

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGUNAAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI QRIS

Nur Fadilah Lestari¹

2110631020124@student.unsika.ac.id¹

Fajar Ramadhan²

fajar.ramadhan@feb.unsika.ac.id²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang

ABSTRACT

Digital technology innovation in the financial sector, namely QRIS technology, is now starting to be widely used by the public, because it is very helpful in simplifying transaction or payment activities. QRIS technology in the form of an electronic or digital payment application certainly has advantages and disadvantages in terms of users, application providers and the application itself. The aim of this research is to determine the factors that influence people to decide to use QRIS technology. Perceived benefits and perceived ease of use are included in consumer behavior according to the Technology Acceptance Model (TAM) or TAM model. The TAM model is a model that analyzes two factors (perceived usefulness and perceived ease of use) which can influence a person's intention or behavior to use technology. The research method used is a quantitative method and the method of collecting data is by distributing questionnaires to the community in the Karawang area. The data obtained was then tested using multiple linear regression analysis with the SPSS version 25 analysis tool. The tests in this research were partial influence tests and simultaneous influence between the variables perceived usefulness (X1), perceived ease of use (X2), decision to use QRIS (Y). The research results show that there is a simultaneous influence between perceived usefulness and perceived ease of use on usage decisions. And partially the perception of usefulness (X1) has no effect on the decision to use (Y) while the perception of ease of use (X2) has an effect on the decision to use (Y).

Keywords: QRIS, Perceived Benefits, Perceived Ease of Use, Use Decisions.

ABSTRAK

Inovasi teknologi digital di bidang keuangan yaitu teknologi QRIS saat ini mulai banyak digunakan oleh masyarakat, karena sangat membantu dalam mempermudah kegiatan transaksi atau pembayaran. Teknologi QRIS yang berbentuk aplikasi pembayaran elektronik atau digital tentunya memiliki kelebihan

dan kekurangan dari segi pengguna, penyedia aplikasi dan aplikasi itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi masyarakat untuk memutuskan menggunakan teknologi QRIS. Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan termasuk dalam sisi perilaku konsumen menurut model Technology Acceptance Model (TAM) atau model TAM. Model TAM merupakan model yang menganalisis dua faktor (persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan) yang dapat mempengaruhi niat atau perilaku seseorang untuk menggunakan teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan cara pengumpulan datanya adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat di wilayah Karawang. Data yang didapat kemudian diuji menggunakan analisis regresi linear berganda dengan alat analisis SPSS versi 25. Pengujian dalam penelitian ini adalah uji pengaruh secara parsial dan pengaruh secara simultan antara variabel persepsi kebermanfaatan (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), keputusan penggunaan QRIS (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan. Dan secara parsial persepsi manfaat (X1) tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan (Y) sedangkan persepsi kemudahan penggunaan (X2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan (Y).

Kata Kunci: QRIS, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Keputusan Penggunaan.

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang ini, manusia tidak dapat dipisahkan dengan *smartphone* dan internet. Perkembangan teknologi yang semakin maju telah mendorong aktivitas masyarakat dan memberikan dampak yang baik bagi masyarakat, misalnya mempermudah interaksi, berbagi informasi dan membuat semakin mudah untuk memenuhi berbagai kebutuhan barang dan jasa dalam kesehariannya. Dampak dari perkembangan teknologi salah satunya adalah terciptanya inovasi dalam kegiatan transaksi pembayaran. Inovasi-inovasi baru yang hadir dalam bidang keuangan terutama dalam sistem pembayaran adalah menggeser peran uang tunai yang fungsinya sebagai pembayaran tunai (*cash*) menjadi

pembayaran non-tunai (*cashless*). (Ningsih et al., 2021). *Cashless* adalah sistem pembayaran atau transaksi yang dilakukan oleh masyarakat tanpa menggunakan uang fisik atau cash tetapi melakukan transaksi dalam bentuk digital atau online menggunakan *smartphone* dan internet (Febriani et al., 2023).

Bank Indonesia meluncurkan program yang disebut Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dengan tujuan menciptakan ekosistem masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia. Salah satu upaya Bank Indonesia untuk mendukung GNNT dan mengadaptasi teknologi digital adalah dengan menerbitkan Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025 (Adinda, 2022). Sistem pembayaran non tunai atau metode pembayaran digital dilakukan melalui aplikasi yang ditawarkan oleh bank-bank besar dan penyedia layanan transaksi lainnya. Salah satu teknologi system pembayaran yang sudah populer dipakai masyarakat saat ini adalah QRIS.

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik diantaranya ada OVO,

Dana, Gopay, Shopeepay dan lain lain, serta *mobile banking*. QRIS telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 (Laloan et al., 2023). Peresmian penggunaan QRIS sebagai layanan system pembayaran menggunakan uang elektronik ini merupakan salah satu bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital saat ini, karena teknologi kode QR dinilai sebagai metode inovatif yang dapat memberikan kemudahan pada berbagai aktivitas sistem yang ada dengan mempercepat pengumpulan data. Keuntungan kode QR mencakup penyimpanan dan penggunaan data yang akurat, serta keunggulan fisik yang tahan lama (Akbar et al., 2019 dalam jurnal (Laloan et al., 2023)). Diluncurkannya QRIS menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh aplikasi pembayaran QR di Indonesia (Menurut Bank Indonesia, 2019 dalam artikel (Ningsih et al., 2021). Tujuan dari dibuatnya metode pembayaran elektronik terbaru ini adalah untuk meningkatkan sistem digitalisasi di Indonesia, dalam upaya mempermudah masyarakat melakukan kegiatan transaksi pembayaran dengan memberikan layanan jasa keuangan yang

efisien dan praktis. Sehingga masyarakat tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan tenaga.

Berdasarkan ketentuan Bank Indonesia dalam PADG No. 21/18/2019 mengenai Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk pembayaran, semua penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang berbasis QR Code diwajibkan menggunakan QRIS. QRIS telah didukung oleh 71 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang terdiri dari 42 bank, 25 non-bank, dan 4 lembaga switching. Pengembangan QRIS di tingkat internasional juga dilakukan melalui peluncuran pilot QR Code antar negara bersama Bank of Thailand (BOT) pada 17 Agustus 2021. Ini menunjukkan peningkatan jumlah pengguna QRIS serta peningkatan layanan QRIS yang semakin kompleks dan menyeluruh. (Adinda, 2022).

Naiknya jumlah pengguna system pembayaran QRIS menunjukkan bahwa penggunaan teknologi QRIS sangat memberikan manfaat serta mudah digunakan karena banyak orang yang menggunakan teknologi ini (D. Ramadhan et al., 2023). Menurut Davis (1989) dalam (Jannah et al., 2023) Menurut Technology

Acceptance Model (TAM), terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi niat atau perilaku seseorang untuk menggunakan teknologi, yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi manfaat adalah keyakinan seseorang bahwa teknologi yang digunakan akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Davis (2015:320) mendefinisikan manfaat sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sistem atau teknologi tertentu, kinerjanya dalam bekerja akan meningkat. Artinya, terdapat manfaat dari fasilitas sistem atau teknologi tersebut yang dapat meningkatkan produktivitas pengguna. Sementara itu, Jogiyanto (2015:1909) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi tertentu akan bebas dari usaha yang besar. Sun dan Zhang (2015:21) mengidentifikasi dimensi persepsi kemudahan sebagai mudah dipelajari, mudah digunakan, jelas dan mudah dimengerti, serta membantu pengguna menjadi terampil. Menurut Davis (2016:320), persepsi kemudahan penggunaan adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi informasi itu mudah dan tidak memerlukan

usaha keras.

Perilaku konsumen dalam hal persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi keputusan untuk menggunakan QRIS. Menurut Kotler dan Armstrong (2016:177), keputusan penggunaan adalah bagian dari teori perilaku konsumen yang menjelaskan bagaimana individu atau kelompok memilih, membeli, menggunakan, dan menilai barang, jasa, ide, atau pengalaman untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Keputusan penggunaan adalah proses yang dilakukan konsumen dalam menilai dan memilih dari berbagai alternatif yang tersedia, serta memutuskan pilihan yang dianggap paling menguntungkan.

Pemanfaatan teknologi QRIS dalam bentuk aplikasi pembayaran elektronik atau digital tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dari sisi pengguna, penyedia aplikasi dan dari aplikasinya itu sendiri. Dari uraian yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan teknologi QRIS” pada masyarakat Karawang guna menganalisis perilaku konsumen dalam mengambil

keputusan menggunakan sebuah teknologi terutama dari segi manfaat dan kemudahan penggunaan pada teknologi tersebut.

Menurut penelitian Dina Ramadhan dkk tahun 2023 (D. Ramadhan et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda” didapatkan hasil persepsi kemudahan yang dirasakan, persepsi manfaat dari penggunaan QRIS, gaya hidup dan literasi keuangan digital promosi, mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran.

Sedangkan menurut penelitian Jaya Ramadaey Bangsal, Luk Lu’ul Khumaeroh, tahun 2023 (Bangsa & Khumaeroh, 2023) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS ShopeePay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo” Didapatkan hasil bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan ShopeePay. Fitur ShopeePay dalam aplikasi Shopee dianggap memberikan manfaat yang

sangat signifikan bagi mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo dalam penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, kemudahan penggunaan juga berpengaruh terhadap penggunaan Shopeepay, karena penggunaannya cukup sederhana, cukup dengan memindai kode untuk melakukan pembayaran.

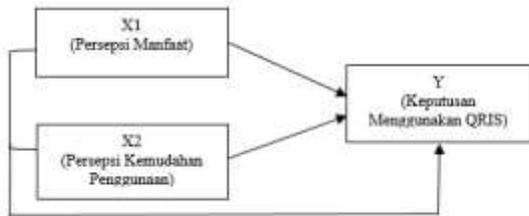
Dalam penelitian yang dilakukan Hutami A. Ningsih dkk tahun 2021 (Ningsih et al., 2021) dengan judul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa”, Berdasarkan hasil penelitian dan uji statistik, variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko, baik secara parsial maupun simultan, memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, karena semua data yang diperoleh berbentuk angka. Data akan diolah atau diuji menggunakan analisis regresi linear

berganda dengan bantuan software SPSS versi 25. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket. Sugiyono dalam (Kurnia et al., 2022) menjelaskan bahwa angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang mengacu pada variabel penelitian. Pengukuran data nya menggunakan skala likert 5 poin, yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat Setuju. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X1 dan X2 dengan variabel Y. Penelitian ini dilakukan kepada masyarakat daerah Karawang yang jumlah populasinya yaitu kurang lebih 2.519.882 jiwa. Kuesioner disebar kepada masyarakat di daerah Karawang dengan jumlah sampel penelitian yang bisa mewakili populasi yaitu berjumlah 100 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X1 dan X2 dengan variabel Y.

Kerangka Pemikiran



Hipotesis Penelitian

- H0 = Tidak terdapat pengaruh
- H1 = Terdapat pengaruh antara persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan QRIS
- H2 = Terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS
- H3 = Terdapat pengaruh antara persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan QRIS

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

N o.	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)				
1	PM 1	0,617	0,1654	VALID
2	PM 2	0,60	0,16	VALID

		8	54	
3	PM 3	0,687	0,1654	VALID
4	PM 4	0,770	0,1654	VALID
5	PM 5	0,624	0,1654	VALID
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)				
6	KP 1	0,740	0,1654	VALID
7	KP 2	0,719	0,1654	VALID
8	KP 3	0,680	0,1654	VALID
9	KP 4	0,715	0,1654	VALID
Keputusan Menggunakan QRIS (Y)				
10	KM 1	0,530	0,1654	VALID
11	KM 2	0,893	0,1654	VALID
12	KM 3	0,900	0,1654	VALID

Sumber: Rekap hasil olah data SPSS 25, 2024

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan atau validitas pernyataan dalam kuesioner. Pengujian data

dilakukan dengan analisis metode korelasi menggunakan software SPSS V.25 for Windows. Jika r hitung $\geq r$ tabel (sig. 0,05), maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Dalam penelitian ini, 100 sampel diuji menggunakan analisis korelasi, dan 12 pertanyaan dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Persepsi Manfaat (X1)	0,674	Reliabel
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	0,654	Reliabel
3	Keputusan Menggunakan QRIS (Y)	0,702	Reliabel

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Ghozali (2016) menjelaskan bahwa uji reliabilitas merupakan suatu metode untuk menilai seberapa dapat diandalkan atau konsisten jawaban dalam kuesioner sebagai indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dianggap reliabel atau dapat dipercaya jika jawaban dari responden terhadap pertanyaan tersebut konsisten dari waktu ke waktu. Data variabel dianggap reliabel jika nilai Cronbach Alpha $> 0,6$. Dalam penelitian ini, telah dilakukan pengujian terhadap 100 sampel dari 3 variabel yang telah diuji validitasnya, yaitu variabel persepsi manfaat, variabel persepsi kemudahan penggunaan, dan variabel keputusan penggunaan. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach Alpha untuk variabel persepsi manfaat sebesar 0,674, nilai untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,654, dan nilai untuk variabel keputusan penggunaan sebesar 0,702, yang semuanya melebihi nilai 0,60. Oleh karena itu, ketiga variabel tersebut dapat dianggap reliabel atau dapat dipercaya.

Uji Asumsi Klasik (Uji Normalitas)

Menurut Sugiyono (2017:239), uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak. Interpretasi hasil uji normalitas dilakukan dengan memeriksa nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Dari hasil pengujian data, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,246, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Regresi Linear Berganda

Model Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	Constant	3,874	2,091		1,883	,081
	Persepsi_manfaat	,132	,135	,133	,971	,334
	Persepsi_mudahan_penggunaan	,288	,144	,271	1,951	,060

a. Dependent Variable: Keputusan_penggunaan

Gambar 1. Hasil Uji SPSS Model Regresi

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Dari hasil uji regresi linear berganda pada tabel Coefficient, maka didapat:

Model Regresi

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

$$Y = 3,874 + 0,132X_1 + 0,288X_2 + e$$

Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	64,342	2	32,171	8,226	,001 ^b
	Residual	320,408	97	3,303		
	Total	374,750	99			

a. Dependent Variable: Keputusan_penggunaan
 b. Predictors: (Constant), Persepsi_mudahan_penggunaan, Persepsi_manfaat

Gambar 2. Hasil Uji F

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Uji F ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen. Dari gambar hasil olah data SPSS pada tabel ANOVA diatas didapatkan hasil nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan nilai F hitung $8,226 > F$ tabel 3.09 maka H_3 diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh simultan persepsi manfaat (X_1) dan persepsi kemudahan penggunaan (X_2) terhadap keputusan menggunakan QRIS (Y).

Uji Pengaruh Parsial (Uji t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	Constant	3,874	2,091		1,883	,081
	Persepsi_manfaat	,132	,135	,133	,971	,334
	Persepsi_mudahan_penggunaan	,288	,144	,271	1,951	,060

a. Dependent Variable: Keputusan_penggunaan

Gambar 3. Hasil Uji t

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Berdasarkan gambar diatas hasil uji parsial (uji t) pada tabel Coefficient didapatkan nilai Sig. variabel persepsi manfaat (X1) $0,334 > 0,05$ dan nilai t hitung $0,971 < t$ tabel $1,984$ maka H1 ditolak, artinya variabel persepsi manfaat (X1) secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Menggunakan QRIS (Y). Sedangkan uji t variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) mempunyai nilai Sig. $0,048 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,001 > t$ tabel $1,984$ maka H0 di tolak dan H2 diterima, artinya variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan QRIS (Y).

Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,381 ^a	,145	,127	1,81746

a. Predictors: (Constant), Persepsi_kemudahan_penggunaan, Persepsi_manfaat
 b. Dependent Variable: Keputusan_penggunaan

Gambar 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Sumber: Hasil olah data SPSS 25, 2024

Dari hasil pengelolaan data pada tabel Model Summary yang digunakan maka diperoleh koefisien determinasi (Adjusted R

square) = $0,127$. Menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel independent (persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan) terhadap variabel dependen (keputusan penggunaan) sebesar $0,127$ berarti besarnya kontribusi variabel independent terhadap variabel dependen sebesar $12,7\%$ dan sisanya dijelaskan oleh faktor lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya maka kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) hasil uji analisis simultan (uji F) yang telah dilakukan, menunjukkan hasil yang signifikan atau H3 diterima. Sehingga variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan secara simultan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara bersama-sama atau minimal satu variabel yang dapat mempengaruhi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). (2) hasil analisis uji parsial (uji t) yang telah

dilakukan, diketahui bahwa variabel persepsi manfaat (X1) tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan (Y). (3) hasil analisis uji parsial (uji t) yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan QRIS (Y). Jadi, masyarakat Karawang memutuskan untuk menggunakan teknologi QRIS sebagai alat transaksi karena adanya manfaat dan penggunaan yang mudah dilakukan dari teknologi QRIS

DAFTAR PUSTAKA

Adinda, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standars (QRIS) Sebagai Teknologi pembaayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance, and Banking (Csefb 01.01.2022)*, 1(1), 167–176.

Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use Shopeepay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University.

Manajemen Dan Akuntansi, 3(1), 62–67. <http://jibaku.unw.ac.id>

Dakwah, F., Komunikasi, D., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., & Konsumen, P. (2024). *Volume xx , Number xx , Tahun 2024 Open Access ANALISIS PERILAKU KONSUMEN DALAM PENGGUNAAN OVO SEBAGAI METODE PEMBAYARAN BEHAVIOR ANALYSIS CONSUMER BEHAVIOR ANALYSIS IN USING OVO AS A PAYMENT METHOD*. xx(xx), 1–8.

Donabella, B. C., & Manzilati, A. (2022). Analisis Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Platform Digital Bank. *Contemporary Studies in Economic, Finance and Banking*, 1(2), h 219.

Fadli, F. R. (2023). *Faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen terhadap penggunaan qris sebagai alat tranksaksi digital*.

Febriani, N. K. D., Utami, N. W., & Putri, I. G. A. P. D. (2023). Analisis Behavioral Intention dan Use Behavior Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada UMKM Dengan Metode UTAUT 2 di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 17(1), 67.

- <https://doi.org/10.32815/jitika.v17i1.890>
- Jannah, M., Hasyim, F., & Sari, L. E. P. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Qris Pada Generasi Milenial Kabupaten Sukoharjo. *Quranomic: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(2), 125–141.
<https://doi.org/10.37252/jebi.v2i2.374>
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386.
<https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>
- Menitulo, G., Paskais, D., & Timotius, D. (2021). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Pada Ud. Anisa Kecamatan Telukdalam Kabupaten Nias Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Nias Selatan*, 4(2), 297–308.
<https://doi.org/10.32815/jitika.v17i1.890>
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Paramita, E. D., & Cahyadi, E. R. (2024). The Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior of QRIS as Digital Payment Method Using Extended UTAUT Model. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 10(1), 132–145.
<https://doi.org/10.17358/ijbe.10.1.132>
- Rahadi, J., Agrecia, A., Valecia, V. G., & Nofirda, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31088–31093.
- Rahmawati, A., & Murtanto. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256.
<https://doi.org/10.25105/jet.v3i1.16032>

- Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(04), 162–170. <https://doi.org/10.59422/lbm.v1i04.168>
- Ramadhan, W., Daga, R., & Samad, A. (2023). Analisis Perilaku Nasabah Bank CIMB Niaga Makassar Terhadap Sistem Pembayaran Non Tunai QRIS. *Jurnal Sains Manajemen Nitro*, 2(2), 255–267. <https://doi.org/10.56858/jsmn.v2i2.172>
- Safitri, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Qris Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Generasi Z: Analisis Theory of Planned Behavior (Tpb). *Jurnal Istiqro: Jurnal Hukum Islam, Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 32–48. <https://doi.org/10.30739/istiqro.v10i1.2827>
- Supriadi, A. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Pengambilan Keputusan. *Alqalam*, 22(1), 127. <https://doi.org/10.32678/alqalam.v22i1.1441>
- Syaifuddin, A. F., & Rahman, K. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *INASJIF IndonesianScientific Journal of Islamic Finance*, 1(1), 1–21.
- Widowati, N., & Khusaeni, M. (2022). Adopsi Pembayaran Digital Qris Pada Umkm Berdasarkan Technology Acceptance Model. *..Journal of Development Economic and Social Studies*, 01(2), 325–347. <http://dx.doi.org/10.21776/jdess>.
- Zidan, H., & Auliya, Z. F. (2023). The influence of Performance Expectations, Business Expectations, and Facilitating Conditions on Interest in Using the QRIS System. *Dinamis: Journal of Islamic Management and Bussiness*, 6(1), 17–32. <https://doi.org/10.24256/dinamis.v6i1.3869>