

Predictors of QRIS Intention to Use: Empirical Study on Generation Y and Generation Z in Indonesia

By Dyah Cahyaning Swastihayu

Abstract

This research is a quantitative study that aims to see the effect of perceived interactivity, perceived risk, and subjective norms on the level of satisfaction and perceived enjoyment, both of which are seen to influence the interest of Generation Y and Generation Z to use QRIS. This research was conducted on Generation Y and Generation Z in Indonesia who have used QRIS facilities. Hypothesis testing in this study uses Structural Equation Modeling (SEM) with the SmartPLS 4.0 application and a significance level of 5% (0.05). The results obtained for this test are that there is a positive and significant influence between perceived interactivity, perceived risk, and subjective norms on the level of satisfaction and perceived enjoyment. And there is a positive and significant influence on the level of satisfaction and perceived enjoyment on the interest of Generation Y and Generation Z in using the QRIS facility.

Keywords : intention to use QRIS, perceived interactivity, perceived risk, subjective norm, satisfaction, perceived enjoyment

Faktor Prediktor Niat Penggunaan QRIS : Studi Empiris pada Generasi Y dan Generasi Z di Indonesia

oleh Dyah Cahyaning Swastihayu

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh persepsi interaktivitas, persepsi risiko, dan norma subyektif terhadap tingkat kepuasan dan persepsi kenyamanan yang kemudian keduanya dilihat pengaruhnya terhadap minat Generasi Y dan Generasi Z untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini dilakukan terhadap Generasi Y dan Generasi Z di Indonesia yang telah menggunakan fasilitas QRIS. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan aplikasi SmartPLS 4.0 dan tingkat signifikansi 5% (0,05). Hasil yang didapat atas pengujian tersebut adalah terdapatnya pengaruh positif dan signifikan antara persepsi interaktivitas, persepsi risiko, dan norma subyektif atas tingkat kepuasan dan persepsi kenyamanan pengguna. Serta terdapatnya pengaruh positif dan signifikan atas tingkat kepuasan dan persepsi kenyamanan pengguna terhadap minat Generasi Y dan Generasi Z dalam menggunakan fasilitas QRIS.

Kata kunci : minat penggunaan QRIS, persepsi interaktivitas, persepsi risiko, norma subyektif, kepuasan, persepsi kenyamanan