

## **ANALISIS FAKTOR PENGARUH MINAT MAHASISWA UPN VETERAN JAWA TIMUR DALAM PENGGUNAAN QRIS**

### **ANALYSIS OF FACTORS INFLUENCING UPN VETERAN JAWA TIMUR STUDENTS' INTEREST USING QRIS**

**Dhiya' Ulhaq Ahmad Ramsi<sup>1\*</sup>, Ahmad Alfian Ertiansyah<sup>1</sup>, Dimas Fajri Pamungkas<sup>1</sup>**

\*E-mail: [dhiyaulhaqahmadramsi@gmail.com](mailto:dhiyaulhaqahmadramsi@gmail.com)

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

#### **Abstrak**

Sistem pembayaran digital memberikan opsi tambahan pembayaran bagi masyarakat ketika melakukan transaksi sehari-hari. QRIS merupakan produk non tunai yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia sebagai sistem pembayaran digital berbasis kode QR yang dapat digunakan di berbagai vendor. QRIS menawarkan pembayaran non tunai secara universal, dimana sistem tersebut dapat digunakan di berbagai vendor. Sebagai salah satu produk dari pembayaran digital, tidak sedikit juga masyarakat yang belum mengetahui dan belum memanfaatkan sistem pembayaran digital tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Terdapat empat variabel digunakan dalam model pada artikel ini yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi minat. Sebuah kuesioner yang disebarluaskan secara online menggunakan Google form digunakan untuk mengumpulkan total 167 jawaban dari partisipan. Data akan dianalisis dengan PLS-SEM, atau Partial Least Squares Structural Equation Modeling. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi minat dengan nilai *original sample* sebesar 0.439 dan nilai *p values* sebesar 0.000, persepsi kemudahan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap persepsi minat dengan nilai *original sample* sebesar 0.167 dan nilai *p values* sebesar 0.133, persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap persepsi minat dengan nilai *original sample* sebesar -0.190 dan nilai *p values* sebesar 0.005.

**Kata kunci:** QRIS, transaksi, non tunai, TAM

#### **Abstract**

Digital payment systems provide additional payment options for the public when making daily transactions. QRIS is a product from Bank Indonesia which was launched on January 1, 2020, as a QR code-based digital payment system. QRIS offers universal cashless payments, where the system can be used by various vendors. As one of the products of digital payments, there are not a few people who do not know about and have not used this digital payment system. By using the *Technology Acceptance Model* (TAM) concept, the purpose of this article is to identify the factors that influence UPN Veteran East Java students' interest in using the QRIS payment method. There are four variables used in the model in this article, namely perceived usefulness (PoU), perceived ease of use (PEoU), perceived risk (PR), and perceived interest (behavioral intention to use). A questionnaire distributed online using Google form was used to collect a total of 167 answers from participants. The data is analyzed with PLS-SEM or Partial Least Squares Structural Equation Modeling. Based on the results of the study, it was found that perceived usefulness has a positive and significant influence on perceived interest with an original sample value of 0.439 and p-value of 0.000, whereas perceived convenience has a positive but not significant effect on perceived interest with an original sample value of 0.167 and p-value of 0.133. In addition,

*perceived risk has a negative and significant effect on perceived interest with an original sample value of -0.190 and p-value of 0.005.*

**Keywords:** QRIS, transaction, cashless, TAM

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era yang terus berkembang ini, kemajuan teknologi telah menghasilkan penemuan alat pembayaran uang elektronik yang baru, membuka jalan bagi cara-cara baru dalam bertransaksi. Metode pembayaran ini telah menggantikan penggunaan uang tunai di masa lalu [1]. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan adopsi sistem *cashless* atau *e-money*, pengguna dan penyedia layanan sistem pembayaran uang elektronik semakin meningkat [2].

Salah satu inovasi dalam sistem pembayaran non tunai adalah pengenalan sistem pembayaran QRIS (Quick Response Indonesia Standard), yang menggunakan kode QR yang telah distandarisasi oleh Bank Indonesia. Sistem ini mempermudah dan mempercepat proses transaksi, sambil menjaga kecepatan, keakuratan, dan keamanan pembayaran. Transformasi digital, yang melibatkan perubahan mendalam dalam bisnis dan organisasi, serta penggunaan inovasi sebagai akselerator perubahan, memiliki pengaruh strategis terhadap masyarakat [3]. Peluncuran QRIS merupakan bagian dari program GNNT (Gerakan Nasional Non Tunai) yang dihadirkan oleh Bank Indonesia, dengan tujuan memperkenalkan masyarakat pada transaksi non tunai menggunakan teknologi seluler yang sedang berkembang pesat. Penggunaan teknologi digital dalam bisnis merupakan hal yang penting bagi pelaku bisnis dalam meningkatkan persaingan di era modern ini [4].

Sistem pembayaran digital yang luas dan mudah digunakan, kecepatan perbankan digital, serta minat masyarakat yang semakin besar terhadap belanja online akan berkontribusi besar pada pertumbuhan pesat transaksi ekonomi dan keuangan digital pada tahun 2022. Bank Indonesia memproyeksikan peningkatan transaksi uang elektronik yang signifikan pada tahun 2023. Pada tahun 2022, nilai transaksi uang elektronik meningkat 30,84 persen menjadi Rp 399,6 triliun jika dibandingkan dengan tahun 2021, dan Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo, memperkirakan akan terjadi peningkatan sebesar 23,9 persen pada tahun 2023, mencapai Rp 495,2 triliun. Transaksi perbankan digital juga meningkat 28,72 persen menjadi Rp 52.545,8 triliun pada tahun 2022, sejalan dengan pertumbuhan uang elektronik [5].

Davis, Fred D. mengembangkan Model Penerimaan Teknologi, atau TAM (Technology Acceptance Model), untuk memahami bagaimana orang menerima dan menggunakan sistem teknologi. Prinsip-prinsip Teori Tindakan yang Rasional (Theory of Reasoned Action, TRA) ditemukan oleh Ajzen dan Fishbein sebelumnya [6]. Model TAM digunakan untuk menjelaskan keputusan perilaku individu dalam menggunakan sistem teknologi, mempertimbangkan karakteristik sistem yang mempengaruhi minat pengguna untuk mengadopsinya [7].

Untuk menilai adopsi metode pembayaran QRIS, pendekatan yang didasarkan pada teori TAM dapat digunakan. Ini karena teori TAM didedikasikan untuk mengukur penerimaan perubahan teknologi. Dengan menerapkan teori ini, kita dapat mengetahui bagaimana pengguna bertindak dan berpikir tentang menggunakan teknologi pembayaran QRIS, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap adopsi dan penerimaan teknologi tersebut.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Diharapkan hasil artikel ini dapat membantu meningkatkan minat mahasiswa terhadap QRIS dan meningkatkan layanan pembayaran berbasis digital di kampus, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk melakukan transaksi keuangan. Selain itu, penerapan QRIS di kampus dapat dianggap sebagai inovasi yang mendukung kegiatan kuliah tatap muka.

## 2. METODOLOGI

Pada penelitian ini terdapat 5 tahapan yang akan dilakukan, yaitu: mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengelola dan menyajikan data, menganalisis data, lalu mengambil kesimpulan. Untuk penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan dari metode penelitian, dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Tahapan Penelitian**

### 2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, masalah diidentifikasi dengan menentukan tema atau topik artikel. Mahasiswa dari UPN "Veteran" Jawa Timur yang sebelumnya menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran adalah sampel yang digunakan dalam artikel ini.

2. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

H1 : Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat perilaku untuk menggunakan.

H2 : Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat perilaku untuk menggunakan.

H3 : Persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat perilaku untuk menggunakan.

3. Mengumpulkan Data

Pada tahap ini, proses pencarian data dilakukan dengan menggunakan metode dan prosedur yang sesuai untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan. Kuesioner menjadi cara yang paling mudah dalam melakukan pengumpulan data. Data yang terkumpul dari pengisian kuesioner ini akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis dan menghasilkan kesimpulan dalam artikel. Untuk memastikan bahwa informasi yang dihasilkan adalah akurat,

sangat penting bahwa data dikumpulkan dengan cara yang benar. Jika data dikumpulkan dengan cara yang salah, maka akan menghasilkan informasi yang tidak akurat juga.

4. Mengelola dan Menyajikan Data

Setelah data dikumpulkan, proses pengolahan data dilakukan untuk memungkinkan interpretasi dan analisis yang lebih mudah. Proses ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SmartPLS 4, yang membuat data yang dihasilkan lebih terstruktur dan lebih mudah dipahami.

5. Menganalisis Data

Dari hasil pengolahan data, dilakukan analisis untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan metode analisis PLS-SEM.

6. Kesimpulan

Setelah semua tahapan penelitian selesai, kesimpulan akan dibuat berdasarkan hipotesis yang telah diajukan. Selain itu, juga akan disampaikan saran-saran mengingat setiap penelitian memiliki keterbatasan dan asumsi-asumsi tertentu.

**2.2 Metode Pengumpulan Data, Populasi, dan Sampel Penelitian**

Dalam artikel ini, diperlukan sebuah metode artikel yang dapat membantu dan mempermudah dalam mengumpulkan data yang diperlukan sesuai dengan tujuan dan masalah artikel.

A. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada artikel ini adalah survei, di mana data diperoleh langsung dari lapangan (primer) dan dengan cara penyebaran kuesioner (google form).

B. Populasi

Populasi yang menjadi fokus artikel ini adalah mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur yang pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

C. Sampel Penelitian

Jumlah sampel ditentukan dengan jumlah indikator dikali 5 sampai 10. Penelitian ini menggunakan 15 indikator dengan perbandingan 1:10 responden. Sehingga 15 indikator x 10 responden = 150 responden. Jumlah ini juga selaras dengan rekomendasi dari Hair et al. [8] yang menyebutkan bahwa jumlah sampel dalam analisis SEM adalah sebesar 100 - 200, maka jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini ditentukan minimal 150 orang.

**2.3 Instrumen Penelitian**

Untuk menilai nilai variabel yang dibahas dalam artikel ini, alat pengukur digunakan. Jumlah alat pengukur yang digunakan dalam artikel ini bergantung pada jumlah variabel yang akan dibahas. Alat pengukur yang digunakan dalam artikel ini adalah kuesioner atau angket yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur yang menggunakan QRIS.

Variabel artikel dalam artikel ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu variabel bebas (Independent Variable) dan variabel terikat (Dependent Variable). Variabel bebas dalam artikel ini meliputi persepsi manfaat sebagai X1, persepsi kemudahan sebagai X2, dan persepsi risiko sebagai X3. Sementara itu, variabel terikat dalam artikel ini diwakili oleh Y, yaitu minat perilaku untuk menggunakan.

Alat pengukuran yang digunakan untuk mengukur dalam artikel ini yaitu Skala Likert. Terdapat 5 kategori dari Skala Likert yang digunakan untuk menilai setiap pertanyaan, dengan jarak skor antara 1 hingga 5. Skala Likert sendiri digunakan untuk mengukur perilaku, pendapat, serta persepsi dari suatu individu atau kelompok terhadap suatu kejadian atau perilaku sosial [9].

**Tabel 1. Pengukuran Skala Likert**

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju

3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

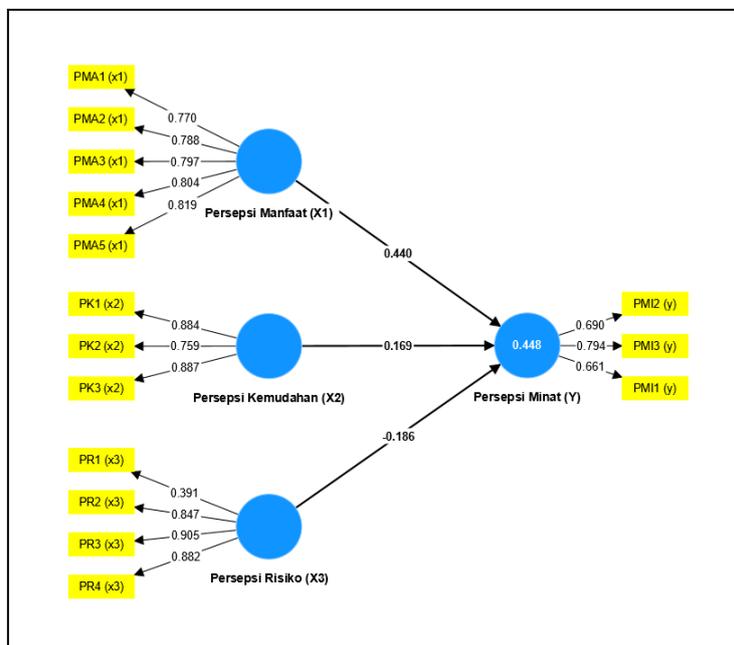
Data primer yang terkumpul mencakup 167 responden. Ada 26 siswa pada semester 2, 128 siswa pada semester 4, 11 siswa pada semester 6, dan 1 siswa pada semester 8 dan 10. Proses analisis data dengan metode PLS-SEM terdiri dari dua tahap: uji model pengukuran dan uji model struktur.

#### 3.1 Uji Measurement Model

Uji *Measurement Model* adalah suatu alat untuk memeriksa keterkaitan antara konstruk dengan indikator-indikator yang digunakan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi data dan menentukan keabsahan serta keandalannya. Terdapat empat jenis pengujian dalam model pengukuran, yaitu pengujian validitas konvergen, pengujian validitas diskriminan, pengujian reliabilitas, dan pengujian kolinearitas.

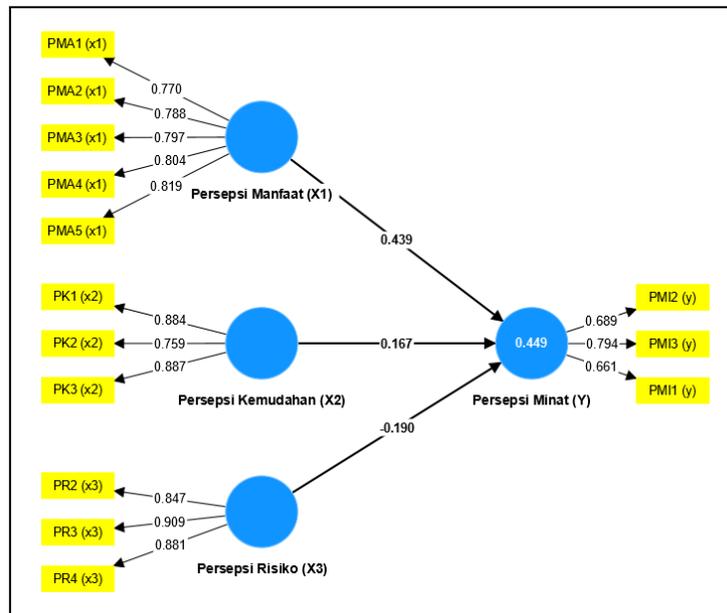
##### 3.1.1 Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen pada evaluasi model pengukuran dilihat dari hasil nilai outer loading. Menurut Hair et al [10] nilai outer loading sebesar 0,50 atau lebih dianggap memiliki validasi yang cukup kuat.



**Gambar 2. Hasil Estimasi Model Keseluruhan**

Berdasarkan analisis yang ada pada Gambar 2, terdapat 1 indikator yang memiliki nilai outer loadings dibawah 0,5 yaitu Persepsi Risiko 1 atau PR1 (X3) sehingga dinyatakan tidak valid dan harus dieliminasi dari model. Hasil dari analisis setelah indikator tersebut dihapus dari model adalah sebagai berikut (Gambar 3).



**Gambar 3. Hasil Estimasi Model Valid**

Merujuk pada hasil estimasi model valid yang ada pada gambar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model tersebut memenuhi persyaratan validitas konvergen karena memiliki nilai *outer loading* lebih dari 0.5.

### 3.1.2 Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan digunakan untuk mengetahui bagaimana indikator variabel laten menjelaskan variabel laten. Jika nilai akar AVE (Variasi Rata-rata Diekstraksi) lebih besar daripada korelasi antara variabel laten yang sama (dievaluasi dengan kriteria Fornell-Larcker), maka model memiliki validitas diskriminasi yang baik.

**Tabel 2. Nilai Validitas Diskriminan (Fornell-Larcker Criterion)**

	Persepsi Kemudahan (X2)	Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi Minat (Y)	Persepsi Risiko (X3)
Persepsi Kemudahan (X2)	0.845			
Persepsi Manfaat (X1)	0.776	0.796		
Persepsi Minat (Y)	0.569	0.635	0.717	
Persepsi Risiko (X3)	-0.319	-0.347	-0.396	0.879

Berdasarkan hasil pengujian validitas diskriminan yang tercantum dalam Tabel 2, semua akar varians yang dijelaskan (AVE) memiliki nilai yang lebih besar daripada korelasi antara variabel laten lainnya. Oleh karena itu, kesimpulannya bahwa model tersebut memenuhi persyaratan validitas diskriminan.

### 3.1.3 Uji Reliabilitas

Selanjutnya, dilakukan analisis reliabilitas dengan mempertimbangkan nilai Cronbach's Alpha (CA), Composite Reliability (CR), dan Average Variance Extracted (AVE). Menurut Ghazali, jika nilai CA lebih dari 0,7, CR lebih dari 0,7, dan nilai AVE lebih dari 0,5, maka variabel dianggap reliabel atau dapat diandalkan [11].

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Persepsi Kemudahan (X2)	0.802	0.882	0.714
Persepsi Manfaat (X1)	0.855	0.896	0.633
Persepsi Minat (Y)	0.557	0.759	0.514
Persepsi Risiko (X3)	0.858	0.911	0.773

Hasil uji reliabilitas, yang ditunjukkan pada Tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa persepsi minat (Y) adalah satu-satunya variabel yang memiliki nilai cronbach's alpha di bawah 0,7. Sehingga, dengan menggunakan cronbach's alpha, variabel persepsi minat (Y) tidak reliabel. Namun dalam pengujian dengan menggunakan composite reliability, seluruh variabel memiliki nilai > 0,7, dan pengujian dengan menggunakan AVE memperlihatkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai > 0.5. Hal ini menunjukkan bahwa pengujian dengan menggunakan nilai composite reliability dan AVE telah memenuhi reliabilitas yang diisyaratkan.

#### 3.1.4 Uji Kolinearitas Outer Model

Adanya korelasi antara indikator dan variabel laten dalam suatu model disebut kolinearitas. Ini dapat menyebabkan daya prediksi yang tidak stabil dan tidak andal. Nilai Faktor Peningkatan Varian, juga dikenal sebagai VIF, dapat digunakan untuk menunjukkan adanya kolinearitas. Jika nilai VIF < 5, maka tidak terjadi kolinearitas.

**Tabel 4. Hasil Uji Kolinearitas**

Indikator	VIF
Persepsi Manfaat 1 (X1)	1.706
Persepsi Manfaat 2 (X1)	1.707
Persepsi Manfaat 3 (X1)	1.839
Persepsi Manfaat 4 (X1)	2.197
Persepsi Manfaat 5 (X1)	2.271
Persepsi Kemudahan 1 (X2)	1.909
Persepsi Kemudahan 2 (X2)	1.509
Persepsi Kemudahan 3 (X2)	1.970
Persepsi Risiko 2 (X3)	2.529
Persepsi Risiko 3 (X3)	2.926
Persepsi Risiko 4 (X3)	1.788
Persepsi Minat 1 (Y)	1.243
Persepsi Minat 2 (Y)	1.282
Persepsi Minat 3 (Y)	1.081

Hasil uji kolinearitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh indikator memenuhi uji kolinearitas karena nilai VIF-nya < 5.

#### 3.2 Uji Structural Model

Proses pengujian Inner Model digunakan untuk menguji uji struktural model. Inner Model adalah representasi model yang menunjukkan hubungan antara variabel yang dibahas dalam artikel

tersebut. Dalam Inner Model, tahap pengujian dilakukan dengan mempertimbangkan Coefficient Path dan Coefficient of Determination (R-Square). Tingkat kesalahan (error rate) yang ditetapkan untuk artikel ini sebesar 5% dibandingkan dengan nilai p-value. Jika nilai p-value lebih kecil dari tingkat kesalahan ( $p\text{-value} < 0.05$ ), hipotesis dianggap diterima.

Dengan menggunakan nilai R-Square untuk variabel dependen (Y), pengujian coefficient of determination (R-Square) menentukan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai R-Square untuk variabel dependen (Y) adalah 0,443, yang menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko dapat menyumbang 44,3% dari pengaruh terhadap variabel tersebut, sementara faktor lain yang tidak termasuk dalam model memberikan 55,7%.

**Tabel 5. Uji Path Coefficients**

Hipotesis	Original Sample (O)	P Values	Simpulan
H1 : Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Minat	0.439	0.000	Diterima
H2 : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Minat	0.167	0.133	Ditolak
H3 : Persepsi Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Persepsi Minat	-0.190	0.005	Diterima

Berdasarkan Tabel 5 dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- H1: Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Minat.** Hipotesis tersebut diterima, hal ini menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat pengguna dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.
- H2: Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Minat.** Hipotesis tersebut ditolak, hal ini menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Minat pengguna dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.
- H3: Persepsi Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Persepsi Minat.** Hipotesis tersebut diterima, hal ini menunjukkan bahwa Persepsi Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Minat pengguna dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran, dapat disimpulkan bahwa:

- Persepsi manfaat dari penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai *original sample* sebesar 0.439 dan nilai *p values* sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat pada QRIS dapat mempengaruhi minat pengguna.
- Persepsi kemudahan dari penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran berpengaruh positif, tetapi tidak signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai *original sample* sebesar 0.167 dan nilai *p values* sebesar 0.133. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan pada QRIS dapat mempengaruhi minat penggunaan secara keseluruhan, tetapi dampaknya tidak begitu signifikan dalam penggunaan sehari-hari.
- Persepsi risiko dari penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat pengguna, dengan nilai *original sample* sebesar -0.190 dan nilai *p*

*values* sebesar 0.005. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi risiko QRIS mempengaruhi minat pengguna, karena pengguna merasa aman dan nyaman saat menggunakannya.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diambil:

1. Bank Indonesia sebagai pembuat teknologi QRIS diharapkan melakukan sosialisasi yang lebih gencar, agar masyarakat dari berbagai lapisan dapat mengetahui dan memanfaatkan teknologi pembayaran non-tunai atau cashless tersebut.
2. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur diharapkan dapat memanfaatkan teknologi pembayaran non-tunai ini untuk layanan pembayaran berbasis digital di area kampus, untuk mempermudah transaksi keuangan.
3. Mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur diharapkan lebih mengetahui dan memahami manfaat dari teknologi pembayaran berbasis QRIS ini.
4. Penelitian selanjutnya dalam bidang teknologi pembayaran sebaiknya memperhatikan beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan pengguna yang pernah menggunakan QRIS sebagai fokus penelitian. Kedua, penelitian ini hanya mempertimbangkan sudut pandang konsumen, sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sudut pandang pedagang atau merchant, selain itu pada responden sebaiknya juga melibatkan pengguna yang belum menggunakan QRIS agar dapat memiliki gambaran mengapa sebagian orang belum menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] N. N. Lintang Sari, N. Hidayati, Y. Purnamasari, H. Carolina, and W. F. Ramadhan, "Analisis pengaruh instrumen pembayaran non-tunai terhadap stabilitas sistem keuangan di Indonesia," *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, vol. 1, no. 1, pp. 47–62, 2018.
- [2] H. A. Ningsih, E. M. Sasmita, and B. Sari, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa," *IKRAITH-EKONOMIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2021.
- [3] N. I. Putri, Y. Herdiana, Z. Munawar, and R. Komalasari, "Teknologi pendidikan dan transformasi digital di masa pandemi covid-19," *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, vol. 20, no. 1, pp. 53–57, 2021.
- [4] N. I. Putri, Y. Herdiana, Y. Suharya, and Z. Munawar, "Kajian Empiris Pada Transformasi Bisnis Digital," *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–15, 2021.
- [5] K. Wisnubroto, "Transaksi Uang Elektronik Melejit," *Indonesia.go.id*, Feb. 06, 2023. <https://indonesia.go.id/kategori/indonesia-dalam-angka/6855/transaksi-uang-elektronik-melejit?lang=1> (accessed May 19, 2023).
- [6] R. J. Hill, M. Fishbein, and I. Ajzen, "Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research.," *Contemp Sociol*, vol. 6, no. 2, p. 244, Mar. 1977, doi: 10.2307/2065853.
- [7] F. D. Davis, "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology," *MIS quarterly*, pp. 319–340, 1989.
- [8] J. Hair, R. Anderson, R. Tatham, and W. Black, *Multivariate data analysis*, Fifth Edition. New York: Prentice Hall, 1998.
- [9] S. Susanti and S. Fitriami, "Analisis Penerimaan Pengguna DANA Sebagai Media Pembayaran Pada Marketplace Lazada Menggunakan TAM," *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, vol. 6, no. 2, 2021.
- [10] F. J. Hair, W. Black, J. B. Babin, and E. R. Anderson, *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*, Seventh Edition. Boston: Pearson, 2010.

- [11] I. Ghazali, “Structural equation modeling metode alternatif dengan partial least square,”  
*Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2008.*