

EVALUASI IMPLEMENTASI FITUR QRIS INSTANT ACCESS: PENGARUH TERHADAP PENGALAMAN DAN RESPON PENGGUNA

Nabil Nur Ilman

Program Profesi Insinyur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya, Indonesia

Email: 8044241030@student.its.ac.id

Abstract

This study aims to evaluate the implementation of the QRIS Instant Access feature on the one of electronic wallet platform and analyze its impact on user experience and response. The feature is designed to simplify QRIS transactions with a faster and more straightforward process. This research employs both quantitative and qualitative approaches through questionnaires distributed to internal users who have accessed the feature. Data were analyzed using descriptive statistics to assess user satisfaction, ease of use, and usage frequency. Results show that most users found the feature facilitated transactions and enhanced payment convenience. Based on these findings, several recommendations for feature improvements are proposed before its wider public release.

Keywords: QRIS Instant Access, user experience, electronic wallet, feature evaluation, digital transactions

Abstraksi

*Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi fitur **QRIS Instant Access** di salah satu platform uang elektronik dan menganalisis pengaruhnya terhadap pengalaman serta respons pengguna. Fitur QRIS Instant Access dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi QRIS dengan proses yang lebih cepat dan sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner yang disebarkan kepada pengguna internal yang telah mengakses fitur tersebut. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengukur kepuasan, kemudahan penggunaan, dan frekuensi penggunaan fitur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa fitur ini mempermudah proses transaksi dan meningkatkan kenyamanan dalam melakukan pembayaran. Berdasarkan hasil ini, diusulkan beberapa rekomendasi untuk perbaikan fitur sebelum diluncurkan secara lebih luas kepada publik.*

Kata Kunci: QRIS Instant Access, pengalaman pengguna, uang elektronik, evaluasi fitur, transaksi digital

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, metode pembayaran elektronik semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, terutama dengan adanya inovasi teknologi seperti Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). QRIS memfasilitasi transaksi tanpa kontak fisik dengan standar yang seragam di berbagai platform pembayaran digital di Indonesia. Sebagai salah satu platform uang elektronik, uang elektronik tersebut mengembangkan fitur baru bernama QRIS Instant Access yang bertujuan untuk mempercepat dan menyederhanakan proses pembayaran QRIS dengan menggunakan satu kali otorisasi PIN dibelakang tanpa diperlukan *re-login*. Tentu saja proses ini hanya dapat dilakukan untuk user yang sudah melakukan otorisasi sebelumnya agar transaksi tetap aman.

Namun, sebelum fitur ini diluncurkan secara luas, penting untuk memahami sejauh mana fitur tersebut diterima dan diapresiasi oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada evaluasi fitur QRIS Instant Access, dengan tujuan untuk mengukur pengaruhnya terhadap pengalaman pengguna dan mengevaluasi seberapa besar fitur ini mempermudah proses transaksi bagi pengguna internal. Pertanyaan kunci yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengalaman pengguna dalam menggunakan fitur QRIS Instant Access?
2. Apakah fitur ini meningkatkan kenyamanan (*perceived ease of use*) dan efisiensi dalam bertransaksi?
3. Apa saja umpan balik yang diberikan oleh pengguna terkait fitur tersebut?

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Pengalaman pengguna (*user experience*) memegang peranan penting dalam adopsi teknologi baru. Menurut teori *Technology Acceptance Model (TAM)*, faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) adalah penentu utama apakah seseorang akan mengadopsi sebuah teknologi. Dalam konteks ini, fitur QRIS Instant Access harus dievaluasi berdasarkan sejauh mana fitur ini memenuhi kedua kriteria tersebut.

2. *Motivational Model (MM)*

Model Motivasi atau **Motivational Model (MM)** yang diperkenalkan oleh Davis *et al.* meneliti faktor-faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi, khususnya komputer di tempat kerjanya [1].

Menurut para pakar motivasi, ada dua jenis motivasi yang memengaruhi perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi, yaitu **Extrinsic Motivation** dan **Intrinsic Motivation**.

1. **Extrinsic Motivation** Berdasarkan definisi Davis *et al.*, **extrinsic motivation** adalah persepsi bahwa seseorang menggunakan teknologi atau melakukan suatu kegiatan bukan karena kegiatan itu sendiri, tetapi karena hasil atau imbalan yang diharapkan dari kegiatan tersebut. Dalam konteks penggunaan teknologi, seseorang mungkin menggunakan komputer karena dipandang sebagai alat yang membantu meningkatkan produktivitas atau mencapai hasil yang diinginkan, seperti peningkatan efisiensi kerja atau memperoleh pengakuan di lingkungan kerja.

Sebagai contoh, seorang pegawai menggunakan aplikasi pengolah kata bukan karena ia senang menulis, tetapi karena aplikasi tersebut membantu menyelesaikan pekerjaan lebih cepat, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi penilaian kinerja atau mendapatkan promosi.

2. **Intrinsic Motivation** **Intrinsic motivation**, di sisi lain, adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan karena kegiatan itu sendiri dianggap menarik atau menyenangkan. Dalam konteks teknologi, seseorang menggunakan komputer atau teknologi tertentu karena adanya kepuasan personal atau kesenangan dalam berinteraksi dengan teknologi tersebut, tanpa memperhitungkan hasil akhir yang diharapkan. Motivasi intrinsik ini sering kali mendorong individu untuk terus mengeksplorasi dan belajar lebih lanjut tentang teknologi yang digunakan.

Misalnya, seorang programmer mungkin menggunakan perangkat lunak baru karena merasa tertantang dan senang memecahkan masalah teknis, terlepas dari apakah penggunaan perangkat lunak tersebut menghasilkan hasil langsung yang menguntungkan.

Dalam penelitian "The Impact of Intrinsic and Extrinsic Motivators on Employee Engagement in Information Organizations" oleh Rajesh Singh, model motivasi menekankan peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik terhadap keterlibatan karyawan. Motivasi intrinsik, seperti kepuasan kerja dan pencapaian pribadi, lebih memengaruhi keterlibatan karyawan dibandingkan motivasi ekstrinsik seperti imbalan finansial. Namun, kombinasi seimbang dari keduanya berkontribusi pada peningkatan kinerja individu dan organisasi. Dalam konteks teknologi, motivasi intrinsik dapat berupa rasa puas menggunakan fitur yang menarik atau tantangan yang memuaskan pengguna [2].

Begitu juga dalam pembahasan evaluasi fitur QRIS Instant Access, peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat relevan. Pengguna yang merasa bahwa fitur tersebut memberikan pengalaman transaksi yang memuaskan, cepat, dan mudah akan lebih cenderung menggunakan fitur ini secara berulang. Motivasi intrinsik dalam hal ini muncul dari kepuasan menggunakan fitur yang secara

langsung memudahkan hidup pengguna, seperti menyelesaikan transaksi dengan cepat tanpa hambatan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik, seperti insentif dari penyedia layanan atau promosi yang terkait dengan penggunaan fitur ini, juga berkontribusi dalam meningkatkan adopsi dan penggunaan fitur secara lebih luas.

3. Teori Difusi Inovasi

Rogers dalam bukunya “Diffusion of Innovations,” menyatakan bahwa adopsi inovasi teknologi terjadi dalam beberapa tahap, termasuk pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Implementasi QRIS Instant Access perlu dilihat dari perspektif ini untuk memahami di tahap mana mayoritas pengguna berada [3].

4. Pengukuran Kepuasan Pengguna dalam Pembayaran Digital

Menurut **Kotler** dalam “Marketing Management,” kepuasan pelanggan diukur berdasarkan persepsi pengguna terhadap kinerja fitur dibandingkan dengan ekspektasi mereka. Fitur QRIS Instant Access harus memberikan nilai yang sebanding atau melebihi ekspektasi pengguna untuk menghasilkan kepuasan yang tinggi [4].

5. Populasi dan Sampel

Menurut **Sugiyono** dalam buku “Statistika Untuk Penelitian,” populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dapat berupa manusia, peristiwa, atau fenomena yang menjadi sasaran penelitian.

Lebih lanjut, **Sugiyono** juga menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh populasinya. Oleh karena itu, sampel harus diambil secara representatif agar kesimpulan yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasi untuk populasi [5].

6. Probability Sampling

Menurut **Sugiyono** dalam buku “Statistika Untuk Penelitian,” **probability sampling** adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi anggota sampel. Hal ini memastikan bahwa sampel yang diambil bersifat acak dan mewakili populasi secara proporsional.

Sugiyono membagi **probability sampling** menjadi empat teknik utama:

1. **Simple Random Sampling** Teknik ini dilakukan dengan mengambil sampel secara acak dari seluruh anggota populasi tanpa memperhatikan strata yang ada. Teknik ini cocok untuk populasi yang dianggap homogen.

2. **Proportionate Stratified Random Sampling** Teknik ini digunakan jika populasi memiliki anggota yang tidak homogen dan terbagi dalam beberapa strata. Sampel diambil secara acak dari masing-masing strata sesuai dengan proporsi yang ada dalam populasi.
3. **Disproportionate Stratified Random Sampling** Teknik ini serupa dengan proportionate stratified, namun perbedaannya adalah pengambilan sampel tidak didasarkan pada proporsi, melainkan dengan jumlah yang tidak sama untuk setiap strata.
4. **Cluster Sampling** Teknik ini digunakan ketika populasi terbagi dalam kelompok-kelompok atau kluster, yang kemudian dilakukan pengambilan sampel dari kluster tersebut secara acak.

7. Evaluasi Kinerja Fitur Aplikasi Mobile

Rogers *et al.* dalam “Measuring the Performance of Mobile Application Features,” menyatakan bahwa evaluasi fitur aplikasi seluler harus dilakukan dengan memperhatikan aspek kecepatan, kemudahan penggunaan, dan tingkat kegunaan (usability). Implementasi fitur QRIS Instant Access harus dilihat dari aspek seberapa cepat dan efisien fitur tersebut memfasilitasi transaksi pengguna [6].

8. Agile Development

Menurut Schwaber dan Sutherland dalam “The Scrum Guide,” **Agile Development** adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada fleksibilitas, kolaborasi tim, dan respon cepat terhadap perubahan. Agile lebih menekankan pada pengiriman produk yang fungsional dalam iterasi singkat yang dikenal sebagai **sprint**. Dengan menggunakan pendekatan ini, tim pengembangan dapat merespons dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan atau *feedback* dari pengguna, sehingga memastikan produk yang dikembangkan tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

Scrum adalah salah satu framework yang paling banyak digunakan dalam **Agile Development**. Menurut Schwaber dan Sutherland, Scrum terdiri dari tiga peran utama, yaitu:

- **Product Owner**, yang bertanggung jawab untuk menentukan prioritas backlog dan memastikan bahwa tim fokus pada item yang memberikan nilai tertinggi.
- **Scrum Master**, yang bertugas untuk memfasilitasi tim dan menghilangkan hambatan yang mungkin mengganggu proses.
- **Development Team**, yang bertanggung jawab untuk mengerjakan item backlog yang sudah ditentukan selama sprint [7].

Pada proses pengembangan fitur QRIS Instant Access ini menggunakan metode Scrum dengan bekerja dalam siklus waktu yang tetap yang disebut

sprint, berdurasi 1-2 minggu, di mana tim bekerja untuk menyelesaikan backlog produk yang telah diprioritaskan. Setelah setiap sprint, dilakukan **sprint review** untuk mengevaluasi hasil kerja dan **sprint retrospective** untuk refleksi tim dalam meningkatkan proses kerja di sprint berikutnya.

9. Keuntungan Penggunaan Agile Scrum dalam Fintech

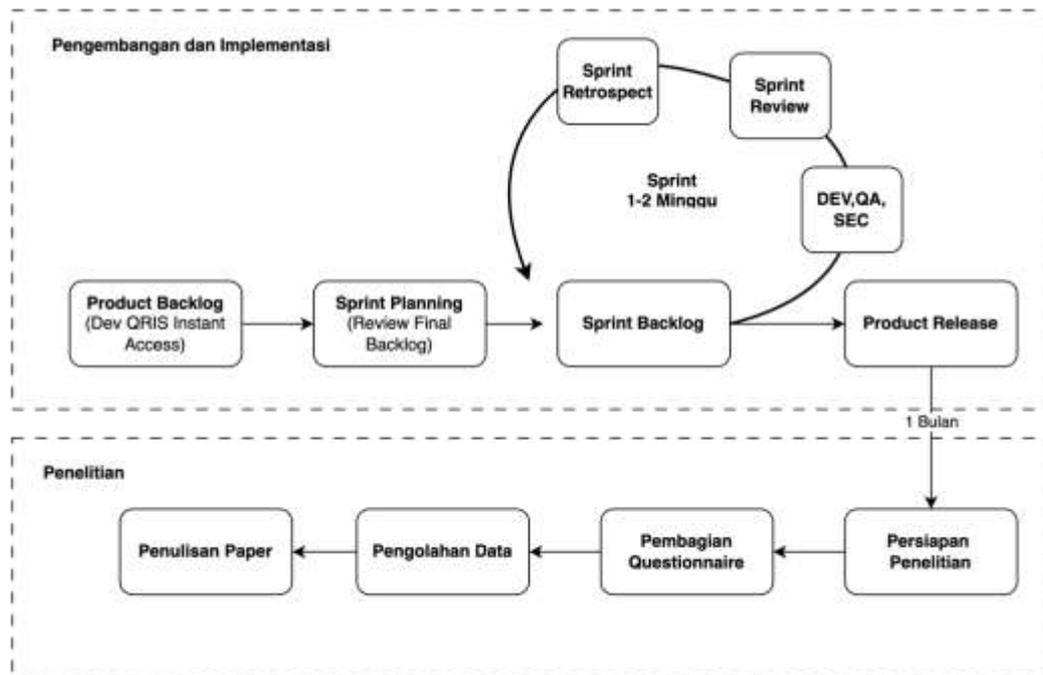
Menurut **Thesing et al.** dalam artikel mereka “Adopting Agile in FinTech Startups: Benefits and Challenges,” salah satu keuntungan utama menggunakan **Agile Scrum** dalam pengembangan produk fintech adalah kemampuannya untuk cepat merespons regulasi dan kebutuhan pasar yang dinamis. Agile memastikan bahwa tim dapat mengidentifikasi masalah atau kesalahan dengan lebih cepat karena adanya *feedback* yang konstan, memungkinkan produk untuk terus diperbaiki dan disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna [8].

10. Evaluasi Fitur dalam Agile

Menurut **Pichler** dalam “Agile Product Management with Scrum,” evaluasi fitur di dalam Scrum dilakukan secara berkala setelah setiap sprint melalui **sprint review**. Dalam konteks pengembangan fitur **QRIS Instant Access**, *feedback* dari pengguna internal dapat dievaluasi di setiap sprint untuk memastikan apakah fitur sudah memenuhi harapan pengguna dan apakah ada perbaikan yang perlu dilakukan sebelum peluncuran lebih luas [9].

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi respons pengguna terhadap fitur QRIS Instant Access. Data diperoleh melalui kuesioner yang disebarkan kepada pengguna internal yang telah menggunakan fitur tersebut dalam kurun waktu satu bulan.



Gambar 1. Proses Pengembangan, Implementasi dan Penelitian (Sumber: Internal)

A. Pengembangan dan Implementasi

1. Product Backlog Creation

Pada tahap awal, tim pengembang bersama Product Owner menyusun daftar fitur dan kebutuhan yang harus ada dalam pengembangan QRIS Instant Access. Product Backlog mencakup semua fitur, perbaikan, dan pengoptimalan yang perlu dikerjakan. Product Backlog diprioritaskan oleh Product Owner berdasarkan nilai bisnis dan urgensi, sehingga tim dapat fokus pada hal-hal yang memberikan nilai tertinggi kepada pengguna [10].

2. Sprint Planning

Setelah backlog disusun, tim Scrum melakukan Sprint Planning, yaitu perencanaan sprint yang berfokus pada penentuan item backlog mana yang akan dikerjakan selama sprint berikutnya. Pada sesi ini, tim development bersama dengan Product Owner akan memilih item backlog prioritas dan menetapkan Sprint Goal yang harus dicapai.

3. Sprint Execution

Setelah Sprint Planning, tim development mulai mengerjakan backlog yang dipilih dalam siklus sprint. Setiap hari, tim mengadakan Daily Scrum atau stand-up meeting untuk membahas perkembangan tugas, hambatan yang dihadapi, serta langkah-langkah selanjutnya.

4. Sprint Review

Setelah sprint selesai, tim melakukan Sprint Review, yaitu pertemuan di mana tim menunjukkan hasil kerja (increment) kepada para pemangku kepentingan, termasuk pengguna internal yang akan menguji fitur QRIS Instant Access. *Feedback* dari pengguna ini sangat penting untuk evaluasi lebih lanjut dan perbaikan pada sprint berikutnya.

5. Sprint Retrospective

Setelah Sprint Review, tim melakukan Sprint Retrospective, yaitu sesi evaluasi internal untuk membahas apa yang sudah berjalan baik dan apa yang bisa diperbaiki dalam proses pengembangan. Fokusnya adalah meningkatkan kinerja dan produktivitas tim di sprint-sprint berikutnya.

6. Product Increment dan Release

Setiap hasil dari sprint, yang disebut increment, merupakan versi produk yang dapat digunakan atau diuji oleh pengguna. Setelah beberapa sprint dan mendapatkan *feedback* yang cukup, increment produk final siap dirilis kepada pengguna umum. Pada tahap ini, implementasi fitur QRIS Instant Access siap diluncurkan kepada pengguna yang lebih luas.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 50 pengguna internal yang telah mencoba fitur QRIS Instant Access. Mereka dipilih secara purposive sampling untuk memastikan hanya responden yang telah menggunakan fitur tersebut yang dilibatkan dalam penelitian.

C. Instrumen Penelitian

Kuesioner yang digunakan terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Pertanyaan tertutup menggunakan skala Likert untuk mengukur kemudahan penggunaan, kepuasan, dan kemungkinan pengguna untuk terus menggunakan fitur ini di masa mendatang. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mengumpulkan umpan balik kualitatif terkait masalah atau saran perbaikan fitur.

D. Teknik Pengolahan Data

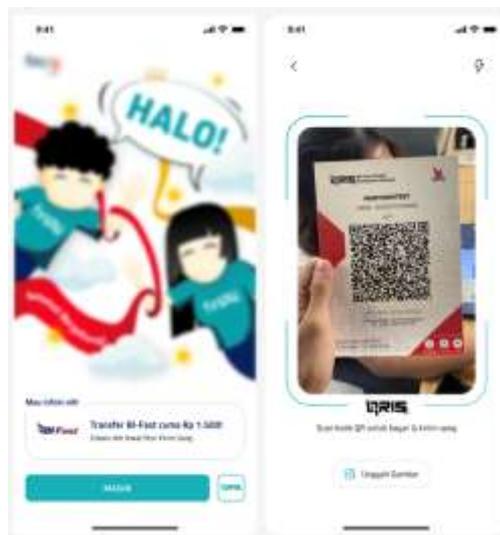
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat distribusi frekuensi, rata-rata, dan standar deviasi dari setiap variabel. Data kualitatif dari jawaban terbuka dianalisis secara tematik untuk menemukan pola umum dalam umpan balik pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengembangan dan Implementasi

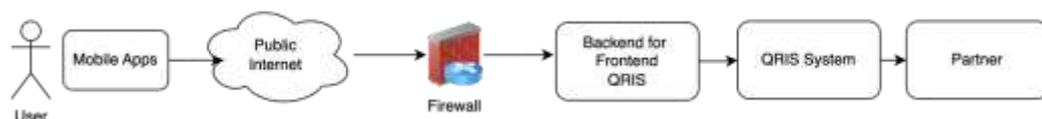
Pada tahap pengembangan dan implementasi, ada beberapa step yang dikerjakan oleh tim development antara lain pembuatan UIUX, Pembuatan Function Specification Document (FSD), development, QA dan Security Test, sebelum dilanjutkan ke tahapan akhir yaitu deployment dan product release.

4.1.1 Pembuatan UIUX



Gambar 2. UIUX QRIS Instant Access (Sumber: Internal)

4.1.2 Pembuatan *Functional Specification Document (FSD)*



Gambar 3. *High Level Architecture* (Sumber: Internal)

Semua detail teknis yang diperlukan dalam tahapan pengembangan perlu dituliskan di *Functional Specification Document*. Bagian yang terpenting adalah seperti pada Gambar 3, ditampilkan *High Level Architecture* yang mendeskripsikan alur sistem terkait penerapan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Proses dimulai dari pengguna yang menggunakan aplikasi mobile untuk melakukan transaksi. Aplikasi ini terhubung melalui jaringan internet publik yang dilindungi oleh firewall untuk menjamin keamanan data yang dikirimkan.

Setelah melewati firewall, data transaksi akan diteruskan ke **Backend for Frontend (BFF) QRIS**, yang berfungsi sebagai antarmuka antara sistem backend dan aplikasi mobile pengguna. Dari sini, sistem akan berinteraksi dengan **QRIS System**, yang mengelola seluruh logika pembayaran dan pemrosesan transaksi sesuai standar QRIS.

Tahap akhir dari proses ini adalah pengiriman data transaksi yang sudah diproses ke **partner**, yang bisa berupa bank atau penyedia layanan finansial lain yang bekerja sama untuk menyelesaikan transaksi dan memfasilitasi pembayaran dari pengguna. Arsitektur ini menggambarkan bagaimana setiap komponen bekerja bersama untuk memastikan transaksi QRIS dapat diproses secara aman dan efisien.

4.2 Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi implementasi fitur **QRIS Instant Access** pada platform uang elektronik. Dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada pengguna internal yang telah mengakses fitur tersebut.

Beberapa pertanyaan kunci dalam kuesioner ini bertujuan untuk mengukur persepsi pengguna terkait kemudahan penggunaan, kecepatan proses, dan kenyamanan dalam bertransaksi menggunakan fitur ini.

4.2.1 Metode Kuantitatif

Dalam kuesioner yang sudah disebar, terdapat beberapa pertanyaan yang menghasilkan data numerik dan dapat dianalisis secara statistik. Data dari pertanyaan-pertanyaan ini dapat digunakan untuk menghitung rata-rata dan persentase.

Tabel 1. Kuesioner untuk metode kuantitatif

No	Pertanyaan	Skala
1	Seberapa mudah Anda menemukan fitur QRIS Instant Access dalam aplikasi?	1-4
2	Bagaimana tingkat kemudahan Anda dalam menggunakan QRIS Instant Access untuk melakukan transaksi?	1-4
3	Apakah Anda merasa proses pembayaran dengan QRIS Instant Access lebih cepat dibandingkan dengan metode sebelumnya?	1-4
4	Apakah Anda merasa bahwa fitur QRIS Instant Access membantu mempercepat transaksi harian Anda?	1-4
5	Seberapa sering Anda menggunakan QRIS Instant Access dalam seminggu terakhir?	1-4

No	Pertanyaan	Skala
6	Seberapa sering Anda mengalami masalah teknis saat menggunakan QRIS Instant Access?	1-4
7	Seberapa puas Anda dengan pengalaman menggunakan QRIS Instant Access secara keseluruhan?	1-4
8	Apakah Anda akan merekomendasikan penggunaan QRIS Instant Access kepada teman atau rekan kerja?	1-4
9	Seberapa besar kemungkinan Anda akan terus menggunakan QRIS Instant Access untuk transaksi di masa mendatang?	1-4

4.2.1 Metode Kualitatif

Dalam kuesioner yang sudah disebar, beberapa pertanyaan dirancang untuk menggali lebih dalam pemahaman tentang pengalaman, persepsi, dan opini pengguna. Berbentuk terbuka, memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang lebih rinci dan mendalam.

Tabel 2. Kuesioner untuk metode kualitatif

No	Pertanyaan	Skala/Tipe
10	Bagaimana perasaan Anda tentang kenyamanan menggunakan QRIS Instant Access dalam situasi transaksi sehari-hari?	1-4
11	Menurut Anda, apakah ada fitur tambahan yang bisa membuat QRIS Instant Access lebih berguna?	(Pertanyaan terbuka)
12	Apakah Anda memiliki saran atau <i>feedback</i> terkait QRIS Instant Access atau Finpay Money secara umum, yang dapat membantu meningkatkan fitur aplikasi?	(Pertanyaan terbuka)

4.2.3 Hasil Pembahasan

Berikut hasil dari pengambilan data melalui kuesioner ke 50 pengguna internal yang telah mencoba fitur QRIS Instant Access. Mereka dipilih secara purposive sampling untuk memastikan hanya responden yang telah menggunakan fitur tersebut yang dilibatkan dalam penelitian.

A. Kemudahan Akses

Mayoritas responden menyatakan bahwa menemukan fitur QRIS Instant Access di dalam aplikasi cukup mudah. Sebagian besar responden (75%) menyebutkan bahwa fitur ini sangat mudah ditemukan, meskipun ada beberapa pengguna (25%) yang merasa agak kesulitan dalam menemukannya. Menurut pertanyaan terbuka beberapa user mengindikasikan bahwa penempatan ikon

fitur perlu sedikit perbaikan agar lebih terlihat dan mudah diakses oleh semua pengguna.

B. Kemudahan Penggunaan

Pada aspek kemudahan penggunaan, semua responden (100%) menyatakan bahwa fitur ini **sangat mudah** digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka QRIS Instant Access telah dirancang dengan baik, sehingga pengguna tidak mengalami kendala dalam menggunakannya untuk bertransaksi.

C. Kecepatan Transaksi

Semua responden juga menyatakan bahwa proses pembayaran dengan QRIS Instant Access lebih cepat dibandingkan dengan metode sebelumnya. Mereka merasakan peningkatan signifikan dalam efisiensi, dengan 100% responden mengatakan bahwa fitur ini mempercepat transaksi mereka. Respon ini menunjukkan bahwa fitur ini telah memenuhi tujuannya dalam memberikan pengalaman transaksi yang lebih cepat dan sederhana.

D. Kenyamanan Penggunaan

Sebanyak 100% responden merasa nyaman dalam menggunakan QRIS Instant Access untuk transaksi sehari-hari. Rasa nyaman ini mencakup aspek keamanan dan kepercayaan pengguna terhadap fitur tersebut, yang juga mengarah pada peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

E. Saran dan *Feedback*

Beberapa saran yang diberikan oleh pengguna diantaranya:

- Penambahan fitur pembatas nilai transaksi.
- Penambahan QRIS Transfer untuk menerima transfer dari pengguna lain.
- Peningkatan kejelasan posisi ikon QRIS Instant Access.
- Pengembangan fitur untuk mendukung QRIS CPM (*Consumer Presented Mode*) dengan instant access.

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fitur QRIS Instant Access diterima dengan baik oleh pengguna internal. Fitur ini tidak hanya mudah diakses dan digunakan, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan transaksi sehari-hari. Berdasarkan *feedback* dari pengguna, beberapa rekomendasi perbaikan yang disarankan meliputi peningkatan visibilitas ikon fitur dan penambahan fitur baru seperti QRIS Transfer dan QRIS CPM.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Davis, Fred D., Bagozzi, R.P., dan Warshaw, P.R., 1992, Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace, *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 22, No. 14, pp. 1111-1132.
- [2] R. Singh, "The impact of intrinsic and extrinsic motivators on employee engagement in information organizations," *J. Libr. Inf. Sci.*, vol. 55, no. 3, pp. 295-310, 2023.
- [3] Rogers, Everett M., 2003, *Diffusion of Innovations*, Ed.5, Free Press, New York.
- [4] Kotler, Philip, 2017, *Marketing Management*, Ed.15, Pearson, Boston.
- [5] Sugiyono, 2015, *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- [6] Rogers, Jennifer, *et al.*, 2016, Measuring the Performance of Mobile Application Features, *International Journal of Mobile Computing*, Vol. 4, No. 3, pp. 77-89.
- [7] Schwaber, Ken dan Sutherland, Jeff, 2017, *The Scrum Guide*, Scrum.org.
- [8] Thesing, T., *et al.*, 2021, Adopting Agile in FinTech Startups: Benefits and Challenges, *Journal of Business Research*, Vol. 132, pp. 709-717.
- [9] Pichler, Roman, 2010, *Agile Product Management with Scrum*, Addison-Wesley, Boston.
- [10] Bank Indonesia, 2024, *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, [Online] Available: <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>. [Accessed: 21-Nov-2024]