

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, RISIKO DAN KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (QRIS)

Rizal Syahri Alfani*¹⁾, Kurnia Rina Ariani²⁾

¹² Fakultas Ekonomi dan Bisnis/Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

*E-mail: B200190554@student.ums.ac.id

Abstract

This research was conducted with the aim of finding out the influence of perceived benefits, perceived convenience, risk and trust on the decision to use QRIS electronic money. This research applies a quantitative approach method. The sampling technique uses purposive sampling. Data was obtained using a questionnaire with 96 respondents using the Slovin formula. The measurement scale used is the Likert scale. The data was processed using SPSS version 23. The results of this research showed that perceptions of benefits, risks and trust had a positive and significant influence on the decision to use QRIS electronic money. Meanwhile, the perception of convenience has a negative influence on the decision to use QRIS electronic money.

Keywords: Decision to use, perceived benefits, perceived convenience, risk, trust.

1. PENDAHULUAN

Di zaman modern seperti sekarang peningkatan teknologi dibidang teknologi informasi dan komunikasi sudah semakin maju, hal ini memberikan dampak kepada seluruh aspek kehidupan, terutama pada sektor ekonomi. Dimulai dari terbatasnya kegiatan transaksi pembayaran, hal itulah yang menyebabkan terbentuknya suatu inovasi yang mempermudah dan mempersingkat kegiatan transaksi pembayaran.

Hingga sekarang, proses transaksi keuangan telah berkembang sejalan dengan kemajuan inovasi dan teknologi, seperti yang terlihat dari terciptanya E-Wallet sebagai suatu komponen dalam financial technology (fintech). Menurut situs idxchannel.com, (2021), di masa wabah Covid-19, layanan dompet digital mengalami perkembangan yang pesat, begitu juga dengan meningkatnya pembayaran non-tunai.

Evolusi teknologi dalam alat bertransaksi berpotensi menggeser fungsi uang kartal sebagai proses pembayaran yang telah dikenal selama ini. Pada tanggal 14 Agustus 2014, Gubernur dari Bank Indonesia Agus D. W. Martowarjodo dengan resmi menyuarakan "Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)" dengan upaya mengimplementasikan proses transaksi yang efisien, aman, dan handal sekaligus mendukung keamanan konsumen, memperluas akses, dan kepentingan nasional, maka Bank Nasional tetap terus mengembangkan digitalisasi transaksi pembayaran serta meningkatkan sarana dan prasarana alat pembayaran. Sistem pembayaran transaksi non-tunai secara umum lebih efektif dan efisien.

Banyak pelaku usaha menerbitkan uang elektronik yang mendorong penggunaan aplikasi dompet digital (E-Wallet) oleh konsumen, dan penggiat usaha juga sudah menawarkan beragam kode QR yang relevan untuk alat transaksi yang mengandalkan server Sihalo et al., (2020). Bank Indonesia dengan tegas mendukung perkembangan metode pembayaran elektronik di bidang ini. Bank Indonesia menerbitkan kode QR nasional, yang juga dikenal sebagai *Quick*

Response Indonesia Standard (QRIS), yang bertujuan untuk mempermudah pembayaran transaksi elektronik. QRIS adalah sistem standar yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran menggunakan aplikasi *electronic money* yang menggunakan server, dompet elektronik, atau *m-banking*, dan diperkenalkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020.

Sejak diluncurkan pada 1 Januari 2020, Bank Indonesia melaporkan bahwa kuantitas individu yang menggunakan QRIS di Indonesia telah mencapai 28,75 juta, artinya terjadi peningkatan sebesar 15,95 juta pelanggan dari tahun sebelumnya. Selain itu, 22,7 juta merchant teridentifikasi memiliki QRIS (DataIndonesia.id, 2023). QRIS telah menjadi suatu inovasi yang baik untuk ekosistem digital bagi UMKM untuk meningkatkan pemberdayaan keuangan dan ekonomi (bank indonesia, 2021).

Tingkat persepsi pengguna QRIS yang merujuk pada teori TAM sebagai analisis keefektifan transaksi pembayaran menggunakan QRIS. Technology Acceptance Model (TAM) memuat dua aspek yang berdampak pada penerimaan teknologi, menurut Davis, (1989) dalam Utami, (2016), yaitu pandangan pengguna tentang manfaat teknologi dan kemudahan untuk memanfaatkannya. Melimpahnya keuntungan dari penggunaan QRIS apakah belum merasuk kedalam benak mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hal ini mendorong peneliti untuk menyelidiki keputusan mahasiswa jurusan akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk menggunakan QRIS.

Pada penelitian ini persepsi risiko ditambahkan ke dalam kriteria manfaat dan kemudahan yang dirasakan untuk pemilihan teknologi. Terlepas dari kenyataan bahwa teknologi menyediakan berbagai manfaat dan kemudahan untuk para penggunanya, beberapa orang menolak untuk memakai teknologi dengan alasan keraguan dalam masalah keamanan. Aspek risiko keamanan ini harus diprioritaskan oleh pengelola *e-money* agar dapat meminimalisir pandangan pengguna terhadap risiko transaksi yang bisa muncul karena transaksi berbasis elektronik, sehingga pemakai uang elektronik bebas dari kecemasan ketika bertransaksi memakai *e-money* (Priambodo & Prabawani, 2016).

Peneliti memasukkan unsur kepercayaan selain faktor risiko sebagai pengukur tingkat kepercayaan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam merangkul teknologi baru layaknya transaksi keuangan menggunakan QRIS ini sehingga dapat membantu pertumbuhan QRIS di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Karena kepercayaan merupakan hal yang sangat penting dalam terobosan teknologi di masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif. Data yang digunakan yakni data primer yang didapatkan dari angket dengan metode *purposive sampling*. Populasi yang dituju adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi sebanyak 2.404 orang, dengan kriteria mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi dan pernah atau sedang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Skala pengukuran menggunakan skala likert. Sementara itu sampel yang digunakan sebanyak 96 mahasiswa dengan rumus *slovin*. Data yang diperoleh kemudian di olah menggunakan SPSS 23 dengan pengujian berupa uji instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian uji asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji multikolinieritas, uji hetorkedastisitas. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan analisis linier regresi berganda uji t, uji f dan uji koefisien determinasi.

Hipotesis:

H1: Persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS Persepsi Kemudahan.

H2: Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS Risiko.

H3: Risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS Kepercayaan.

H4: Kepercayaan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS.

3. HASIL AND DISKUSI

3.1. Hasil

Uji Instrumen

Pengujian validitas melibatkan 30 responden menggunakan metode *Pearson's Correlation*. Untuk menentukan validitas item dapat dilihat dari nilai signifikansi, jika nilai > 0,05 maka dinyatakan valid (Priyatno, 2014). Berdasarkan pada hasil uji variabel seluruh item telah mencapai > 0,05 maka dinyatakan valid.

Pada uji reabilitas dilakukan dengan menghitung nilai *Cronbach Alpha* (α). Sebuah variabel dianggap memiliki reabilitas tinggi apabila memperoleh nilai *Cronbach Alpha* (α) > 0,6. Mengacu pada hasil uji reliabilitas keseluruhan variabel mendapat nilai *Cronbach Alpha* (α) > 0,6 jadi keseluruhan variabel dapat dikatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji data dalam penelitian ini sudah lolos semua uji asumsi klasik berupa uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas memiliki nilai signifikan $0,200 > 0,05$ maka bisa dinyatakan berdistribusi normal. Pada uji multikolinieritas menghasilkan nilai *tolerance* dan VIF dari variabel bebas telah memenuhi kriteria. Hal ini dapat dilihat variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, risiko, dan kepercayaan memperoleh nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10. Jadi model regresi terbebas dari multikolinieritas. Sedangkan uji heteroskedastisitas pada variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, risiko, dan kepercayaan memperoleh nilai signifikansi > 0,05. Artinya variabel bebas yang terdapat dalam tabel diatas tidak mengalami heteroskedastisitas (bebas heteroskedastisitas).

Uji Hipotesis

Tabel 4
Analisis Regresi Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficients	t	Sig.
	B		
Constant	12,586	-	-
Persepsi manfaat (X1)	0,340	2,733	0,008
Persepsi Kemudahan (X2)	-0,182	-1,457	0,149
Risiko (X3)	0,238	2,262	0,026
Kepercayaan (X4)	0,606	3,436	0,001

Sumber: Hasil olah data SPSS 23 for windows

Mengacu pada tabel 4. Maka dapat diketahui bahwa persamaan regresi berganda yang didapat berdasarkan hasil analisis sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 12,586 + 0,340X_1 - 0,182X_2 + 0,238 + 0,606$$

Dari persamaan di atas, maka dapat dijabarkan bahwa nilai konstanta yang didapat sebesar 12,586 jadi dapat disimpulkan jika variabel bebas bernilai 0 (konstan) maka variabel terikat sebesar 12,586. Nilai koefisien regresi variabel persepsi manfaat (X1) bernilai positif

yaitu 0,340 dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel persepsi manfaat (X1), jadi nilai variabel keputusan penggunaan (Y) akan naik sebesar 0,340 satuan dengan anggapan variabel bebas lainnya nilainya tetap. Besaran koefisien regresi variabel persepsi kemudahan (X2) bernilai negatif sebesar -0,182 dapat dijelaskan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel persepsi kemudahan (X2), maka variabel keputusan penggunaan (Y) akan menurun sebesar 0,182 dengan anggapan variabel bebas lainnya nilainya tetap. Besaran koefisien regresi variabel risiko (X3) bernilai positif bernilai 0,238 dapat dijabarkan bahwa masing-masing penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel risiko (X3), maka nilai variabel keputusan penggunaan (Y) akan naik sebesar 0,238 dengan anggapan variabel independen lainnya nilainya konsisten. Nilai koefisien regresi variabel kepercayaan (X4) bernilai positif sebesar 0,606 dapat dijabarkan bahwa masing-masing penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel kepercayaan (X4), maka nilai variabel keputusan penggunaan (Y) akan naik sebesar 0,606 dengan asumsi variabel independen lainnya nilainya tetap.

Tabel 5
Uji T

Variabel	T _{hitung}	t _{tabel}	Sig.	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	2,733	1,985	0,008	H ₁ diterima
Persepsi Kemudahan (X2)	-1,457	1,985	0,149	H ₂ ditolak
Risiko (X3)	2,262	1,985	0,026	H ₃ diterima
Kepercayaan (X4)	3,436	1,985	0,001	H ₄ diterima

Sumber: Hasil olahan data SPSS 21 for windows

Berdasarkan tabel diatas uji t mengungkap nilai pada sig. variabel persepsi manfaat (X1) bernilai $0,008 < 0,05$ maka bisa diartikan variabel persepsi manfaat (X1) mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y). Nilai sig. variabel persepsi kemudahan (X2) bernilai $0,149 > 0,05$ jadi bisa disimpulkan variabel persepsi kemudahan (X2) tidak ada pengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y). Nilai sig. variabel risiko (X3) bernilai $0,026 < 0,05$ jadi dapat diartikan variabel risiko (X3) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y) Nilai sig. variabel kepercayaan (X4) sebesar $0,001 < 0,005$ jadi bisa diartikan bahwa variabel kepercayaan (X4) mempunyai pengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y).

Tabel 6
Uji F

Variabel	F _{hitung}	F _{tabel}	Sig.
Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kumudahan (2), Risiko (X3), Kepercayaan (X4)	12,410	2,47	0,000

Sumber: Hasil olahan data SPSS 21 for windows

Dari hasil olah data diatas dapat diketahui nilai sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung bernilai $12,410 > F$ tabel bernilai 2,47. Sehingga bisa diartikan bahwa variabel bebas memiliki pengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

Tabel 7
Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,594	0,353	0,325	7,797

Sumber: Hasil olahan data *SPSS 21 for windows*

Diketahui dari nilai R Square bisa disimpulkan bahwa kuantitas pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 35,3%.

3.2 Diskusi

Pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan QRIS

Hasil analisis uji t menyatakan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya nilai signifikan pada variabel persepsi manfaat (X1) sebesar $0,008 < 0,05$ dengan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yakni $2,733 > 1,985$ dengan demikian H1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut, maka bisa dinyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin bermanfaat sistem tersebut bagi konsumen, semakin besar kemungkinan mereka untuk menggunakan sistem pembayaran dengan mengoprasikan uang elektronik QRIS. Salah satu manfaat yang dirasakan pengguna uang elektronik QRIS sebagai alat pembayaran adalah proses pembayaran yang cepat disamping itu juga pengguna dapat meminimalisir adanya kesalahan kembalian uang. Keuntungan lain yang diperoleh saat seseorang menjalankan proses pembayaran dengan menggunakan sistem informasi pembayaran uang elektronik QRIS yakni pengguna mendapatkan diskon dan promosi-promosi lain. Hal ini sependapat dengan gagasan TAM (*Technology Acceptance Model*) yang mengungkapkan bahwa keuntungan yang diterima sebanding dengan sejauh mana individu merasa sistem tersebut bisa menunjang kinerjanya. Pengguna dapat menggunakan sistem pembayaran uang elektronik QRIS jika mereka percaya bahwa sistem tersebut akan menguntungkan mereka.

Temuan penelitian ini sesuai dengan Yasar, (2022) dan Ningsih et al., (2021) yang membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

Pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS

Hasil dari analisis uji t mengungkapkan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan antara variabel persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai signifikan pada variabel persepsi kemudahan (X2) sebesar $0,149 > 0,05$ dengan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yakni $-1,457 < 1,985$ maka H2 ditolak. Maka persepsi kemudahan berpengaruh negatif terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi.

Banyaknya kemudahan yang diberikan oleh penyedia uang elektronik QRIS sebagai alat pembayaran non-tunai tidak berarti akan meningkatkan kemauan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi untuk memutuskan menggunakan layanan tersebut. Hal ini dikarenakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta merasa kesusahan dalam melakukan top up saldo diberbagai tempat dengan segala kondisi hal ini memungkinkan bahwa pembayaran tunai lebih mudah daripada melakukan *top up* saldo. Selain itu, penjual yang menyediakan layanan pembayaran berbasis QRIS masih belum merata.

Penelitian ini selaras dengan temuan penelitian dari Anjelina, (2018) Yang menggambarkan bahwa persepsi kemudahan tidak mempunyai dampak pada keputusan

menggunakan *E-Money*.

Pengaruh risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS

Hasil dari uji t penelitian ini mengungkapkan bahwa risiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal tersebut dibuktikan dari nilai signifikansi pada variabel risiko (X3) bernilai $0,026 < 0,05$ dengan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $2,262 > 1,985$ maka H3 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi.

Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi merasakan minimnya ancaman keamanan saldo, kerahasiaan data pribadi terjamin, dan selalu berhasil setiap melakukan transaksi. Kondisi ini dapat memberikan keyakinan kepada konsumen tanpa perlu gelisah tentang sistem dan fitur yang terlindungi dan penyedia layanan QRIS harus mengupayakan dengan menurunkan rasa risiko yang dimiliki konsumen saat bertransaksi online dengan QRIS.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Radho & Lestari, (2022) yang mengungkapkan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS.

Pengaruh kepercayaan terhadap keputusan menggunakan QRIS

Hasil dari uji t penelitian ini mengungkapkan bahwa kepercayaan mempunyai pengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal tersebut dapat dibuktikan dari angka signifikan pada variabel kepercayaan (X4) sebesar $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} yaitu $3,436 > 1,985$ maka H4 diterima. Sehingga bisa dijabarkan bahwa variabel kepercayaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi.

Kondisi ini mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi lebih cenderung menggunakan sistem informasi pembayaran uang elektronik QRIS jika mereka percaya bahwa teknologi tersebut dapat dipercaya dalam hal keamanan. Kepercayaan di sisi lain, membentuk persepsi pengguna terhadap sistem tersebut dalam hal teknologi baru yang dapat menjamin perlindungan transaksi pengguna. Sistem informasi pembayaran uang elektronik QRIS dapat diandalkan karena sedikitnya data pribadi dari konsumen yang dibutuhkan untuk menjalankan e-payment, sehingga konsumen mempunyai keyakinan bahwa pembayaran elektronik aman untuk dioperasikan, sama halnya saat seseorang mengoperasikan pembayaran sistem langsung dibayarkan ke perusahaan secara langsung, dan konsumen memiliki rasa kenyamanan dari uang elektronik QRIS yang memberikan kualitas sistem yang menyebabkan mahasiswa akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta mau menggunakan sistem pembayaran uang elektronik QRIS.

Penelitian ini sesuai dengan (Ulansari & Yudiantara, 2021) yang menerangkan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan pembayaran elektronik.

4. KESIMPULAN

Mengacu pada penelitian ini, bisa disimpulkan bahwa persepsi manfaat, risiko, dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Artinya, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi berkeinginan untuk menggunakan sistem tersebut karena adanya manfaat yang didapatkan, keamanan yang terjamin, serta percaya dengan kualitas sistem tersebut. Sedangkan persepsi kemudahan berpengaruh negatif terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS, meskipun penyedia layanan QRIS memberikan banyak kemudahan bagi

pengguna bukan berarti meningkatkan kemauan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi untuk menggunakan uang elektronik QRIS.

Saran yang dapat diberikan dari penelitian yaitu. Bagi penyedia layanan uang elektronik QRIS, diharapkan lebih mempromosikan keunggulan dan kemudahan yang didapat dalam sistem tersebut sehingga supaya menarik minat masyarakat maupun penggiat usaha dalam menggunakan jasa uang elektronik QRIS, serta menambahkan akses yang mudah dijangkau bagi individu untuk melakukan top up diberbagai tempat. Dengan cara tersebut diharapkan bisa meningkatkan kepuasan bagi konsumen. Saran yang bisa diberikan oleh penulis untuk peneliti berikutnya dapat memperlebar subjek penelitian seperti menambah fakultas lain atau dapat menerapkan semua mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta supaya hasil yang diperoleh dapat memproyeksikan keputusan penggunaan uang elektronik QRIS secara lebih luas, menambahkan metode wawancara supaya peneliti dapat memperoleh pengamatan yang lebih dalam mengenai keterkaitan variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, risiko, dan kepercayaan dengan variabel keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Komang Erlita, & Sri, M. L. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). *Vjra*, 11(02), 127–137.
- Anjelina, A. (2018). Persepsi Konsumen Pada Penggunaan E-Money. *Journal of Applied Managerial Accounting*, 2(2), 219–231. <https://doi.org/10.30871/jama.v2i2.934>
- Argitama, D. K., & Suryoko, S. (2020). Pengaruh E-Service Quality Dan Promosi Penjualan Terhadap Keputusan Penggunaan Produk Gopay (Studi Pada Pengguna Aplikasi Gojek Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 9(1), 80–84. <https://doi.org/10.14710/jiab.2020.26224>
- bank indonesia. (2021). *EKONOMI DIGITAL TERUS TUMBUH, QRIS TEMBUS 12 JUTA MERCHANT*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2328621.aspx
- DataIndonesia.id. (2023). *Ada 28,75 Juta Pengguna QRIS di Indonesia hingga Akhir 2022*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/ada-2875-juta-pengguna-qr-is-di-indonesia-hingga-akhir-2022>
- Davis, F.D., Bagozzi, R. P. & W., & P.R. (1989). *User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. Management science*.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu*

Administrasi Bisnis, 5(2), 127–135.

Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Andi Offset.

Radho, M., & Lestari, N. I. (2022). Students' Interest in Using the Quick Response Code Indonesian Standard Payment System for Vocational Education Program Students Serang Raya University. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN)*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.30656/jkk.v2i1.5846>

Rahmatsyah. (2011). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk Baru (Studi Kasus: E-Money Kartu Flazz BCA). *Universitas Indonesia*.

Rakhmayanti, I. (2021). *Mayoritas Pengguna e-Commerce Bayar Pakai Dompot Digital*. Idxchannel.Com. <https://www.idxchannel.com/ecotainment/mayoritas-pengguna-e-commerce-bayar-pakai-dompot-digital>

Sati, R. A. S., & Ramaditya, M. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card). *Management*, 1–20.

Schiffman, L. G., & Wisenblit, J. L. (2015). *consumer behavior*. pearson education limited.

Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*.

Suprpto, R., & Azizi, M. Z. W. (2020). *Manajemen Pemasaran (pertama)*. Myria Publisher.

Ulansari, L. P. E., & Yudiantara, I. G. A. P. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat , Persepsi Kemudahan , Persepsi Kepercayaan , dan Norma Subjektif terhadap Minat Menggunakan Sistem Informasi Pembayaran Elektronik (E-Payment). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 11(2), 312–321.

Utami, R. (2016). “Pengaruh Kualitas Sistem dan Layanan, Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Resiko Terhadap Sikap Penggunaan E-Money. (Studi Kasus : Mahasiswa Prodi Akuntansi, Universitas Islam Indonesia). *Universitas Islam Indonesia*.

Yasar, I. N. (2022). Perceptions of the Use of Qris Electronic Money on the Millennial Generation in Dki Jakarta. *Manajemen Dewantara*, 6(1), 70–83. <https://doi.org/10.26460/md.v6i1.12032>