

Artikel Hasil Penelitian

Pengaruh Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap Minat Penggunaan *Mobile Banking QRIS*

Angela Rambu Leki, Arsita Lali Pora^{a)}, Imanuel Adi Papa

*Department of Management, Faculty of Business and Economics
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, East Sumba, East Nusa Tenggara,
Indonesia*

^{a)}Corresponding author: arsitalalipora2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to use mobile banking QRIS* pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian asosiatif kausal. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan target minimal 110 responden yang merupakan mahasiswa aktif pengguna *mobile banking QRIS*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan metode *structural equation modeling–partial least squares* (SEM-PLS) dengan bantuan aplikasi SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use*, sedangkan *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use*. Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat yang dirasakan, seperti efisiensi waktu dan kemudahan bertransaksi, menjadi faktor utama yang mendorong minat mahasiswa menggunakan *mobile banking QRIS*. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup responden yang hanya mencakup satu perguruan tinggi. Implikasi manajerial penelitian ini adalah perlunya peningkatan manfaat fungsional dan nilai tambah layanan QRIS oleh pihak perbankan. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan responden serta menambahkan variabel lain seperti kepercayaan, risiko, dan keamanan untuk memperoleh model yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: *perceived usefulness, perceived ease of use, behavioral intention to use, mobile banking QRIS, technology acceptance model (TAM).*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sistem pembayaran di Indonesia. Transformasi dari pembayaran tunai menuju pembayaran digital semakin didorong oleh meningkatnya penggunaan smartphone dan internet di berbagai kalangan masyarakat. Salah satu inovasi yang dikembangkan untuk mendukung digitalisasi sistem pembayaran adalah *quick response code indonesian standard* (QRIS) yang diluncurkan oleh Bank Indonesia sebagai standar nasional pembayaran berbasis kode QR. Kehadiran QRIS



memungkinkan pengguna melakukan transaksi secara lebih cepat, praktis, dan efisien melalui berbagai aplikasi pembayaran digital, termasuk *mobile banking*.

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok masyarakat yang memiliki tingkat adaptasi teknologi yang tinggi. Dalam aktivitas sehari-hari, mahasiswa semakin terbiasa menggunakan layanan digital untuk memenuhi kebutuhan akademik maupun nonakademik, termasuk dalam melakukan transaksi keuangan. Penggunaan *Mobile Banking QRIS* memberikan berbagai manfaat seperti kemudahan pembayaran, efisiensi waktu, keamanan transaksi, serta kemudahan dalam mengelola pengeluaran. Namun demikian, meskipun penggunaan QRIS terus meningkat, tidak semua mahasiswa memiliki minat yang sama untuk menggunakan layanan tersebut secara berkelanjutan. Perbedaan tingkat minat penggunaan tersebut menunjukkan adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi penerimaan teknologi pembayaran digital. Guna menjelaskan penerimaan teknologi, penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989).

Model ini menjelaskan bahwa minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). *Perceived usefulness* menggambarkan keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas aktivitasnya, sedangkan *perceived ease of use* menunjukkan tingkat keyakinan bahwa teknologi tersebut mudah dipelajari dan digunakan. Kedua variabel tersebut diyakini memengaruhi *behavioral intention to use*, yaitu keinginan individu untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan teknologi pembayaran digital (Silva, 2015).

Penelitian Putri (2024), menemukan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan pengguna terhadap QRIS, maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakannya. Hasil serupa juga ditemukan oleh Prasetya dan Putra (2020) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital. Selain itu, penelitian Safari dan Riyanti (2023) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* turut memengaruhi minat penggunaan *mobile banking* karena pengguna cenderung memilih teknologi yang mudah dioperasikan dan dipahami. Meskipun demikian, hasil penelitian terdahulu masih menunjukkan adanya ketidakkonsistenan temuan. Beberapa penelitian menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan teknologi, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa pengaruh tersebut tidak signifikan karena pengguna, khususnya generasi muda, telah memiliki kemampuan digital yang baik sehingga kemudahan penggunaan dianggap sebagai hal yang biasa.

Selain itu, penelitian mengenai penggunaan QRIS masih banyak dilakukan pada masyarakat umum, pelaku usaha, atau generasi milenial, sementara penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *mobile banking QRIS* pada mahasiswa di Kabupaten Sumba Timur masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Universitas Kristen Wira Wacana Sumba merupakan salah satu perguruan tinggi yang mahasiswanya telah memanfaatkan berbagai layanan digital dalam aktivitas sehari-hari. Tingginya penggunaan smartphone dan berkembangnya sistem pembayaran digital di lingkungan mahasiswa menjadikan kelompok ini relevan untuk diteliti.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to use mobile banking QRIS* pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori *technology acceptance model (TAM)* serta

menjadi masukan bagi pihak perbankan dan penyedia layanan pembayaran digital dalam meningkatkan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

KAJIAN LITERATUR DAN HIPOTESIS

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology acceptance model (TAM) merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan individu terhadap suatu teknologi informasi. Model ini dikembangkan oleh (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989) sebagai pengembangan dari *theory of reasoned action* (TRA) yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fishbein. TAM menjelaskan bahwa keputusan seseorang untuk menerima dan menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh keyakinan individu terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi tersebut (Triananda dan Handayani, 2023).

Menurut Venkatesh dan Davis (2000), terdapat dua konstruk utama dalam TAM, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Kedua konstruk tersebut berpengaruh terhadap pembentukan minat penggunaan (*behavioral intention to use*) yang selanjutnya menentukan perilaku penggunaan aktual suatu teknologi. Model ini telah banyak digunakan untuk menjelaskan penerimaan berbagai teknologi digital, seperti internet *banking*, *mobile banking*, *e-wallet*, dan sistem pembayaran digital karena memiliki kemampuan yang baik dalam menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi baru. Dalam penelitian ini, TAM digunakan sebagai landasan teoritis untuk menjelaskan bagaimana *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memengaruhi *behavioral intention to use* Mobile Banking QRIS pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.

Perceived Usefulness

Perceived usefulness merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dan efektivitas aktivitas yang dilakukan. Sugianto dan Tantra (2025) mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan meningkatkan performa pekerjaannya.

Dalam konteks *Mobile Banking* QRIS, *perceived usefulness* tercermin dari keyakinan pengguna bahwa teknologi tersebut mampu mempercepat proses transaksi, meningkatkan efisiensi pembayaran, mempermudah aktivitas keuangan, serta memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan metode pembayaran konvensional (Mawaddah, Cahyani dan Usman, 2025). Semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, semakin tinggi kecenderungan pengguna untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh dan Davis, 2000). Menurut Tyas dan Darma (2017), indikator *perceived usefulness* meliputi:

- a. Meningkatkan efektivitas pekerjaan.
- b. Meningkatkan produktivitas.
- c. Mempercepat penyelesaian pekerjaan.
- d. Meningkatkan kinerja.
- e. Memberikan manfaat bagi pengguna.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, *perceived usefulness* dapat disimpulkan sebagai persepsi individu mengenai manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi sehingga mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyelesaikan aktivitas tertentu.

Perceived Ease of Use

Perceived ease of use merupakan tingkat keyakinan individu bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar untuk mempelajarinya. Menurut (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989), *perceived ease of use* adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem akan bebas dari usaha yang berat.

Dalam penggunaan *Mobile Banking* QRIS, persepsi kemudahan penggunaan dapat tercermin dari kemudahan pengguna dalam mempelajari fitur-fitur yang tersedia, memahami prosedur transaksi, mengoperasikan aplikasi, serta menyelesaikan transaksi pembayaran secara cepat dan sederhana (Safari dan Riyanti, 2023). Semakin mudah suatu teknologi digunakan, maka semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima oleh pengguna (Venkatesh dan Davis, 2000). Adapun indikator *perceived ease of use* menurut (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989) meliputi:

- a. Mudah dipelajari (*easy to learn*).
- b. Mudah dipahami (*easy to understand*).
- c. Mudah digunakan (*easy to use*).
- d. Fleksibel dalam penggunaannya.
- e. Tidak memerlukan banyak usaha (*effortless*).

Dengan demikian, *perceived ease of use* dapat diartikan sebagai persepsi individu mengenai tingkat kemudahan penggunaan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna mengoperasikannya secara sederhana dan tanpa kesulitan yang berarti.

Behavioral Intention to Use

Behavioral intention to use merupakan kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Dalam *Technology Acceptance Model*, minat penggunaan dianggap sebagai faktor yang secara langsung memengaruhi perilaku penggunaan aktual suatu teknologi (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989).

Menurut Putri (2024), minat merupakan kecenderungan perilaku seseorang untuk tetap menggunakan suatu teknologi karena dianggap mampu memberikan manfaat dan kepuasan. Seseorang akan memiliki minat menggunakan suatu teknologi apabila teknologi tersebut dinilai mampu memenuhi kebutuhannya dan memberikan nilai tambah dalam aktivitas sehari-hari. Semakin tinggi persepsi manfaat dan kemudahan yang dirasakan, maka semakin tinggi pula minat individu untuk menggunakan teknologi tersebut (Prasetya dan Putra, 2020). Menurut Nursiah, Ferils dan Kamarudin (2022), indikator *behavioral intention to use* meliputi:

- a. Keinginan menggunakan.
- b. Kesesuaian penggunaan dengan kebutuhan.
- c. Dukungan dalam menggunakan.
- d. Keinginan merekomendasikan kepada orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, *behavioral intention to use* dapat diartikan sebagai keinginan dan kecenderungan individu untuk menggunakan suatu teknologi secara berkelanjutan karena teknologi tersebut dianggap bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Mobile Banking Berbasis QRIS

Mobile banking merupakan layanan perbankan berbasis aplikasi yang memungkinkan nasabah melakukan berbagai transaksi keuangan melalui perangkat *smartphone* tanpa harus mendatangi kantor cabang maupun mesin ATM (Andni dan Sattar, 2025). Melalui layanan *mobile banking*, nasabah dapat melakukan transfer dana, pembayaran tagihan, pembelian produk digital, pengecekan saldo, serta berbagai transaksi lainnya secara *real-time*.

Salah satu inovasi yang terintegrasi dalam layanan *mobile banking* adalah *quick response code indonesian standard* (QRIS). QRIS merupakan standar nasional kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk mengintegrasikan seluruh transaksi pembayaran berbasis QR Code ke dalam satu standar nasional (Nainggolan, Silalahi dan Sinaga, 2022).

Sebelum implementasi QRIS, setiap penyelenggara jasa pembayaran memiliki kode QR yang berbeda sehingga menimbulkan kendala interoperabilitas dalam transaksi digital. Kehadiran QRIS memungkinkan pengguna melakukan pembayaran menggunakan berbagai aplikasi *mobile banking* maupun dompet digital dengan satu standar kode QR yang sama (Shalihin, Mustaqlilla dan Sholihin, 2025).

Implementasi QRIS dalam *mobile banking* memberikan berbagai manfaat, antara lain mempercepat transaksi, meningkatkan efisiensi pembayaran, mengurangi penggunaan uang tunai, meningkatkan keamanan transaksi, serta memperluas akses pembayaran digital bagi Masyarakat (Pramudita, Shiddiq dan Shadriyah, 2025). Oleh karena itu, *mobile banking* QRIS menjadi salah satu inovasi penting dalam mendukung transformasi sistem pembayaran digital dan percepatan terwujudnya *cashless society* di Indonesia.

Pengembangan Hipotesis

Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use*

Menurut *technology acceptance model* (TAM), *perceived usefulness* merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dan efektivitas aktivitas yang dilakukan. Semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna dari suatu teknologi, maka semakin tinggi pula kecenderungan pengguna untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut (Venkatesh dan Davis, 2000). Dalam konteks *mobile banking* QRIS, manfaat tersebut dapat berupa kemudahan transaksi, efisiensi waktu, peningkatan produktivitas, dan efektivitas dalam melakukan pembayaran digital. Penelitian Putri (2024) juga menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Hasil serupa juga ditemukan oleh Prasetya dan Putra (2020) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan mampu meningkatkan minat penggunaan layanan pembayaran digital. Oleh karena itu, semakin tinggi manfaat yang dirasakan mahasiswa dari penggunaan *mobile banking* QRIS, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakannya.

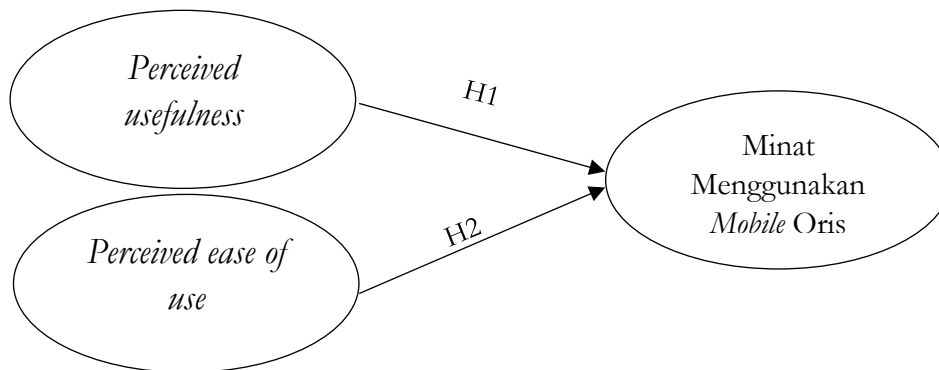
H₁: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use*.

Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use*

Perceived ease of use merupakan tingkat keyakinan individu bahwa suatu teknologi mudah dipelajari, dipahami, dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989). Menurut Venkatesh dan Davis (2000), teknologi yang mudah digunakan akan lebih mudah diterima oleh pengguna karena dapat mengurangi hambatan dalam proses adopsi teknologi. Dalam penggunaan *mobile banking* QRIS, kemudahan

penggunaan dapat tercermin dari kemudahan memahami fitur, melakukan transaksi, dan mengoperasikan aplikasi. Safari dan Riyanti (2023) menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan mobile banking. Selain itu, Prasetya dan Putra (2020) juga menemukan bahwa kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor yang memengaruhi minat penggunaan layanan pembayaran digital. Dengan demikian, semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan Mobile Banking QRIS, maka semakin tinggi pula minat mahasiswa untuk menggunakannya.

H₂: *Perceived ease of use berpengaruh positif terhadap behavioral intention to use.*



Gambar 1. Model Penelitian

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian asosiatif kausal. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh antarvariabel yang diukur menggunakan data numerik dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Desain asosiatif kausal digunakan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to use* QRIS melalui aplikasi mobile banking pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Penelitian ini mengadopsi *technology acceptance model* (TAM) yang dikembangkan oleh (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989), yang menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yang selanjutnya memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut (*behavioral intention to use*). Model TAM telah banyak digunakan untuk menjelaskan perilaku penerimaan teknologi pada berbagai konteks penggunaan sistem informasi dan layanan digital.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada meningkatnya penggunaan *smartphone* dan layanan pembayaran digital di kalangan mahasiswa, khususnya penggunaan QRIS melalui aplikasi *mobile banking*. Mahasiswa merupakan kelompok yang relatif cepat beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital sehingga dinilai relevan untuk mengkaji penerimaan teknologi pembayaran digital menggunakan pendekatan *technology acceptance model* (TAM).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Kristen Wira Wacana Sumba yang memiliki aplikasi *mobile banking* dan pernah menggunakan fitur QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran digital. Teknik pengambilan sampel menggunakan

non-probability sampling dengan metode *purposive sampling* karena tidak semua anggota populasi memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria responden yang digunakan meliputi mahasiswa aktif Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, memiliki aplikasi *mobile banking* yang menyediakan layanan QRIS, serta pernah menggunakan QRIS melalui *mobile banking* minimal satu kali dalam enam bulan terakhir. Penentuan jumlah sampel mengacu pada rekomendasi (Joseph F Hair Jr *et al.*, 2021) yang menyatakan bahwa ukuran sampel dalam SEM-PLS harus mempertimbangkan jumlah indikator dan kompleksitas model penelitian sehingga mampu menghasilkan estimasi yang stabil dan akurat.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner. Data primer dipilih karena mampu memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS melalui aplikasi *mobile banking*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan metode survei melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Instrumen penelitian menggunakan skala *likert* lima poin yang terdiri atas Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen meliputi *perceived usefulness* (X1) dan *perceived ease of use* (X2), sedangkan variabel dependen adalah *behavioral intention to use* (Y). *Perceived usefulness* didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja dan efektivitas aktivitas yang dilakukan (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989).

Variabel ini diukur melalui indikator mempercepat transaksi, memudahkan aktivitas pembayaran, meningkatkan efektivitas transaksi, dan memberikan manfaat dalam aktivitas sehari-hari. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989). Variabel ini diukur melalui indikator mudah dipelajari, mudah dipahami, mudah digunakan, dan mudah dioperasikan. *Behavioral intention to use* merupakan tingkat keinginan dan kecenderungan individu untuk menggunakan suatu teknologi secara berkelanjutan pada masa yang akan datang yang diukur melalui indikator niat menggunakan di masa depan, keinginan menggunakan secara rutin, dan kesediaan merekomendasikan kepada orang lain.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian. Sebelum dilakukan analisis data, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat dan konsisten. Uji validitas dilakukan menggunakan pengujian validitas konvergen (*convergent validity*) melalui nilai *outer loading* dan *average variance extracted* (AVE). Indikator dinyatakan valid apabila memiliki nilai *outer loading* $\geq 0,70$ dan nilai AVE $\geq 0,50$. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Konstruk dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *composite reliability* $\geq 0,70$ dan *cronbach's alpha* $\geq 0,70$.

Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SmartPLS versi 4 dengan pendekatan *structural equation modeling-partial least squares* (SEM-PLS). Pemilihan SEM-PLS didasarkan pada kemampuannya dalam menganalisis hubungan antar variabel laten secara simultan, mengakomodasi model penelitian yang kompleks, serta mampu digunakan pada ukuran sampel yang relatif kecil. Tahapan analisis diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik responden.

Selanjutnya dilakukan evaluasi model pengukuran (*outer model*) yang meliputi pengujian *convergent validity*, *discriminant validity*, *composite reliability*, dan *cronbach's alpha*. Setelah model pengukuran memenuhi kriteria yang ditetapkan, dilakukan evaluasi model struktural (*inner model*) dengan melihat nilai koefisien determinasi (R^2), *effect size* (F^2), *predictive relevance* (Q^2), serta *goodness of fit* (GoF). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan prosedur *bootstrapping* dengan tingkat signifikansi 5 persen. Hipotesis dinyatakan diterima apabila memiliki nilai *t-statistics* lebih besar dari 1,96 dan nilai *p-value* lebih kecil dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan *Partial Least Squares Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) menggunakan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Evaluasi model dilakukan melalui dua tahapan sistematis sesuai panduan (Joseph F Hair Jr *et al.*, 2021), yaitu evaluasi *Outer Model* (Model Pengukuran) guna menguji validitas serta reliabilitas instrumen, dan evaluasi *Inner Model* (Model Struktural) untuk menguji signifikansi hubungan antarvariabel serta tingkat akurasi prediksi model.

Evaluasi *Outer Model* (Model Pengukuran)

Evaluasi *outer model* diukur melalui nilai *convergent validity* (menggunakan kriteria *outer loading* dan *average variance extracted/AVE*) serta *reliability* (menggunakan *cronbach's alpha* dan *composite reliability*). Berdasarkan kaidah empiris, nilai *outer loading* harus melampaui 0,70, nilai AVE harus di atas 0,50, dan nilai reliabilitas harus berada di atas 0,70 (Joseph F Hair Jr *et al.*, 2021).

Tabel 1. Hasil Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Variabel Laten	Indikator	<i>Outer Loading</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Average Variance Extracted</i>	Hasil
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	0,862	0,840	0,893	0,677	Valid & Reliabel
	PU2	0,867				
	PU3	0,753				
	PU4	0,804				
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEU1	0,860	0,870	0,911	0,719	Valid & Reliabel
	PEU2	0,834				
	PEU3	0,876				
	PEU4	0,819				
<i>Behavioral Intention to Use</i>	BIU1	0,818	0,814	0,890	0,729	Valid & Reliabel
	BIU2	0,891				
	BIU3	0,852				

Sumber: Data Primer Diolah (2026)

Merujuk pada hasil analisis data tabel 1, seluruh indikator dari ketiga variabel laten memiliki nilai *outer loading* di atas 0,70. Nilai AVE untuk seluruh konstruk juga berada di atas batas ambang minimum 0,50, yang berarti syarat *convergent validity* telah terpenuhi secara penuh. Selanjutnya, pengujian reliabilitas menunjukkan nilai *cronbach's alpha* $\geq 0,70$ dan *Composite Reliability* $\geq 0,70$ untuk semua variabel.

Evaluasi Inner Model (Model Struktural)

Evaluasi *inner model* dilakukan untuk menilai kekuatan pengaruh dan kapasitas prediksi dari model struktural yang dibangun.

Tabel 2. Inner model

	R Square	R Square Adjusted
<i>Behavioral Intention to Use</i>	0,460	0,450

Sumber: Data Primer Diolah (2026)

Berdasarkan tabel 2 nilai koefisien determinasi (R^2): Berdasarkan hasil kalkulasi, nilai R^2 untuk variabel dependen *behavioral intention to use* adalah sebesar 0,460. Sesuai klasifikasi dari Chin (1998) dalam (Joseph F Hair Jr *et al.*, 2021), nilai ini masuk dalam kategori moderat. Hal ini menunjukkan bahwa variabilitas minat penggunaan *mobile banking* QRIS pada mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* sebesar 46,0%. Sementara itu, sisanya sebesar 54,0% dijelaskan oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini (seperti literasi keuangan, fitur keamanan, atau pengaruh sosial).

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan mengamati nilai *path coefficients*, *t-statistics*, dan *p-values* yang diperoleh melalui prosedur *bootstrapping* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ (0,05). Hipotesis dinyatakan diterima secara statistik apabila nilai *t-statistics* > 1,96 atau *p-values* < 0,05 (Joseph F. Hair Jr *et al.*, 2021).

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (*Direct Effects*)

Hipotesis	Hubungan Jalur	Koefisien Jalur	T-Statistics	P-Values	Keterangan
H1	<i>Perceived Ease of Use</i> → <i>Behavioral Intention to Use</i>	0,140	2,135	0,416	Ditolak
H2	<i>Perceived Usefulness</i> → <i>Behavioral Intention to Use</i>	0,551	8,762	0,001	Diterima

Sumber: Data Primer diolah (2026)

Berdasarkan hasil tabel 3. Pengujian hipotesis dilakukan melalui prosedur *bootstrapping* dengan mengamati nilai *path coefficients* serta tingkat signifikansi *p-values* pada batas toleransi kesalahan $\alpha = 5\%$ (0,05). Berdasarkan rangkuman hasil pengujian arah langsung, ditemukan dua realitas hubungan yang berbeda antarvariabel. Hubungan pada hipotesis pertama (H1) antara *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention to use* menghasilkan koefisien jalur sebesar 0,140 dengan nilai *p-value* sebesar 0,416. Karena nilai *p-value* tersebut jauh lebih besar dari 0,05, maka secara statistik hipotesis pertama (H1) dinyatakan ditolak, yang berarti persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS.

Sebaliknya, hubungan pada hipotesis kedua (H2) antara *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use* menunjukkan koefisien jalur positif yang kuat sebesar 0,551 dengan nilai *p-value* sebesar 0,001. Karena nilai *p-value* tersebut jauh lebih kecil dari 0,05; maka hipotesis kedua (H2) dinyatakan diterima secara signifikan, menegaskan bahwa persepsi

kemanfaatan merupakan faktor pendorong utama bagi minat mahasiswa dalam menggunakan teknologi pembayaran tersebut.

Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS*

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use mobile banking QRIS* pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa mengenai kemudahan penggunaan QRIS melalui *mobile banking* belum mampu meningkatkan minat mereka untuk menggunakan layanan tersebut. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh terhadap *behavioral intention to use* tidak didukung oleh data penelitian.

Dalam perspektif *technology acceptance model* (TAM), *perceived ease of use* merupakan keyakinan individu bahwa suatu sistem dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989). Secara teoritis, semakin mudah suatu teknologi digunakan maka semakin tinggi pula kecenderungan seseorang untuk menggunakannya. Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan bukan merupakan faktor utama yang mendorong minat mahasiswa dalam menggunakan *mobile banking QRIS*.

Temuan ini dapat dijelaskan oleh karakteristik responden yang didominasi oleh mahasiswa sebagai generasi yang telah terbiasa menggunakan berbagai teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan kemudahan penggunaan tidak lagi dipandang sebagai keunggulan kompetitif suatu teknologi, melainkan sebagai fitur dasar yang sudah seharusnya tersedia pada setiap layanan digital. Dengan kata lain, mahasiswa cenderung menganggap kemudahan penggunaan sebagai sesuatu yang wajar sehingga faktor tersebut tidak menjadi pertimbangan utama dalam menentukan minat penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mawardi dan Sholihah (2021) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan keuangan digital pada kelompok pengguna yang memiliki tingkat literasi digital yang tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa ketika pengguna telah memiliki kemampuan teknologi yang memadai, faktor kemudahan penggunaan menjadi kurang relevan dibandingkan manfaat nyata yang diperoleh dari penggunaan teknologi tersebut.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa peningkatan minat penggunaan Mobile Banking QRIS pada mahasiswa tidak cukup hanya dengan menyediakan sistem yang mudah digunakan. Penyedia layanan perlu lebih menekankan aspek manfaat dan nilai tambah yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna agar dapat meningkatkan minat penggunaan secara berkelanjutan.

Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS*

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use mobile banking QRIS* pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi mahasiswa terhadap manfaat yang diperoleh dari penggunaan QRIS melalui *mobile banking*, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakan layanan tersebut. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use* dapat diterima.

Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat yang dirasakan pengguna merupakan faktor penting dalam mendorong minat penggunaan teknologi pembayaran digital. Mahasiswa cenderung akan menggunakan QRIS apabila mereka merasakan bahwa teknologi tersebut mampu memberikan kemudahan dalam bertransaksi, meningkatkan efisiensi waktu, mempercepat proses pembayaran, serta mendukung aktivitas keuangan sehari-hari secara lebih efektif. Manfaat yang dirasakan secara langsung tersebut menjadi alasan utama yang mendorong mahasiswa untuk terus menggunakan QRIS dalam berbagai aktivitas transaksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan *technology acceptance model* (TAM) yang dikemukakan oleh (Davis, 1989; Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989), yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* merupakan salah satu determinan utama yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi. Menurut teori tersebut, individu akan memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk menggunakan suatu teknologi apabila mereka meyakini bahwa teknologi tersebut mampu meningkatkan kinerja, produktivitas, atau efektivitas aktivitas yang dilakukan. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa lebih mempertimbangkan manfaat nyata yang diperoleh dari penggunaan QRIS dibandingkan aspek kemudahan penggunaannya. Hal ini dapat dipahami karena responden penelitian merupakan kelompok yang telah terbiasa menggunakan berbagai teknologi digital sehingga kemudahan penggunaan bukan lagi faktor yang membedakan suatu layanan. Sebaliknya, manfaat yang dirasakan secara langsung menjadi pertimbangan utama dalam menentukan penggunaan teknologi pembayaran digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Santoso (2025) yang menemukan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi keuangan digital. Oleh karena itu, peningkatan manfaat fungsional, efisiensi transaksi, serta nilai tambah yang diberikan oleh layanan QRIS perlu menjadi perhatian utama bagi penyedia layanan perbankan dalam upaya meningkatkan tingkat adopsi dan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang ditemukan selama proses pelaksanaan penelitian. Pertama, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring (Google Form), sehingga peneliti tidak dapat memastikan secara langsung tingkat keseriusan dan pemahaman responden dalam menjawab setiap pernyataan yang diberikan. Kedua, proses penyebaran kuesioner menghadapi kendala dalam memperoleh responden yang benar-benar memenuhi kriteria penelitian, yaitu mahasiswa yang memiliki aplikasi *mobile banking* dan pernah menggunakan QRIS dalam enam bulan terakhir.

Hal ini menyebabkan waktu pengumpulan data menjadi lebih panjang dari yang direncanakan. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada satu perguruan tinggi, yaitu Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, sehingga karakteristik responden yang relatif homogen dapat memengaruhi generalisasi hasil penelitian pada kelompok mahasiswa di wilayah atau perguruan tinggi lain yang memiliki karakteristik berbeda.

IMPLIKASI MANAJERIAL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use mobile banking* QRIS, sedangkan *perceived ease of use* tidak

berpengaruh signifikan. Temuan ini memberikan implikasi manajerial bagi pihak perbankan, penyedia layanan pembayaran digital, dan regulator dalam mengembangkan strategi peningkatan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

Bagi pihak perbankan dan penyedia layanan *mobile banking*, fokus pengembangan layanan sebaiknya diarahkan pada peningkatan manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh pengguna. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui peningkatan kecepatan transaksi, perluasan jaringan *merchant* QRIS, penyediaan fitur pencatatan keuangan yang lebih informatif, serta pemberian berbagai program promosi yang memberikan nilai tambah bagi pengguna. Dengan semakin tingginya manfaat yang dirasakan mahasiswa, maka minat mereka untuk menggunakan QRIS melalui *mobile banking* juga akan meningkat.

Bagi Bank Indonesia dan lembaga terkait, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memperluas edukasi mengenai manfaat penggunaan QRIS sebagai instrumen pembayaran digital yang aman, cepat, dan efisien. Sosialisasi yang menekankan manfaat praktis QRIS dinilai lebih efektif dibandingkan hanya menonjolkan aspek kemudahan penggunaan, mengingat mahasiswa saat ini telah memiliki tingkat literasi digital yang relatif baik.

Selain itu, pihak universitas juga dapat mendukung peningkatan penggunaan pembayaran digital dengan memperluas pemanfaatan QRIS dalam berbagai transaksi di lingkungan kampus, seperti pembayaran kegiatan akademik, kewirausahaan mahasiswa, maupun transaksi pada unit usaha kampus. Langkah tersebut dapat meningkatkan pengalaman penggunaan sekaligus memperkuat persepsi manfaat mahasiswa terhadap layanan QRIS.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan *technology acceptance model* (TAM) terhadap minat penggunaan *Mobile Banking* QRIS pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *structural equation modeling-partial least squares* (SEM-PLS), diperoleh hasil bahwa *perceived ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use*. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan bukan merupakan faktor utama yang menentukan minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS melalui *mobile banking*. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa sebagai kelompok yang telah terbiasa menggunakan teknologi digital cenderung menganggap kemudahan penggunaan sebagai karakteristik dasar yang harus dimiliki oleh suatu layanan digital.

Sebaliknya, *perceived usefulness* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use*. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi manfaat yang dirasakan mahasiswa dari penggunaan QRIS melalui *mobile banking*, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakan layanan tersebut. Manfaat yang dirasakan berupa efisiensi waktu, kemudahan transaksi, kecepatan pembayaran, serta efektivitas dalam aktivitas keuangan menjadi faktor utama yang mendorong penggunaan QRIS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor kemanfaatan merupakan determinan utama yang memengaruhi minat penggunaan *Mobile Banking* QRIS pada mahasiswa Universitas Kristen Wira Wacana Sumba.

DAFTAR PUSTAKA

Andni, R. dan Sattar (2025) “Optimalisasi Layanan dan Keamanan: Studi Atas Implementasi

- Mobile Banking di Era Digital,” *Journal of Trends Economics and Accounting Research*, 6(1), hal. 20–31. Tersedia pada: <https://journal.fkpt.org/index.php/jtear/article/view/2078>.
- Davis, F.D. (1989) “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology,” *MIS Quarterly*, 13(3), hal. 319–340. Tersedia pada: <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P. dan Warshaw, P.R. (1989) “User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models,” *Management Science*, 35(8), hal. 982–1003. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>.
- Hair Jr, Joseph F. *et al.* (2021) *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. 3 ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc. Tersedia pada: <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/a-primer-on-partial-least-squares-structural-equation-modeling-pls-sem/book270548>.
- Hair Jr, Joseph F *et al.* (2021) *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R: A Workbook*. 1 ed. Springer Cham.
- Mawaddah, S., Cahyani, G.A. dan Usman, O. (2025) “The Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on Behavioral Intention to Use E-Wallets with Trust as a Mediating Variable: Survey on Faculty of Economics and Business Universitas Negeri Jakarta Students,” *International Conference on Digital Business Innovation and Technology Management (ICONBIT)*, 1(2), hal. 360–372. Tersedia pada: <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/iconbit/article/view/5143>.
- Mawardi, A.I. dan Sholihah, D.D. (2021) “Gambaran Technology Acceptance Model Mahasiswa Pada Financial Technology (E-Wallet),” *Jurnal MEBIS (Manajemen dan Bisnis)*, 6(1), hal. 100–106. Tersedia pada: <https://www.semanticscholar.org/paper/GAMBARAN-TECHNOLOGY-ACCEPTANCE-MODEL-MAHASISWA-PADA-Mawardi-Sholihah/9e3706af39e214cd18f3f15fb7041b5989553e0e>.
- Nainggolan, E.G.M., Silalahi, B.T.F. dan Sinaga, E.M. (2022) “Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar,” *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4(1), hal. 24–32. Tersedia pada: <https://jurnal.usi.ac.id/index.php/JEUSI/article/view/168>.
- Nursiah, N., Ferils, M. dan Kamarudin, J. (2022) “Analisis minat menggunakan mobile banking,” *Akuntabel : Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, 19(1), hal. 91–100. Tersedia pada: <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3275519>.
- Pramudita, Z.A., Shiddiq, M.H.A. dan Shadriyah, S. (2025) “Determinan Faktor Penggunaan QRIS pada BSI Mobile,” *Jurnal Mahasiswa Manajemen Dan Akuntansi*, 4(2), hal. 493–507. Tersedia pada: <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/JUMMA45/article/view/5109>.
- Prasetya, H. dan Putra, S.E. (2020) “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Di Surabaya,” *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(2), hal. 151–158. Tersedia pada: <https://doi.org/10.34001/jdeb.v17i2.1340>.

- Putri, J.A. (2024) *PENGARUH TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS DENGAN PRESEPSI RISIKO SEBAGAI INTERVENING VARIABEL*. IAIN Ponorogo. Tersedia pada: <https://theses.iainponorogo.ac.id/27300/>.
- Safari, A. dan Riyanti, A. (2023) “ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP MINAT PENGGUNAAN MOBILE BANKING,” *JURNAL ILMLAH EDUNOMIKA*, 8(1), hal. 1–9. Tersedia pada: <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/10490>.
- Santoso, L. (2025) “Evaluating Digital Readiness for Adopting Mobile-Based Public Service Information Systems in Rural Areas,” *Teknik: Jurnal Ilmu Teknik dan Informatika*, 5(2), hal. 108–127. Tersedia pada: <https://journal.stiestekom.ac.id/index.php/TEKNIK/article/view/978>.
- Shalihin, R., Mustaqilla, S. dan Sholihin, R. (2025) “SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) DALAM TRANSAKSI DIGITAL MENURUT HUKUM EKONOMI ISLAM : Studi Pada Pelaku Usaha di Banda Aceh,” 6(2), hal. 474–496.
- Silva, P. (2015) “Davis’ Technology Acceptance Model (TAM) (1989),” in M.N. Al-Suqri dan A.S. Al-Aufi (ed.) *Information Seeking Behavior and Technology Adoption: Theories and Trends*. IGI Global Scientific Publishing, hal. 205–219. Tersedia pada: 10.4018/978-1-4666-8156-9.ch013.
- Sugianto, S. dan Tantra, G.A. (2025) “Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease Of Use terhadap Decision to Use Ewallet dengan Variabel Mediasi Intention to Use,” *Maeswara: Jurnal Riset Ilmu Manajemen Dan Kewirausahaan*, 3(6), hal. 156–172. Tersedia pada: <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Maeswara/article/view/2448>.
- Triandana, A. dan Handayani, N. (2023) “DETERMINAN PENGGUNAAN SOFTWARE DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM): STUDI EMPIRIS PADA MAHASISWA S1 AKUNTANSI STIESIA,” *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi*, 12(8), hal. 156–172. Tersedia pada: <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Maeswara/article/view/2448>.
- Tyas, E.I. dan Darma, E.S. (2017) “Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,” *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 1(1), hal. 25–35. Tersedia pada: <https://journal.umy.ac.id/index.php/rab/article/view/7658>.
- Venkatesh, V. dan Davis, F.D. (2000) “Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies,” *Management Science*, 46(2), hal. 169–332. Tersedia pada: <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>.