

ANALISIS PREFERENSI PEMBAYARAN DIGITAL QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS) OLEH MAHASISWA SEKOLAH VOKASI IPB

Yolanda Desi Anggraini Silalahi¹

silalahiyolanda442@gmail.com

Agryani Petra Sitorus²

agrysitorus07@gmail.com²

Maunisa Widya Zalianty³

maunisa.widya@gmail.com³

Syavira Nayla Shaumy⁴

syaviranayla@gmail.com⁴

Aldivo Anugraha⁵

anugrahaldivo@gmail.com⁵

Rasidin Karo Karo Sitepu⁶

Nur Faizatul Luthfiah⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Pertanian Bogor

ABSTRACT

Electronic money transactions in Indonesia are increasing, and digital wallets such as Ovo, Dana, Go-Pay, Doku, and Link-Aja facilitate this trend. The Indonesian Quick Response Code (QRIS) standard QR code is used for easy, fast, safe, and convenient payments via server-based electronic money applications, electronic wallets, or mobile banking. However, not everyone is familiar with QRIS, some of them mentioned the lack of service providers, lack of knowledge, and preferring cash as the reasons. This research aims to determine the preferences of IPB Vocational School students towards digital payment methods, especially QRIS. This research uses descriptive research methods with a quantitative approach. Sampling used a non-probability sampling method obtained through the purposive sampling technique. The results from 100 respondents show that the risk attribute is considered the most significant because it received the highest ranking with an importance value of 36,830, while the benefit attribute was ranked lowest with an importance value of 30,019.

Keywords: QRIS, Digital, Students.

ABSTRAK

Transaksi uang elektronik di Indonesia semakin meningkat, dompet digital seperti Ovo, Dana, Go-Pay, Doku, dan Link-Aja memfasilitasi tren ini. Kode QR standar Quick Response Code Indonesia (QRIS) digunakan untuk pembayaran yang mudah, cepat, aman, dan nyaman melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau *mobile banking*. Namun, belum semua orang mengenal QRIS, beberapa diantaranya menyebutkan kurangnya penyedia layanan, minimnya pengetahuan, dan lebih memilih uang tunai sebagai alasannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi mahasiswa Sekolah Vokasi IPB terhadap metode pembayaran digital khususnya QRIS. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan metode *non probability sampling* yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Hasil dari 100 responden menunjukkan bahwa atribut risiko dianggap paling signifikan karena mendapat peringkat tertinggi dengan nilai kepentingan sebesar 36.830, sedangkan atribut manfaat menempati peringkat terendah dengan nilai kepentingan 30.019.

Kata Kunci: QRIS, Digital, Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus sepanjang tahun. Hal ini menunjukkan keinginan yang kuat dari masyarakat Indonesia, khususnya generasi milenial yang sebagian besar menggunakan uang elektronik atau pembayaran digital. Uang digital elektronik yang saat ini menjadi metode pembayaran utama mungkin menjadi alternatif yang lebih sesuai. Lahirnya transaksi keuangan digital menimbulkan kebutuhan akan sistem pembayaran yang aman dan cepat. Kemajuan teknologi memudahkan kemajuan di segala bidang, termasuk sistem pembayaran. Pembayaran digital atau non-tunai menghilangkan

kebutuhan akan mata uang dalam transaksi; mereka kadang-kadang disebut sebagai non-tunai. Karena aman dan praktis, metode pembayaran non tunai menjadi semakin populer.

Penerapan sistem pembayaran yang aman dan efisien sangat penting bagi kelancaran, cepat, dan amannya pergerakan dana, begitu pula di pasar modal yang transaksinya memerlukan keakuratan dan keamanan. Perubahan metode pembayaran ini merupakan kelanjutan dari perkembangan pembayaran tunai ke pembayaran nontunai. Di Indonesia, aplikasi dompet digital yang umumnya dikenal adalah Ovo, Dana, Go-Pay, Doku, dan Link-

Aja. Tujuan dari dompet digital ini adalah untuk meningkatkan akses teknologi dalam pembayaran digital. Masyarakat dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan menjalani kehidupan dengan lebih efisien dan produktif dengan sistem pembayaran digital (Tarantang, 2019). Selain itu, pengguna memiliki kemampuan untuk menyimpan sejumlah uang dalam jumlah tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gawai (Firmansyah, 2020). Quick Response Code Indonesia (QRIS) adalah kode QR standar yang digunakan untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, dan aplikasi mobile banking. QRIS diciptakan untuk membuat pembayaran digital menjadi mudah, cepat, aman, dan nyaman bagi pelanggan, mulai dari manfaat dan kemudahan yang ditawarkan. Sistem QRIS adalah kombinasi berbagai penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP) dan kode QR yang berbeda jenis. Industri sistem pembayaran dan Bank Indonesia merancang QRIS untuk meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan kecepatan bertransaksi. Bank Indonesia memperkenalkan QRIS pertama kali pada 17 Agustus 2019 yang mulai berlaku sejak 1 Januari.

QRIS tidak hanya digunakan oleh masyarakat umum tetapi juga oleh mahasiswa atau pelajar. Namun masih banyak siswa yang belum mengetahui cara menggunakan QRIS. Meskipun demikian, fakta bahwa pelajar masih

tertarik untuk menggunakan QRIS tidak diakui secara luas sebagai bukti penerapan QRIS secara luas. Mahasiswa mungkin belum menggunakan QRIS karena beberapa alasan, misalnya, belum ada penyedia layanan QRIS di tempat tinggal mereka, belum memahami QRIS dengan baik, dan banyak dari mereka lebih suka menggunakan uang tunai daripada uang nontunai Kotler menjelaskan bahwa preferensi adalah kecenderungan untuk memilih sesuatu yang disukai daripada yang lain, menunjukkan kebutuhan konsumen di antara banyak pilihan produk dan jasa yang tersedia. Preferensi juga diartikan sebagai keputusan seseorang apakah mereka suka atau tidak suka suatu produk, barang, atau jasa yang mereka konsumsi. Preferensi merupakan suatu sifat yang utuh, artinya seseorang dapat mengambil keputusan di antara dua pilihan yang dihadirkan padanya setiap saat, dan diharapkan mampu mengungkapkan preferensinya secara jelas dan lengkap. Banyak hal yang memengaruhi perilaku pelanggan termasuk kemudahan penggunaan, keuntungan yang dirasakan, kepercayaan, dan risiko yang dapat memengaruhi keputusan pelanggan untuk menggunakan teknologi tersebut. PJSP (Perusahaan Penyedia Jasa Sistem Pembayaran) juga harus mempertimbangkan risiko keamanan agar pelanggan tidak merasa khawatir tentang risiko transaksi yang dapat

merusak kepercayaan mereka (Nofita & Sebastian, 2022).

Mahasiswa generasi Z merupakan generasi yang sudah mengenal teknologi pada usia muda, sehingga memungkinkan mereka memahami teknologi baru dengan cepat. Generasi ini merupakan generasi transisi dimana teknologi terus berkembang. Studi kasus menunjukkan bahwa generasi sekarang ini adalah generasi yang tepat dan sejalan dengan perkembangan teknologi pembayaran terkini, termasuk penggunaan QRIS untuk mempermudah transaksi keuangan.

Tujuan keseluruhan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui preferensi atau minat mahasiswa Sekolah Vokasi IPB terhadap metode pembayaran digital, khususnya terkait penggunaan kode QR dan faktor yang paling berpengaruh dalam hal preferensi penggunaan QRIS. Seperti dengan penelitian (Rahardjo, 2016), hasilnya menunjukkan bahwa keputusan pemanfaatan uang elektronik berbentuk QR code (QRIS) sebagai mekanisme pembayaran sebagian dipengaruhi oleh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan bahaya. (Taan et al., 2021) menemukan hasil serupa dan melaporkan bahwa keputusan penggunaan dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kegunaan dan kesederhanaan penggunaan. Berdasarkan penjelasan tersebut, serta mengingat adanya ketidakkonsistenan temuan penelitian sebelumnya serta minimnya penelitian yang meneliti

tingkat preferensi kalangan milenial terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital, maka peneliti dalam penelitian ini tertarik untuk mengetahuinya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat penggunaan QRIS oleh mahasiswa Sekolah Vokasi IPB sebagai mekanisme pembayaran digital dipengaruhi oleh persepsi risiko, persepsi imbalan, dan persepsi kenyamanan.

KAJIAN PUSTAKA

Kode QR

Sebuah metode yang dikenal sebagai "kode Qr" dapat mengubah data tekstual menjadi kode dua dimensi yang dapat dicetak pada media yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola. Bisnis Jepang Denso Wave pertama kali menemukan kode QR, atau kode batang dua dimensi, pada tahun 1994. Meskipun banyak bisnis sekarang menggunakan kode batang ini, kode ini pada awalnya dirancang untuk melacak inventaris pembuatan suku cadang mobil. Karena Qr ditujukan untuk diterjemahkan dengan cepat, itu adalah singkatan dari Quick Response. Salah satu jenis barcode adalah QR-kode, yang dapat dibaca oleh kamera handphone.

QRIS

Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) membuat kode QR standar untuk pembayaran di Indonesia yang dikenal sebagai QRIS. Sektor pembayaran adalah salah satu dari banyak sektor

ekonomi digital yang memerlukan kemajuan untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia pada tahun 2025. Salah satu inovasi yang berkembang pesat dan mulai banyak digunakan adalah layanan pembayaran digital yang menggunakan kode QR. Menurut Bank Indonesia, cara pembayaran ini berpotensi mendorong usaha kecil dan menengah (UMKM), mendorong inklusi keuangan, dan meningkatkan efisiensi perekonomian.

Financial Technology

Inovasi terbaru, yang dikenal sebagai “FinTech,” memadukan hasil layanan keuangan dengan teknologi untuk mengubah model bisnis tradisional menjadi model bisnis yang lebih kontemporer. Dengan penggunaan teknologi ini, Anda dapat melakukan pembayaran di mana saja, kapan saja, dan dalam jarak yang jauh tanpa harus membawa mata uang atau uang sungguhan. Karena itu, masyarakat dapat melakukan transaksi jika mereka ingin membeli atau menjual sesuatu dengan lebih efisien.

METODE PENELITIAN

Sumber Data dan Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei dengan sumber data primer dan sekunder. Data primer diambil dari penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Sekolah Vokasi IPB dengan pengisian *google form*, selanjutnya data sekunder didapatkan melalui kajian literatur seperti jurnal penelitian terdahulu. Populasi

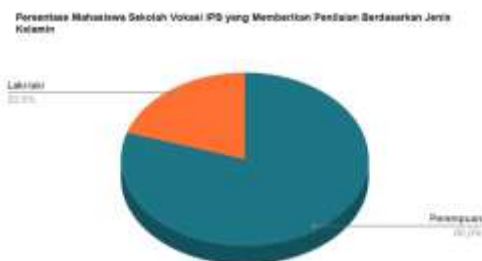
penelitian terdiri dari seluruh populasi mahasiswa Sekolah Vokasi IPB, dan metode pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Karena sifat kuesioner yang terbatas, responden hanya mengisi sebagian kecil item skala Likert pada uraian yang diberikan. Dengan menerapkan definisi operasional skala Likert, seseorang dapat mengukur perspektif individu terhadap peristiwa dan fenomena sosial. Bentuk jawaban yang diberikan dalam mengurutkan hasil yang diberikan oleh responden yaitu menggunakan metode *scoring* yaitu skor 1 sampai dengan 5, dimana skor 1 = tidak setuju, 2 = kurang setuju, 3 = cukup setuju, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Data dikumpulkan dan kemudian diterapkan pada metode *Conjoint Analysis*.

Metode Analisis

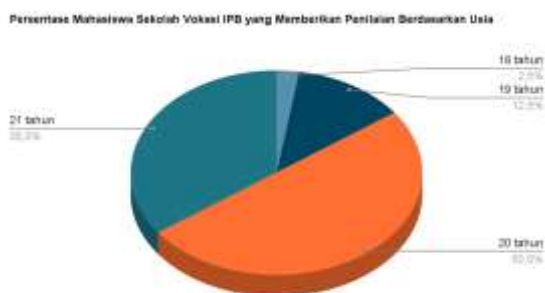
Analisis konjoin melihat kegunaan dan kepentingan yang diberikan oleh pelanggan pada tingkat atau tingkat atribut yang berbeda untuk menilai kepentingan relatifnya. Metode analisis konjoin melibatkan perumusan masalah, mengidentifikasi ciri-ciri dan tingkatannya, menciptakan kombinasi atau stimuli, memilih metode pengumpulan data, memilih metode analisis konjoin, dan menafsirkan hasilnya. Metode didasarkan pada penggunaan *software* SPSS yang memudahkan analisis data dan meliputi *utilities*, *correlations*, dan *importance values*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa Sekolah Vokasi IPB untuk menggunakan QRIS. Penyebaran 40 kuesioner survei kepada mahasiswa Sekolah Vokasi IPB dengan rentan usia 18-22 tahun yang teknis dilakukan melalui pemanfaatan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Gambar 1 menampilkan data persentase mahasiswa yang memberikan penilaian berdasarkan jenis kelamin.



Berdasarkan Gambar 1, ditunjukkan bahwa dari jumlah mahasiswa Sekolah Vokasi IPB tersebut, 80% responden adalah perempuan, sedangkan 20% responden adalah laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan merupakan persentase terbesar responden yang mengisi kuesioner. Sementara itu, Gambar 2 di bawah ini menunjukkan persentase masyarakat yang ikut menjawab kuesioner menurut usia.



Berdasarkan Gambar 2 menunjukkan bahwa, persentase mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang mempunyai tingkat respon tertinggi terhadap kuesioner berada pada usia 20 tahun sebesar 50% dibandingkan dengan kelompok umur lainnya. Analisis konjoin digunakan untuk mengetahui preferensi Siswa Sekolah Vokasi IPB terhadap metode transaksi digital Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). Seperti yang ditunjukkan oleh nilai korelasi Pearson's R dan Kendall di bawah ini, tingkat akurasi prediksi mencari korelasi dan signifikansi antara hasil perkiraan dan hasil aktual.

Correlations^a

	Value	Sig.
Pearson's R	.976	<.001
Kendall's tau	.972	<.001

Berdasarkan hasil analisis tabel diperoleh nilai prediksi peringkat Pearson's dan Kendall's Tau sebesar 0,001. Pearson dan Kendall menunjukkan tingkat akurasi yang jauh lebih rendah daripada tingkat kesalahan 5% atau di bawahnya (0,05). Pada hasil temuan ini, dapat disimpulkan bahwa

preferensi pelanggan dalam menggunakan metode pembayaran digital khususnya QRIS memiliki hubungan yang kuat dan menguntungkan dengan penelitian ini. Jika mempertimbangkan karakteristik yang digunakan dalam penelitian ini, nilai Pearson's R sebesar 0,976 menunjukkan bahwa dari atribut yang dipertimbangkan, 97,6% kombinasi manfaat, kemudahan, dan risiko mempengaruhi preferensi konsumen terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Sekolah Vokasi IPB, sedangkan 2,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Nilai utilitas suatu tingkat atribut dapat diketahui dengan menggunakan analisis konjoin, semakin tinggi nilainya maka semakin menarik tingkat atribut tersebut bagi konsumen, seperti yang diilustrasikan tabel di bawah ini.

Utilities		Utility Estimate	Std. Error
Kemudahan	Mudah digunakan	-.075	.065
	Fitur jelas	-.183	.065
	Fleksibel	.258	.065
Manfaat	Efisien	-.147	.065
	Cepat	.079	.065
	Praktis	.067	.065
Risiko	Aman	-.194	.065
	Percaya	-.075	.065
	Terjamin	.270	.065
(Constant)		4.278	.046

Pada analisis penelitian ini, dapat dilihat bahwa pada tingkat atribut kemudahan responden lebih memilih fleksibel dibandingkan dengan atribut kemudahan lainnya. Atribut kemudahan fleksibel mempunyai utilitas yang lebih besar dibandingkan atribut kemudahan lainnya yaitu

dengan nilai 0,258. Responden memilih kemudahan yang fleksibel dalam penggunaan QRIS karena QRIS mudah diaplikasikan dimana saja dan kapan saja.

Nilai utilitas tinggi untuk tingkat atribut manfaat yaitu terdapat pada atribut cepat diantara tingkat atribut lainnya dengan nilai utilitas sebesar 0,079. Menurut responden, tingkat atribut cepat sangat bermanfaat dalam penggunaan QRIS karena dapat mempercepat transaksi pembayaran yang tidak menyita banyak waktu.

Tingkat atribut risiko yang memiliki nilai utilitas paling besar berada pada kategori terjamin. Hal ini menunjukkan bahwa nilai utilitas kategori terjamin paling besar yaitu sebesar 0,270 dibandingkan dengan kategori atribut risiko lainnya. Berdasarkan nilai tersebut, alasan responden memilih kategori terjamin pada tingkat atribut risiko karena dalam menggunakan metode pembayaran, keamanan dalam bertransaksi transaksi menggunakan QRIS lebih terjamin daripada metode pembayaran non tunai lainnya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kombinasi dengan estimasi utilitas tertinggi adalah kombinasi yang disukai responden, sedangkan kombinasi yang tidak memiliki nilai estimasi utilitas terendah adalah yang tidak disukai. Nilai kepentingan adalah ukuran pentingnya atribut produk yang ditentukan oleh evaluasi konsumen.

Tabel nilai kepentingan digunakan untuk menentukan peringkat setiap atribut dari yang terendah hingga tertinggi yang menjadi pertimbangan preferensi konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayarannya. Studi ini menunjukkan bahwa nilai kepentingan menunjukkan nilai yang lebih tinggi, yang menjadikan atribut lebih penting bagi konsumen ketika menggunakan QRIS. Namun jika nilai kepentingannya rendah, maka atribut yang dinyatakan tidak relevan dan tidak mempunyai arti penting bagi konsumen.

Importance Values

Kemudahan	33.019
Manfaat	30.151
Risiko	36.830

Averaged Importance Score

Data menunjukkan bahwa di antara 100 responden, atribut risiko dianggap paling signifikan karena mendapat peringkat tertinggi dengan nilai kepentingan sebesar 36.830, sedangkan atribut manfaat menempati peringkat terendah dengan nilai kepentingan 30.019. Jadi dapat disimpulkan bahwa bagi mahasiswa Sekolah Vokasi IPB atribut risiko merupakan atribut yang paling utama dalam menentukan mereka menggunakan QRIS

KESIMPULAN

Hasil penelitian dari 100 responden menunjukkan bahwa 80%

responden adalah perempuan dan 50% diantaranya berusia 20 tahun. Analisis konjoin menunjukkan bahwa 97,6% kombinasi manfaat, kemudahan, dan risiko mempengaruhi preferensi konsumen terhadap QRIS. Tingkat atribut kenyamanan dengan nilai utilitas tertinggi adalah fleksibilitas, tingkat atribut manfaat dengan nilai utilitas tertinggi adalah kecepatan, dan tingkat atribut risiko dengan nilai utilitas tertinggi adalah keamanan terjamin. Nilai kepentingan menunjukkan bahwa atribut risiko paling signifikan bagi siswa Sekolah Vokasi IPB, yang mana keamanan menjadi faktor krusial dalam keputusan mereka menggunakan QRIS. Penelitian ini memberikan wawasan berharga mengenai preferensi pelajar Indonesia terhadap metode pembayaran digital, khususnya QRIS, dan dapat membantu dalam mengembangkan strategi untuk mendorong penerapannya. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan analisis konjoin untuk mengidentifikasi isu-isu yang tepat dan berharga bagi masyarakat dan institusi tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraika, W. A. (2022). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, dan Risiko terhadap Minat Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Digital (Studi pada Generasi Y di Surabaya)*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). *Preferensi Mahasiswa*

- dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*.
- Dini, R., & Subhan, M. (2024). Preferensi Mahasiswa FMIPA dan FT UNP terhadap Rumah Kos dengan Menggunakan Analisis Konjoin. *Journal of Mathematics UNP*.
- Fadila, A. N., & Oke Setiarso, M. F. (2022). Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai Qr Code Indonesia Standart (Qris): Studi Kasus di Kota Tegal.
- Firdaus, A. (2023). Preferensi Konsumen Online Menggunakan Analisis Konjoin. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, Vol.8, No.4.
- Firmansyah. (2020).
- Gultom, M. S., Salsabila, H., & Amri, A. (2023). Preferensi Generasi Milenial dalam Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, Vol.3, No.1, Hlm 19-29.
- Ihwah, A., Saputra, H. A., Deoranto, P., Dewi, I. A., & Rahmah, N. L. (2020). Analisis Konjoin untuk Mengukur Preferensi Konsumen terhadap Atribut Kertas Seni dari Sabut Pinang Sirih (*Areca Catechu L.*) dan Kertas Koran. *Jurnal Teknologi Pertanian*, Vol.21, No.1.
- Perkasa, H. R., & Setiawati, C. I. (2020). Analisis Preferensi Konsumen dalam Memilih Elektronik Wallet (E-Wallet) di Kota Bandung. *eProceedings of Management*, Vol.7, No.2.
- Puspita, S. D. (2023). Analisis Penggunaan Quick response Code Indonesia Standard (QRIS) dalam Meningkatkan Penjualan (UMKM Kota Medan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan QR Code sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan. Vol.9, No.1.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital.
- Sari, M. A., Aminah, I., & Redyanita, H. (2021). Preferensi Generasi Milenial dalam Memilih Pembayaran Digital (Studi Kasus pada Mahasiswa di Jabodetabek). *Jurnal Ekonomi Bisnis*, Vol.20, No.2.
- Shasanti, A. N., & Bagana, B. D. (2024). Preferensi Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Kasus: Konsumen Burjo Dan Warmino Di Kota . *MSEJ: Management Studies and Entrepreneurship Journal*, Vol. 5(2).
- Sibarani, R. (2016). Preferensi Memilih Rumah Tinggal dengan Analisis

- Konjoin. *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol.12, No.2.
- Suci Wulandari, F. M. (2019). Penerapan Analisis Konjoin untuk Menentukan Preferensi Masyarakat Kota Padang terhadap Penggunaan Jasa Ojek Online Tahun 2019. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, Vol.7, No.2.
- Taan, H. (2021). Kemudahan Penggunaan dan Harga terhadap Minat Beli Online Konsumen. *e-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, Volume 8 (1): 89-96.
- Tarantang, A. A. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Al Qard*, Vol.4.
- Yulianti, L. (2023). *Analisis Penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) Bagi Pedagang dan Pembeli dalam Pembayaran Non Tunai pada Bisnis UMKM*. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia .