi dan lebih efisien.

## 3. METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka yang biasa diperoleh melalui kuesioner, observasi langsung atau dokumentasi dan pengolahan data dilakukan dengan cara analisis deskriptif.

### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Kota Kediri yang mana memiliki beberapa kecamatan yaitu: Mojoroto, Kota, dan Pesantren. Penulis mengambil lokasi penelitian di Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur.

### Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan (Sugiyono, 2020). Adapun populasi yang diambil dari penelitian ini yaitu usaha mikro ekonomi kreatif yang berada di Kota Kediri pada tahun 2024 sebanyak 2.959.

Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam populasi. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan *purposive sampling* yaitu sampel yang diambil adalah sampel yang sesuai kriteria inklusi.

### Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria sampel dibagi menjadi 2 yaitu kriteria inklusi dan kriteria eksklusi. Kriteria inklusi adalah ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi untuk diambil sebagai sampel yang dapat dimasukkan atau layak diteliti, sedangkan kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel yang tidak dimasukkan atau tidak layak untuk diteliti.

### Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan perhitungan program komputer, software SPSS versi 25.0 *(Statistical Package and Social Science)* dengan analisis deskriptif, uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 HASIL

### Uji Validitas

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas**

| No | Variabel | Item | Pearson Correlation | Sig. | Keterangan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Kemanfaatan (X1) | X1.1 | 0,265 | 0,021 | Valid |
| 2 | | X1.2 | 0,283 | 0,014 | Valid |
| 3 | | X1.3 | 0,340 | 0,003 | Valid |
| 4 | | X1.4 | 0,361 | 0,001 | Valid |
| 5 | | X1.5 | 0,612 | 0,000 | Valid |
| 6 | | X1.6 | 0,462 | 0,000 | Valid |
| 7 | | X1.7 | 0,293 | 0,011 | Valid |
| 8 | | X1.8 | 0,401 | 0,000 | Valid |
| 9 | | X1.9 | 0,461 | 0,000 | Valid |

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | | X1.10 | 0,551 | 0,000 | Valid |
| 11 | | X1.11 | 0,472 | 0,000 | Valid |
| 12 | | X1.12 | 0,552 | 0,000 | Valid |
| 13 | | X1.13 | 0,550 | 0,000 | Valid |
| 14 | Kemudahan (X2) | X2.1 | 0,549 | 0,000 | Valid |
| 15 | | X2.2 | 0,453 | 0,000 | Valid |
| 16 | | X2.3 | 0,658 | 0,000 | Valid |
| 17 | | X2.4 | 0,609 | 0,000 | Valid |
| 18 | | X2.5 | 0,708 | 0,000 | Valid |
| 19 | | X2.6 | 0,558 | 0,000 | Valid |
| 20 | | X2.7 | 0,707 | 0,000 | Valid |
| 21 | | X2.8 | 0,546 | 0,000 | Valid |
| 22 | Aspek Ekonomi (X3) | X3.1 | 0,689 | 0,000 | Valid |
| 23 | | X3.2 | 0,704 | 0,000 | Valid |
| 24 | | X3.3 | 0,756 | 0,000 | Valid |
| 25 | | X3.4 | 0,702 | 0,000 | Valid |
| 26 | | X3.5 | 0,655 | 0,000 | Valid |
| 27 | | X3.6 | 0,623 | 0,000 | Valid |
| 28 | | X3.7 | 0,392 | 0,001 | Valid |
| 29 | Efisiensi Pembayaran Digital (Y) | Y.1 | 0,279 | 0,015 | Valid |
| 30 | | Y.2 | 0,267 | 0,020 | Valid |
| 31 | | Y.3 | 0,254 | 0,028 | Valid |
| 32 | | Y.4 | 0,262 | 0,023 | Valid |
| 33 | | Y.5 | 0,269 | 0,020 | Valid |
| 34 | | Y.6 | 0,265 | 0,022 | Valid |

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil pengujian di atas tentang hasil uji validitas, dapat diketahui bahwa semua instrumen dari variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), Aspek Ekonomi (X3), dan Efisiensi Pembayaran Digital (Y) dinyatakan valid, dikarenakan nilai sig. < 0,05 sehingga dapat digunakan untuk pengukuran variabel.

**Uji Reliabilitas**

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas**

| No | Variabel | Cronbach's Alpha | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Kemanfaatan (X1) | 0,677 | Reliabel |
| 2 | Kemudahan (X2) | 0,744 | Reliabel |
| 3 | Aspek Ekonomi (X3) | 0,758 | Reliabel |
| 4 | Efisiensi Pembayaran Digital (Y) | 0,632 | Reliabel |

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas tentang hasil uji reliabilitas, semua item pernyataan dari variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), Aspek Ekonomi (X3), dan Efisiensi Pembayaran Digital (Y) memiliki nilai *cronbach's alpha* > 0,60, maka semua item pernyataan kuesioner dapat dinyatakan reliabel.

**Uji Normalitas**

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

| | Unstandardized Residual |
|---|---|
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,200 |

Sumber: Output SPSS 25

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

Berdasarkan hasil uji di atas tentang hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,200 yang dimana > 0,05, sesuai dengan penjelasan di atas jika nilai sig. sebesar > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Uji Multikolinearitas**

**Tabel 4 Hasil Uji Multikolinearitas**

| No | Variabel | Tolerance | VIF | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kemanfaatan (X1) | 0,627 | 1,594 | Tidak terjadi multikolinearitas |
| 2 | Kemudahan (X2) | 0,752 | 1,330 | Tidak terjadi multikolinearitas |
| 3 | Aspek Ekonomi (X3) | 0,653 | 1,532 | Tidak terjadi multikolinearitas |

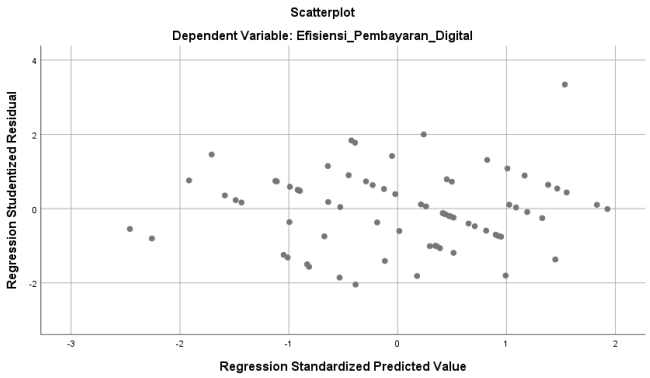
Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, dapat dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Variabel Kemanfaatan (X1) memiliki nilai tolerance sebesar 0,627 > 0,10 dan nilai VIF sebesar 1,594 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kemanfaatan (X1) tidak mengalami gejala multikolinearitas
2) Variabel Kemudahan (X2) memiliki nilai tolerance sebesar 0,752 > 0,10 dan nilai VIF sebesar 1,330 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan (X2) tidak mengalami gejala multikolinearitas
3) Variabel Aspek Ekonomi (X3) memiliki nilai tolerance sebesar 0,653 > 0,10 dan nilai VIF sebesar 1,532 < 10. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel Aspek Ekonomi (X3) tidak mengalami gejala multikolinearitas.

**Uji Heterokedastisitas**

**Gambar 1 Hasil Uji Heterokedastisitas**




Sumber: Output SPSS 25

Dari tabel di atas tentang hasil uji heteroskedastisitas, dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar secara acak dan tersebar dengan baik di atas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam model regresi tidak terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain.

**Analisis Regresi Linear Berganda**

**Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda**

| Variabel | Regresi (B) | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ | Sig-t | Keterangan |
|---|---|---|---|---|---|
| Kemanfaatan (X1) | 0,088 | 2,270 | 1,667 | 0,026 | H1 diterima |
| Kemudahan (X2) | 0,191 | 4,884 | 1,667 | 0,000 | H2 diterima |

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Aspek Ekonomi (X3) | 0,181 | 3,125 | 1,667 | 0,003 | H3 diterima |
| Konstanta (a) | | | | 6,294 | |
| Nilai Korelasi (R) | | | | 0,765 | |
| Nilai Koefisien Determinasi ($R^2$) | | | | 0,586 | |
| $F_{hitung}$ | | | | 33,442 | |
| $F_{tabel}$ | | | | 2,734 | |
| Sig-F | | | | 0,000 | H4 diterima |
| Y | | | | Efisiensi Pembayaran Digital | |

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel di atas, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b1X1 + b2X2 + b3X3$$
$$Y = 6,294 + 0,088\ X1 + 0,191\ X2 + 0,181\ X3$$

Berdasarkan persamaan regresi linear berganda di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Nilai konstanta sebesar 6,294 yang artinya pada saat variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) belum dipengaruhi variabel apapun, maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) akan bernilai sebesar 6,294
2) Nilai koefisien regresi variabel Kemanfaatan (X1) sebesar 0,088 yang artinya variabel Kemanfaatan (X1) memiliki pengaruh positif terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) dan jika nilai variabel Kemanfaatan (X1) mengalami kenaikan 1 satuan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) akan meningkat sebesar 0,088 dengan asumsi variabel nilai bernilai konstan
3) Nilai koefisien regresi variabel Kemudahan (X2) sebesar 0,191 yang artinya variabel Kemudahan (X2) memiliki pengaruh positif terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) dan jika nilai variabel Kemudahan (X2) mengalami kenaikan 1 satuan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) akan meningkat sebesar 0,191 dengan asumsi variabel nilai bernilai konstan
4) Nilai koefisien regresi variabel Aspek Ekonomi (X3) sebesar 0,181 yang artinya variabel Aspek Ekonomi (X3) memiliki pengaruh positif terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) dan jika nilai variabel Aspek Ekonomi (X3) mengalami kenaikan 1 satuan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) akan meningkat sebesar 0,181 dengan asumsi variabel nilai bernilai konstan.

**Uji t**

Berdasarkan tabel di atas tentang rekapitulasi data, dapat dijelaskan mengenai uji parsial (uji t) sebagai berikut:

1) Variabel Kemanfaatan (X1) memiliki nilai $t_{hitung}$ (2,270) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,026 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya variabel Kemanfaatan (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y)
2) Variabel Kemudahan (X2) memiliki nilai $t_{hitung}$ (4,884) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya variabel Kemudahan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y)
3) Variabel Aspek Ekonomi (X3) memiliki nilai $t_{hitung}$ (3,125) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,003 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima yang artinya variabel Aspek

Ekonomi (X3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y).

**Uji F**

Berdasarkan tabel di atas tentang rekapitulasi data, dapat diketahui bahwa variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) memiliki nilai $F_{hitung}$ (33,442) > $F_{tabel}$ (2,734) serta nilai sig. 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan $H_4$ diterima yang artinya variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y).

**Uji Koefisien Determinasi ($R^2$)**

Berdasarkan tabel di atas tentang rekapitulasi data, dapat diketahui bahwa nilai R square atau $R^2$ sebesar 0,586 atau 58,6% yang artinya variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) memiliki pengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) sebesar 58,6% dan sisanya sebesar 41,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**4.2 PEMBAHASAN**

**Pengaruh Kemanfaatan pada QRIS secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada UMKM di Kota Kediri**

Variabel Kemanfaatan (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri. Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.13 di atas tentang rekapitulasi data dengan nilai $t_{hitung}$ (2,270) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,026 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri karena semakin tinggi persepsi pelaku UMKM bahwa QRIS memberikan manfaat nyata seperti proses transaksi yang lebih cepat, pencatatan otomatis yang rapi, keamanan yang lebih baik, dan kemudahan integrasi dengan berbagai platform maka semakin efisien pula aktivitas pembayaran mereka. Kemanfaatan ini membuat proses jual beli tidak lagi bergantung pada uang tunai, sehingga mengurangi waktu tunggu transaksi, meminimalkan kesalahan pengembalian uang, serta mempercepat alur pelayanan kepada pelanggan. Selain itu, pelaku UMKM dapat melakukan rekonsiliasi keuangan dengan lebih mudah karena semua transaksi tercatat secara digital dan *real time*, sehingga kinerja operasional meningkat. Dengan adanya manfaat-manfaat tersebut, persepsi positif terhadap QRIS secara langsung mengarah pada peningkatan efisiensi, baik dari sisi waktu, biaya operasional, maupun akurasi pencatatan, sehingga memperkuat hubungan parsial antara kemanfaatan teknologi dan efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Sari et. al., 2021) didapatkan hasil bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS).

**Pengaruh Kemudahan pada QRIS secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada UMKM di Kota Kediri**

Variabel Kemudahan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri. Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.13 di atas tentang rekapitulasi data dengan nilai $t_{hitung}$ (4,884) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Kemudahan penggunaan QRIS memiliki pengaruh kuat terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri karena semakin mudah teknologi digunakan, semakin cepat pula pelaku usaha dapat mengadopsi dan memanfaatkannya dalam

**Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial**
Volume 12 No 2, 2026
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:

transaksi sehari-hari. Kemudahan ini terlihat dari proses pembayaran yang cukup dengan pemindaian kode, tampilan aplikasi yang sederhana, serta tidak perlunya perangkat khusus selain ponsel, sehingga mengurangi hambatan teknis bagi pelaku UMKM. Dengan sistem yang mudah dipelajari dan dioperasikan, transaksi dapat dilakukan lebih cepat, risiko kesalahan input nominal berkurang, dan antrean pelanggan bisa lebih singkat. Selain itu, kemudahan ini membuat pelaku usaha lebih konsisten menggunakan pembayaran digital, sehingga pencatatan transaksi menjadi otomatis, rapi, dan mudah direkap. Semua faktor tersebut mempercepat proses operasional, menghemat waktu, menekan biaya administrasi, serta meningkatkan kelancaran arus pembayaran, sehingga secara langsung meningkatkan efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Kamilah, 2024) didapatkan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sangka et. al., 2021) juga mendukung penelitian ini karena ditemukan hasil bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS pada UMKM.

**Pengaruh Aspek Ekonomi pada QRIS secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada UMKM di Kota Kediri**

Variabel Aspek Ekonomi (X3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri. Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.13 di atas tentang rekapitulasi data dengan nilai $t_{hitung}$ (3,125) > $t_{tabel}$ (1,667) dan nilai sig. 0,003 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Aspek ekonomi pada penggunaan QRIS berpengaruh nyata terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri karena biaya yang rendah, bahkan sering kali nol, serta minimnya kebutuhan investasi perangkat membuat sistem ini sangat menguntungkan bagi pelaku usaha kecil. Dengan QRIS, UMKM tidak perlu membeli mesin EDC, tidak terkena biaya perawatan perangkat, dan hanya menghadapi biaya transaksi yang relatif kecil sehingga dapat menekan pengeluaran operasional. Selain itu, penerimaan pembayaran secara digital membantu mempercepat perputaran uang karena dana masuk langsung ke rekening dan dapat digunakan untuk modal usaha tanpa harus menghitung atau menyetorkan uang tunai. Aspek ekonomi ini juga mengurangi risiko kerugian akibat uang hilang atau salah hitung, serta mempercepat proses transaksi karena pelanggan tidak perlu menunggu kembalian. Semua keuntungan finansial ini menciptakan efisiensi yang lebih tinggi dalam aktivitas pembayaran, meningkatkan produktivitas UMKM, dan mendukung kelancaran operasional harian, sehingga aspek ekonomi QRIS secara langsung berkontribusi pada peningkatan efisiensi pembayaran digital di Kota Kediri.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Kusnandar et al., 2024) didapatkan hasil bahwa aspek ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM Tasikmalaya.

**Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan, dan Aspek Ekonomi pada QRIS secara simultan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada UMKM di Kota Kediri**

Variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri. Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.13 di atas tentang rekapitulasi data dengan nilai $F_{hitung}$ (33,442) > $F_{tabel}$ (2,734) serta nilai sig. 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Kemanfaatan QRIS memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri karena fitur-fitur yang disediakan mampu

menyederhanakan proses transaksi. QRIS memungkinkan pembayaran berlangsung lebih cepat, aman, dan praktis tanpa perlu penanganan uang tunai, sehingga aktivitas jual beli menjadi lebih lancar. Selain itu, manfaat seperti pencatatan otomatis dan kemudahan pemantauan arus kas membantu pelaku usaha dalam mengelola keuangan secara lebih terstruktur. Persepsi bahwa QRIS memberikan keuntungan nyata dalam aktivitas operasional mendorong UMKM untuk memaksimalkan pemanfaatannya, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan efisiensi usaha.

Kemudahan penggunaan QRIS secara parsial juga memiliki dampak positif terhadap efisiensi pembayaran digital karena sistem ini dirancang agar dapat dioperasikan oleh siapa saja, termasuk pelaku UMKM dengan kemampuan teknologi yang terbatas. Penggunaan QRIS hanya membutuhkan pemindaian kode melalui ponsel, tanpa instalasi perangkat khusus atau prosedur rumit. Antarmuka aplikasi yang sederhana dan proses transaksi yang cepat membuat pelaku usaha lebih mudah beradaptasi dan mengurangi waktu tunggu pelanggan. Dengan semakin mudahnya penggunaan, frekuensi transaksi digital meningkat dan aktivitas pelayanan menjadi lebih efektif, sehingga efisiensi operasional UMKM turut terdongkrak.

Dari sisi ekonomi, QRIS memberikan pengaruh parsial yang kuat terhadap efisiensi pembayaran digital karena menawarkan biaya operasional yang rendah dan tidak membutuhkan investasi besar pada perangkat tambahan. UMKM tidak perlu membeli mesin EDC atau peralatan khusus lainnya, sehingga biaya pengeluaran dapat ditekan. Selain itu, biaya transaksi QRIS relatif kecil, membuat pelaku usaha dapat menghemat anggaran dalam jangka panjang. Efisiensi biaya ini tidak hanya mengurangi beban operasional, tetapi juga mempercepat perputaran modal karena dana yang masuk langsung tercatat dan tersedia di rekening. Dengan demikian, aspek ekonomi QRIS berperan besar dalam mendukung efisiensi sistem pembayaran digital pada UMKM.

Secara simultan, kemanfaatan, kemudahan, dan aspek ekonomi QRIS memberikan pengaruh komprehensif terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Kediri. Ketiga faktor tersebut saling melengkapi: kemanfaatan memberikan nilai tambah fungsional, kemudahan membantu percepatan adaptasi teknologi, dan aspek ekonomi menekan biaya operasional. Ketiganya bersama-sama menciptakan lingkungan pembayaran digital yang lebih cepat, murah, dan efektif. Kombinasi ini membuat pelaku UMKM tidak hanya terdorong untuk mengadopsi QRIS, tetapi juga merasakan peningkatan efisiensi secara keseluruhan dalam proses transaksi harian. Dengan dukungan total dari ketiga aspek tersebut, sistem pembayaran digital melalui QRIS menjadi lebih optimal dan berdampak nyata pada kelancaran kegiatan usaha.

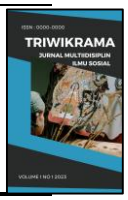
Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nurrohmad & Nuryani, 2025) didapatkan hasil bahwa variabel kemanfaatan, kemudahan, dan aspek ekonomi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Variabel Kemanfaatan (X1) pada QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri
2. Variabel Kemudahan (X2) pada QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri




3. Variabel Aspek Ekonomi (X3) pada QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri
   Variabel Kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), dan Aspek Ekonomi (X3) pada QRIS secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) pada UMKM di Kota Kediri.

## 5.2 Saran

1. Untuk variabel Kemanfaatan (X1) secara keseluruhan sudah mendapatkan nilai rata-rata yang Baik dengan skor 4,02 namun, di bagian pernyataan X1.11 dengan skor 3,53 masih perlu ditingkatkan lagi terkait dengan merasa *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Jadi disarankan untuk UMKM di Kota Kediri maupun pengusaha lainnya untuk memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran karena memudahkan pembeli dan penjual juga karena sebagian masyarakat Indonesia sudah menggunakan QRIS
2. Untuk variabel Kemudahan (X2) secara keseluruhan sudah mendapatkan nilai rata-rata yang Baik dengan skor 4,05 namun, di bagian pernyataan X2.7 dengan skor 3,73 masih perlu ditingkatkan lagi terkait dengan pembayaran menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sangat mudah dipelajari. Jadi disarankan untuk UMKM di Kota Kediri untuk lebih menggunakan QRIS yang memudahkan pelanggan karena tidak semua orang bisa mengoperasikan QRIS dengan mudah, masih banyak orang yang belum begitu mengerti tentang QRIS terutama orang tua yang sudah cukup umur
3. Untuk variabel Aspek Ekonomi (X3) secara keseluruhan sudah mendapatkan nilai rata-rata yang Sangat Baik dengan skor 4,34 namun, di bagian pernyataan X3.2 dengan skor 4,28 masih perlu ditingkatkan lagi terkait dengan *merchant* sering memberikan potongan harga dengan pembayaran menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Jadi disarankan untuk UMKM di Kota Kediri untuk para pelaku usaha untuk lebih *update* terkait dengan *merchant* yang memberikan potongan harga, karena dengan adanya potongan harga pembeli akan semakin tertarik untuk berbelanja di toko tersebut
   Untuk variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y) secara keseluruhan sudah mendapatkan nilai rata-rata yang Baik dengan skor 3,76 namun, di bagian pernyataan Y.2 dengan skor 3,42 masih perlu ditingkatkan lagi terkait dengan *Quick Response Code Indonesian Standard (*QRIS) dapat merespon dengan cepat permintaan pengguna. Jadi disarankan untuk UMKM di Kota Kediri untuk lebih sering memperbaru aplikasi pembayran secara rutin dan menempatkan kode QR di posisi yang mudah diakses.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Andriani, N., Rahmadyah, N., Novriansyah, D., Putri, A., & Mayori, E. (2023). Implementasi Teknologi Financial dalam Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Pada Sektor UMKM di Kota Binjai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)Epada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, *3*(1).

Arie Setyo Dwi Purnomo, & Ramadhani, D. D. (2022). Pengaruh Manfaat, Kemudahan terhadap Minat Pemakaian Financial Technology Pada Penggunaan Pembayaran Digital UMKM di Sumenep. *AKUNTABILITAS: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Ekonomi*, *14*(2).

Atriani, Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital OVO. *Jurnal*

*Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, *6*(1), 54–61. https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jseh.v6i1.78

Bakar, A. A. (2022). *Wali Kota Kediri dan Kepala KPwBI Kediri Luncurkan Mall SIAP QRIS pada Pre-event FEKDI*. Kedirikota.Go.Id.

Bakar, A. A. (2023). *Wali Kota Sampaikan Profil dan Potensi Pengembangan UMKM Kota Kediri Dalam Webinar Nasional Tri Dharma Untuk NegeriÂ*. Kedirikota.Go.Id.

Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, *9*(1), 1–13.

Febriyani, D. A. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Beli Online Pada Mahasiswa UST Yogyakarta Pengguna Zalora. *Jurnal Ekobis Dewantara*, *1*(11), 10–19.

Finaka, A. W. (2022). *Beda e-Money dan e-Wallet | Indonesia Baik*. IndonesiaBaik.Id.

Habibah, A. (2021). *Aplikasi Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Pada Warung Raning'5 Shop di Desa Kekait, Kecamatan Gunung Sari, Kabupaten Lombok Barat*.

Haryono, E. (2020). *Saluran dan Layanan QRIS*. Bi.Go.Id.

Haryono, E. (2023). *Atas Kontribusinya Akselerasi Digitalisasi di Masyarakat, QRIS Raih Penghargaan Internasional*. Bi.Go.Id.

Khairunnisah, A. L. F. (2023). 2023_01_2_Bonus_Demografi_dan_Visi_Indonesia Emas_2045. In *Book* (Vol. 1, Issue 2).

Kusnandar, D. L., Sari, D. P., & Sahroni, N. (2024). Efisiensi Pembayaran Digital melalui QRIS pada UMKM Tasikmalaya. *Valid Jurnal Ilmiah*, *21*(2), 270–278. https://doi.org/10.53512/valid.v21i2.368

Najibah, I. (2024). *Berumur 1.145 Tahun, Ini Deretan Fakta Menarik Kota Kediri Jadi Kota Terkaya di Jawa Timur - Garuda Network*. GarudaID Network.

Nurrohmad, A., & Nuryani, Y. (2025). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan Digital Payment QRIS pada UMKM di Kabupaten Bandung. *Cakrawala: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, *2*(3), 508–517.

Pebyarni, A. (2024). *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi UMKM di Yogyakarta*.

Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment. *Journal of Enterprise and Development*, *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.20414/jed.v3i01.3285

Putri, N. S. (2023). Daya Tarik Produk Financial Technology Berbasis QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Sebagai Sistem Pembayaran Elekrinik di Bank Nagari Cabang Syariah Bukittinggi. *Digital Initiatives Reasearch & Technologyechnology*.

Rahman, A. F. S. K. (2022). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi (Studi Pada Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta). In *Institut Agama Islam Negeri Srakarta*.

Rahmaningsih et al. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non-Tunai Melalui Aplikasi (QRIS) Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA AKUNTANSI POLTEKBA (JMAP)*, *4*(1).

Rangkuti, F. A. V. (2021). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Preferensi Pembayaran Digital Pada Mahasisiwa UNISU. In *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*.

Rosyidah, N. A. (2017). Analisis Pengungkapan Triple Bottom dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Equity*, *3*(4), 1–17. https://www.semanticscholar.org/paper/analisis-pengungkapan-triple-bottom-line-dan-faktor-rosyidah/d40c5089f7a55a772460a2caf01815d7c7b600dd

Sherlita Ratna Dewi Agustin, S.S;, M. I. (2024). *Pemanfaatan QRIS di Jawa Timur Terus Meningkat- Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur*. Kominfo.Jatimprov.Go.Id.

Shishah, W., & Alhelaly, S. (2021). User experience of utilising contactless payment technology in Saudi Arabia during the COVID-19 pandemic. *Journal of Decision Systems*, *30*(2–3).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.