

ABSTRAK

Adopsi QRIS di Indonesia terus menunjukkan tren positif. Jumlah *merchant* yang menerima pembayaran QRIS meningkat signifikan dari 25 juta pada Maret 2023 menjadi 32 juta pada Agustus 2024, menunjukkan pertumbuhan sebesar 28%. Demikian pula, jumlah pengguna QRIS juga mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai 48 juta pada Maret 2024, atau tumbuh 50% dibandingkan tahun sebelumnya. Meskipun demikian, di beberapa daerah seperti Kota Madiun, kendala adopsi masih ditemui, terutama terkait persepsi masyarakat akan kerumitan penggunaan QRIS dan preferensi terhadap uang tunai. Minat masyarakat dalam menggunakan QRIS dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kebiasaan. Pertumbuhan ekonomi Kota Madiun yang mencapai 5,80% pada tahun 2023 mengindikasikan potensi besar untuk adopsi teknologi pembayaran digital yang lebih luas di wilayah tersebut.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Madiun yang berusia 17-54 tahun. Sampel yang di lakukan menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan sampel 403 responden. Uji prasyarat analisis menggunakan uji asumsi klasik, uji hipotesis menggunakan uji analisis linier berganda. Analisis koefisien determinasi, analisis uji signifikan parsial dan analisis uji signifikan simultan. Data yang di peroleh kemudian di olah menggunakan IBM SPSS versi 21.

Hasil penelitian ini menunjukkan secara persial variabel ekspektasi usaha berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan, variabel pengaruh sosial berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan, dan variabel kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan. Sedangkan, secara simultan variabel ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan. Dan pada hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kebiasaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebesar 30,5%. Sedangkan, sisanya yaitu sebesar 69,5% dipengaruhi oleh variabel lain. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang mungkin berperan, seperti ekspektasi kinerja, kondisi fasilitas, motivasi hedonis, dan nilai harga.

Kata Kunci : *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kebiasaan.