

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan sikap penggunaan teknologi terhadap keputusan penggunaan kembali sistem pembayaran QRIS di kota Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dalam bentuk statistik deskriptif. Pengambilan sampel ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 100 responden yang dinilai mewakili populasi dengan analisis data yang digunakan adalah regresi linier berganda dengan SPSS 20. Berdasarkan pengujian didapatkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan sikap penggunaan teknologi berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan kembali sistem pembayaran QRIS di kota Yogyakarta.

Kata kunci: Persepsi kemudahan, Persepsi kemanfaatan, Sikap Penggunaan Teknologi, Keputusan Penggunaan Kembali.

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of perceived convenience, perceived usefulness, and attitudes towards using technology on decisions to reuse the QRIS payment system in the city of Yogyakarta. This research uses a quantitative approach method in the form of descriptive statistics. This sampling used nonprobability sampling with purposive sampling technique. This research uses primary and secondary data. The data collection technique for this research used a questionnaire that was distributed to 100 respondents who were considered representative of the population. The data analysis used was multiple linear regression with SPSS 20. Based on the testing, the research results showed that the variables perceived convenience, perceived usefulness, and attitude towards using technology had a positive effect. regarding the decision to reuse the QRIS payment system in the city of Yogyakarta

Keywords: Perception of convenience, Perception usefulness, Attitude towards using technology, Decision to reuse.