

## PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN DAN EFEKTIVITAS TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QRIS PADA GENERASI Z DI KOTA MATARAM

BAYU ANDIKA GAFAR<sup>1)\*</sup>, LUKMAN EFFENDY<sup>2)</sup>

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Mataram

<sup>1)</sup>[bayudadrika488@gmail.com](mailto:bayudadrika488@gmail.com) (corresponding), <sup>2)</sup>[lukman.effendy@unram.ac.id](mailto:lukman.effendy@unram.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi efektivitas terhadap minat menggunakan Qris pada Generasi Z di Kota Mataram. penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang usianya 12-27 Tahun yang berjumlah 200 orang. Alasan menggunakan sampel 200 orang adalah Sampel 200 orang cukup besar untuk merepresentasikan populasi Generasi Z di Kota Mataram secara statistik. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda, uji t dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat menggunakan Qris, Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh Signifika terhadap Minat Menggunakan Qris dan persepsi efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat menggunakan Qris. Kemudian persepsi manfaat dan efektivitas merupakan faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris, sementara persepsi kemudahan tidak termasuk faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris.

**Kata kunci:** Persepsi Manfaat; Persepsi Kemudahan; Persepsi Efektivitas; Minat Menggunakan Qris

### ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of the perception of benefits, perception of convenience and perception of effectiveness on the interest in using Qris in Generation Z in Mataram City. This study uses a quantitative research method with an associative approach. The sample used in this study is Generation Z aged 12-27 years which is 200 people. The reason for using a sample of 200 people is that the sample of 200 people is large enough to represent the population of Generation Z in Mataram City statistically. The data analysis methods used are multiple linear regression analysis, t-test and determination coefficient. The results of this study show that Perception of Benefits has a positive and significant effect on Interest in using Qris, Perception of Convenience has no significant effect on Interest in Using Qris and Perception of effectiveness has a positive and significant effect on Interest in using Qris. Then the perception of benefits and effectiveness is a factor that affects the interest in using Qris, while the perception of convenience is not included in the factors that affect the interest in using Qris.*

**Keywords:** Perception of Benefits; Perception of Convenience; Perception of Effectiveness; Interest in Using Qris

### PENDAHULUAN

Dalam satu dekade terakhir, terjadi transformasi digital dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang mengubah cara mereka berperilaku secara drastis, termasuk pelaksanaan praktik-praktik perdagangan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat beserta pembayarannya (Nasih, 2024). Metode pembayaran di Indonesia telah berkembang dari Menggunakan uang tunai ke metode non-tunai. Termasuk di antaranya adalah pembayaran dengan kertas seperti cek, bilyet giro melalui proses kliring, dan metode tanpa kertas seperti transfer elektronik serta Menggunakan Kartu ATM/Debit, Kartu Kredit, dan Kartu Prabayar (Bank Indonesia, 2024).

Pengembangan ekonomi digital di Indonesia terus berkembang, salah satunya melalui Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Tujuan peluncuran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah untuk menyederhanakan dan memperluas Menggunakan pembayaran digital di Indonesia. Dengan QRIS, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya transaksi, dan mempercepat inklusi keuangan digital di seluruh negeri. QRIS juga dimaksudkan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran dengan menggunakan

teknologi kode QR yang telah menjadi standar, sehingga memudahkan individu dan bisnis dalam melakukan transaksi keuangan secara elektronik (Zanra & Sufnirayanti, 2024).

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dikenal sebagai generasi digital native yang terbiasa dengan Menggunakan perangkat teknologi sejak usia dini (Zanra & Sufnirayanti, 2024). Di Kota Mataram, generasi ini memainkan peran penting dalam mengadopsi inovasi teknologi, termasuk QRIS, yang menawarkan berbagai manfaat seperti kecepatan, efisiensi, dan kemudahan dalam transaksi. Namun, adopsi QRIS tidak hanya bergantung pada kehadiran teknologi itu sendiri, melainkan juga pada persepsi masyarakat terhadap manfaat, kemudahan, dan efektivitas sistem tersebut.

Menggunakan QRIS di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) berdasarkan data perwakilan Bank Indonesia wilayah NTB (2024) menunjukkan pertumbuhan yang signifikan sepanjang tahun 2024. Berdasarkan Data Menggunakan dan transaksi Jumlah Menggunakan Hingga bulan Oktober 2024 mencapai 475.000. Volume Transaksi, Pada periode yang sama, tercatat sekitar 15 juta transaksi menggunakan QRIS dan Total nilai transaksi QRIS di NTB mencapai Rp1,08 triliun. Sedangkan menurut data (Bank Indonesia, 2024) Menggunakan QRIS di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat (NTB), tercatat mencapai 459.731 Menggunakan sepanjang 2024, dengan total volume transaksi sebanyak 10.567.331 kali dan nominal transaksi mencapai Rp1,08 triliun. Sementara itu, jumlah merchant QRIS di Kota Mataram mencapai 70.891 merchant.

Persepsi manfaat adalah kepercayaan seseorang atas penggunaan teknologi dalam menyelesaikan aktivitas dan meningkatkan kinerja serta menambah produktivitasnya. Manfaat penggunaan QRIS antara lain proses transaksi dinilai lebih fleksibel dan dapat memenuhi harapan akan kecepatan proses penyelesaian transaksi dalam pembayaran (Namira, 2022). Persepsi manfaat merujuk pada sejauh mana Menggunakan merasa bahwa QRIS memberikan nilai tambah, seperti kenyamanan dan efisiensi dalam bertransaksi (Harahap & Yanti, 2024). Persepsi kemudahan atau *Ease Of Use* adalah sejauh mana seseorang merasa percaya bahwa pada saat menggunakan suatu sistem tidak memerlukan banyak usaha (Venkatesh, 2016) persepsi kemudahan mengacu pada pandangan Menggunakan bahwa QRIS mudah dipelajari dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang signifikan (Sheldy et al., 2023). Selain itu, efektivitas sistem pembayaran, seperti keamanan dan kecepatan transaksi, juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi minat generasi Z untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran sehari-hari (Ummah, 2019).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada menggabungkan tiga variabel (persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan efektivitas) untuk memahami minat menggunakan QRIS, sedangkan penelitian sebelumnya mungkin tidak memasukan Efektivitas, kemudian penelitian ini berfokus pada responded generasi Z sebagai responden penelitian, dengan karakteristik ekonomi dan sosial yang unik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi efektivitas terhadap minat menggunakan QRIS pada Generasi Z yang ada di Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategi pemasaran QRIS yang efektif untuk generasi Z.

### **Rumusan Masalah**

1. Apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan efektifitas mempengaruhi minat menggunakan QRIS pada generasi Z?
2. Bagaimana hubungan antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, efektifitas, dan minat menggunakan QRIS pada generasi Z?

### **Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan efektifitas terhadap minat menggunakan QRIS pada generasi Z.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan QRIS pada generasi Z.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Pendekatan penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu jenis penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu masalah tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk gambar dan kata-kata, kemudian kata-kata tersebut disusun dalam kalimat. Penelitian deskripsi bertujuan untuk mendeskripsikan suatu situasi atau fenomena secara akurat dan sistematis serta populasi tanpa mencoba untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel (Sugiyono, 2018). penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

## Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan adalah Orang yang Lahir tahun 1997 sampai 2012 atau Generasi Z Menggunakan QRIS yang ada di Kota Mataram. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang usianya 12-27 Tahun yang berjumlah 200 orang. Alasan menggunakan sampel 200 orang adalah Sampel 200 orang cukup besar untuk merepresentasikan populasi Generasi Z di Kota Mataram secara statistik, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi dengan tingkat kepercayaan tertentu, serta Responden mudah dijangkau melalui media sosial, kampus, dan tempat umum. Teknik Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2018) Teknik *Stratified Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi memiliki lapisan atau strata tertentu yang berbeda. Dalam teknik ini, populasi dibagi menjadi kelompok-kelompok (strata) berdasarkan karakteristik tertentu, seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, atau variabel lain yang relevan dengan penelitian. Setelah populasi terbagi ke dalam strata, sampel diambil secara acak dari masing-masing strata tersebut.

## Sumber data

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan peneliti adalah sumber data primer. Menurut Sugiyono (2018) sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama (responden atau objek penelitian) melalui proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Data ini belum diolah atau dianalisis sebelumnya, sehingga dianggap sebagai data mentah atau asli.

## Teknik Analisis Data

### Analisis regresi linear berganda

Menurut Sugiyono (2018) Analisis linier berganda adalah teknik statistik untuk menganalisis hubungan antara satu variabel dependen dengan dua atau lebih variabel independen. Untuk mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih serta menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen digunakan analisis regresi. Berikut rumus regresi linear berganda yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

$$Y = a + b1.x1 + b2.x2 + e$$

Dimana:

Y: minat menggunakan QRIS

X1: persepsi manfaat

X2: persepsi kemudahan

X3: persepsi Efektivitas

a: konstanta

b1-b2: koefisien regresi

e: error

## Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen.<sup>51</sup> Kriteria pengujian yang digunakan dengan membandingkan nilai signifikan yang diperoleh dengan taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05. Apabila nilai signifikan < 0,05 maka variabel bebas mampu mempengaruhi variabel terikat secara signifikan atau hipotesis diterima. Atau dengan membandingkan jika t hitung > t tabel yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima, atau jika t hitung < t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak (Sugiyono, 2018).

## Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)

Menurut Sugiyono (2018) Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) adalah ukuran seberapa besar variansi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen Uji koefisien determinasi mengukur kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Nilai R<sup>2</sup> yang kecil berarti kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel bebas dapat memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel terikat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data

#### Hasil Analisis Regresi Berganda

**Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Berganda**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.653	1.382		11.330	.000
	persepsi Manfaat	.396	.068	.533	5.834	.000
	Persepsi Kemudahan	-.049	.072	-.077	-.678	.499
	Persepsi Efektivitas	.215	.062	.321	3.463	.001

a. Dependent Variabel: Minat\_Menggunakan

$$Y = 0.14.653 + 0.396.X1 + -0.049.X2 + 0.215.X3 + e$$

Dari data di atas, maka dapat dijabarkan bahwa nilai konstanta yang didapat sebesar 15.653 jadi dapat disimpulkan jika variabel bebas bernilai 0 (konstan) maka variabel terikat sebesar 15.653. Nilai koefisien regresi variabel persepsi manfaat (X1) bernilai positif yaitu 0,396 dapat disimpulkan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel persepsi manfaat (X1), jadi nilai variabel Minat menggunakan Qris (Y) akan naik sebesar 0,340 satuan dengan anggapan variabel bebas lainnya nilainya tetap. Besaran koefisien regresi variabel persepsi kemudahan (X2) bernilai negatif sebesar -0.049 dapat dijelaskan bahwa setiap penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel persepsi kemudahan (X2), maka variabel Minat menggunakan Qris (Y) akan menurun sebesar 0.049 dengan anggapan variabel bebas lainnya nilainya tetap. Besaran koefisien regresi variabel efektivitas (X3) bernilai positif bernilai 0.215 dapat dijabarkan bahwa masing-masing penambahan nilai sebesar 1 satuan pada variabel efektivitas (X3), maka nilai variabel keputusan Menggunakan (Y) akan naik sebesar 0.215 dengan anggapan variabel independen lainnya nilainya konsisten.

#### Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Berdasarkan data di atas hasil pengujian Hipotesis (Uji t) adalah sebagai berikut:

- variabel persepsi manfaat (X1) terhadap minat Menggunakan Qris (Y). Nilai t hitung untuk variabel persepsi manfaat sebesar 5.834 sedangkan nilai t tabel sebesar 1.972 Maka dapat diketahui  $t_{hitung} 5.834 > t_{tabel} 1.972$  dan nilai signifikan  $0,00 < 0,05$  maka variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh signifikan terhadap variabel minat Menggunakan Qris (Y).
- variabel persepsi kemudahan (X2) terhadap minat Menggunakan Qris (Y). Nilai t hitung untuk variabel Persepsi kemudahan Menggunakan sebesar -0.678 sedangkan nilai t tabel sebesar 1.972 Maka dapat diketahui  $t_{hitung} -0.678 < t_{tabel} 1.972$  dan nilai signifikan  $0.499 > 0.05$  maka variabel kemudahan Menggunakan (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat Menggunakan Qris (Y).
- variabel Persepsi Efektivitas (X3) terhadap minat Menggunakan Qris (Y). Nilai t hitung untuk variabel Efektivitas (X3) sebesar 3.467 sedangkan nilai t table 1.972 maka dapat diketahui nilai t hitung  $3.467 > t_{table} 1.972$  dan nilai signifikan  $0.001 < 0.05$  maka variabel Persepsi Efektivitas (X3) berpengaruh signifikan terhadap variabel minat Menggunakan Qris (Y).

#### Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)

**Tabel 2. Hasil Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.735 <sup>a</sup>	.540	.533	2.318

a. Predictors: (Constant), Persepsi Efektivitas, persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas, menunjukan bahwa:

Nilai koefisien korelasi (R) adalah sebesar 0.735. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara Variabel Persepsi Manfaat (X1), persepsi Kemudahan (X2), dan Persepsi Efektivitas (X3) terhadap variabel minat Menggunakan Qris (Y). kemudian Nilai R<sup>2</sup> atau koefisien determinasi menggunakan nilai Adjusted R Square sebesar 0.533 atau 53.3%. berarti semua Variabel Persepsi Manfaat (X1), persepsi Kemudahan (X2), dan Persepsi Efektivitas (X3) terhadap variabel minat Menggunakan Qris (Y) sebesar 53,3% sedangkan sisanya 46,7% dipengaruhi oleh variabel- variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

## **Pembahasan**

### **Pengaruh Persepsi manfaat terhadap minat menggunakan Qris**

Berdasarkan hasil uji hipotesis (H1) menunjukkan bahwa persepsi manfaat (X1) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Qris (Y). yang ditandai dengan nilai t hitung  $5.834 > t$  tabel 1.972 dan nilai signifikan  $0.00 < 0.05$ . Dengan demikian, hipotesis (H1) persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada Generasi Z di Kota Mataram. Hal ini berarti persepsi manfaat merupakan faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Laloan et al., 2023) penelitian ini menemukan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Hasil Hipotesis variabel persepsi manfaat sebesar 3.107 sedangkan nilai t tabel sebesar 1.66. Maka dapat diketahui t hitung  $3.107 > t$  tabel 1.66 dan nilai signifikan  $0,002 < 0,05$  maka variabel persepsi persepsi manfaat (X2) secara parsial berpengaruh terhadap variabel minat Menggunakan (Y).

### **Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap minat menggunakan Qris**

Berdasarkan hasil uji hipotesis (H2) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Qris (Y). yang ditandai dengan nilai t hitung  $-0.678 > t$  tabel 1.972 dan nilai signifikan  $0.499 > 0.05$ . Dengan demikian, hipotesis (H2) persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada Generasi Z di Kota Mataram. Hal ini berarti persepsi kemudahan merupakan faktor yang tidak mempengaruhi minat menggunakan Qris.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Alfani & Ariani, 2023) hasil penelitian ini menunjukan bahwa tidak ada pengaruh signifikan 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.

### **Pengaruh Persepsi Efektivitas terhadap minat menggunakan Qris**

Berdasarkan hasil uji hipotesis (H3) menunjukkan bahwa persepsi efektivitas (X3) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan Qris (Y). yang ditandai dengan nilai t hitung  $3.467 > t$  table 1.972 dan nilai signifikan  $0.001 < 0.05$ . Dengan demikian, hipotesis (H3) persepsi efektivitas berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada Generasi Z di Kota Mataram. Hal ini berarti persepsi manfaat merupakan faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris.

Hasil penelitian dan pembahasan meliputi deskripsi data hasil penelitian serta diskusi hasil penelitian yang dilakukan dengan teori dan penelitian relevan yang diacu pada bagian pendahuluan. Untuk rumus matematika diberi penomoran apabila akan diacu. Apabila ada tabel dan grafik, Keterangan tabel dituliskan di atasnya dan rata tengah (*centered*), keterangan grafik/gambar ditulis di bawahnya dan *centered*. Keterangan tabel dimulai dengan nomor 1 dan seterusnya, begitupun juga dengan keterangan grafik/gambar. Keterangan tabel, isi tabel, dan Keterangan grafik/Gambar menggunakan size 10pt dan cetak tebal (bold). Contohnya:

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Generasi Z di Kota Mataram sesuai dengan hasil Analisis bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat menggunakan Qris, Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh Signifika terhadap Minat Menggunakan Qris dan persepsi efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat menggunakan Qris. Kemudian persepsi manfaat dan efektivitas merupakan faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris, sementara persepsi kemudahan tidak termasuk faktor yang mempengaruhi minat menggunakan Qris.

### **Saran**

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan dan kesimpulan di atas peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut :

1. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas variabel seperti keamanan dan insentif finansial untuk mengetahui bagaimana faktor tersebut memengaruhi persepsi Generasi Z dalam menggunakan QRIS.
2. Studi mendatang disarankan untuk mempelajari perbedaan persepsi Generasi Z di wilayah perkotaan dan pedesaan terkait Menggunakan QRIS, karena kemungkinan adanya perbedaan akses teknologi dan infrastruktur

3. Penelitian berikutnya dapat membandingkan persepsi Generasi Z terhadap QRIS dan platform pembayaran digital lainnya untuk mengetahui keunggulan dan kelemahannya dalam memenuhi kebutuhan generasi ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfani, R., & Ariani, K. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Qris). *Edunomika*, 08(01), 1–8. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/11256>
- Bank Indonesia. (2024). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*.
- Harahap, M. I., & Yanti, N. (2024). Pengaruh Persepsi Pengetahuan , Kemudahan Penggunaan , Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Dompot Digital Bagi Generasi X Di Medan. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 8(3), 1248–1261. <https://doi.org/10.29408/jpek.v8i3.28907>
- 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>
- Namira, L. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM di Kota Padang Menggunakan ePayment sebagai Metode Pembayaran*. 1(6), 212–224. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.553>
- Nasih, A. M. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Risiko Dan Persepsi Hambatan Terhadap Minat Menggunakan QRIS yang Dimediasi Oleh Sikap Terhadap QRIS. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(3), 1–15. <https://doi.org/10.26740/akunesa>
- Sheldy, Y. P., Sidanti, H., & Setiawan, H. (2023). Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Madiun). *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis Dan Akuntansi (SIMBA) 5, September 2023*, 1–14.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Alfabeta (ed.)).
- Ummah, M. S. (2019). PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL (QRIS) PADA MAHASISWA. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Venkatesh. (2016). Unified theory of acceptance and use of technology: A synthesis and the road ahead. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(9), 2063–2086.
- Zanra, S., & Sufnirayanti, S. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Lingkungan Sosial dan Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan QRIS. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 5(3), 177–192. <https://doi.org/10.35912/jakman.v5i3.3122>