

# Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Qris Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu

## Factors Affecting Consumer Interest in Using Qris as a Payment Method in Bengkulu City

Rahma Daniarti<sup>1)</sup>; Karona Cahya Susena<sup>2)</sup>; Lydia Gustina Putri<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

Email: <sup>1)</sup>[rahma.daniarti05@gmail.com](mailto:rahma.daniarti05@gmail.com) <sup>2)</sup>[karonacs@unived.ac.id](mailto:karonacs@unived.ac.id)

### How to Cite :

Daniarti,R.,Susena,C.K.Putri,G,L. (2024) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Qris Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu.Jurnal Akuntansi, Manajemen, Ekonomi Islam 1(2). DOI:

### ARTICLE HISTORY

Received [03 Agustus 2024]

Revised [05 September 2024]

Accepted [20Oktober 2024]

### KEYWORDS

QRIS, Convenience, Security, Speed

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



### ABSTRAK

QRIS adalah alat pembayaran digital yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia, menggunakan barcode yang di-scan melalui aplikasi dompet digital agar transaksi lebih mudah, cepat, dan aman. Perkembangan pembayaran menggunakan QRIS dilihat dari semakin meningkatnya data pengguna qris hingga 48 juta pengguna dari tahun 2022 sampai dengan maret 2024. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemudahan, keamanan, dan kecepatan terhadap minat konsumen menggunakan qris sebagai metode pembayaran di kota Bengkulu. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Bengkulu pengguna QRIS yang sedang berbelanja di ichiban sushi bencolen mall berjumlah 100 orang. Hasil regresi linear berganda menunjukkan persamaan:  $Y = 7,067 + 0,168 X1 + 0,198 X2 + 0,625 X3$ , hal ini menggambarkan arah regresi yang positif, artinya variabel kemudahan (X1), keamanan (X2) dan kecepatan (X3) terdapat pengaruh positif terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu. Nilai koefisien determinasi (R square) dari SPSS 25.00 adalah 0,519. Hal ini berarti bahwa kemudahan, keamanan, dan kecepatan mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran sebesar 51,9% sedangkan sisanya 48,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil uji t pada taraf signifikansi 0,05 menjelaskan bahwa secara parsial X1, X2, dan X3 mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu dengan nilai X1 0,011, X2 0,006, X3 0,000.

### ABSTRACT

QRIS is a digital payment tool issued by Bank Indonesia, using a barcode that is scanned through a digital wallet application to make transactions easier, faster, and safer. The development of payments using QRIS is seen from the increasing data of qris users up to 48 million users from 2022 to March 2024. The purpose of this study was to determine the effect of convenience, security, and speed on consumer interest in using qris as a payment method in Bengkulu city. This research method uses quantitative research type, the sample in this study is the people of Bengkulu city QRIS users who are shopping at ichiban sushi bencolen mall totaling 100 people. The results of multiple linear regression show the equation:  $Y = 7.067 + 0.168 X1 + 0.198 X2 + 0.625 X3$ , this illustrates the positive direction of regression, meaning that the variables of convenience (X1), security (X2) and speed (X3) have a positive influence on consumer interest in using QRIS as a payment method in Bengkulu City. The coefficient of determination (R square) from SPSS 25.00 is 0.519. This means that convenience, security, and speed affect consumer interest in using QRIS as a payment method by 51.9% while the remaining 48.1% is influenced by other factors. The t test results at the 0.05 significance level explain that partially X1, X2, and X3 have a

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini telah mengubah gaya hidup masyarakat, yang semakin bergantung pada teknologi untuk mempermudah aktivitas sehari-hari agar lebih efektif, efisien, dan ekonomis dibandingkan dengan gaya hidup sebelum adanya teknologi. Teknologi telah diterapkan secara luas dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan berbagai fasilitas teknologi yang tersedia untuk masyarakat. Sejalan dengan itu, sistem pembayaran di Indonesia juga turut berkembang. Kemajuan teknologi mendorong kebutuhan akan mekanisme pembayaran yang lebih cepat dan aman. Salah satu perubahan tersebut adalah meningkatnya popularitas pembayaran non-tunai, meskipun uang tunai masih menjadi prioritas. Pembayaran digital, yang menggunakan media elektronik seperti internet banking, mobile banking, dan dompet elektronik memungkinkan penyimpanan uang dan pembayaran otomatis melalui perangkat, sehingga memudahkan transaksi keuangan (Salam,dkk,2024;293).

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, kini telah muncul layanan baru berupa aplikasi dompet digital dan perbankan digital sebagai penerus uang elektronik. Dompet digital dan perbankan digital ini berfungsi untuk menyimpan dana dalam jumlah tertentu serta sebagai alat pembayaran digital yang dapat diakses melalui smartphone dengan memindai kode QR yang disediakan oleh penjual. Pembayaran melalui dompet digital dan perbankan digital memiliki beberapa kelebihan, seperti kecepatan, kemudahan, dan keamanan (Saputri,2020;237). Di Indonesia sistem pembayaran digital semakin berkembang pesat dengan terdapatnya beberapa aplikasi dompet digital seperti GoPay, Dana, OVO, LinkAja, Mobile Banking dan Doku. Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan barcode pembayaran digital sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan, dengan adanya beberapa macam barcode yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode tersebut, karena syarat dan ketentuannya masing-masing barcode yang berebeda-beda. Tetapi dengan adanya QRIS dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembayaran (Saputri,2020;237). Untuk mendorong kelancaran transaksi non-tunai, Bank Indonesia telah memperkenalkan alternatif pembayaran baru, yaitu QRIS (Setiawan & Mahyuni, 2020:921).

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode barcode dari bank indonesia agar proses transaksi dengan menggunakan barcode menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya (Bank Indonesia, 2019). Keunggulan QRIS bagi nasabah, di sisi lain, adalah kecepatan dan kemudahan, tidak perlu membawa uang tunai, tidak perlu khawatir kode QR mana yang akan digunakan, dan perlindungan karena semua penyedia layanan QRIS diberi wewenang oleh dan di bawah arahan Bank Indonesia (Indriani & Syamsul,2023;1482). Berdasarkan pernyataan tersebut, variabel kemudahan, keamanan, dan kecepatan dapat ditetapkan untuk penelitian ini, karena QRIS dirancang untuk mempermudah proses transaksi tanpa uang tunai, menjamin keamanan dengan persetujuan dari Bank Indonesia, dan mempercepat transaksi melalui standarisasi kode QR yang berlaku untuk semua penyedia layanan.

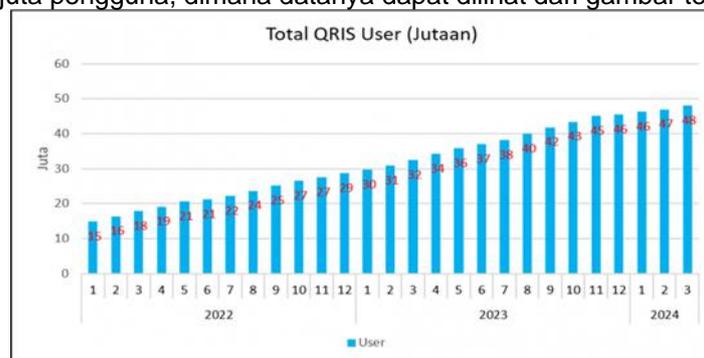
Kemudahan penggunaan adalah tingkat di mana orang menganggap teknologi informasi mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha dari pengguna (Nurdin,dkk, 2020;2). Menurut hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Palupi.A.A (2021), variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh sebesar 73,10%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan menjadi salah-satu faktor yang menjadi minat konsumen untuk menggunakan qris sebagai alat pembayaran non-tunai.

Keamanan didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan pembayaran elektronik tertentu akan aman (Chawla & Joshi, 2019;1590). Persepsi keamanan mencerminkan keyakinan individu terhadap keamanan suatu teknologi. Ini berarti bahwa persepsi keamanan adalah pandangan seseorang tentang sejauh mana informasi pribadi mereka terlindungi dari akses oleh pihak lain, karena informasi tersebut telah disimpan dengan aman dan tidak dapat dimanipulasi (Paulus, 2022). Dengan demikian, pengguna merasa yakin untuk menggunakan teknologi yang dianggap aman. Keamanan dalam melakukan transaksi melalui QRIS telah dijamin karena diawasi oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) selaku pihak yang menciptakan sistem tersebut. Penelitian yang di lakukan oleh Pangestu.A.N (2024) menyatakan bahwa variabel keamanan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keputusan mahasiswa menggunakan QRIS sebesar 58,90 %.

Menurut Sancheti.T (2024), kecepatan transaksi adalah waktu yang diperlukan secara singkat untuk menyelesaikan suatu transaksi keuangan. Kepuasan pelanggan dalam menggunakan layanan sistem online, khususnya penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran, sangat bergantung pada kecepatan proses transaksi. Keberhasilan suatu sistem pembayaran, salah satunya, diukur dari cepatnya pemrosesan transaksi. Jika proses transaksi memakan waktu terlalu lama, pengguna cenderung merasa kurang nyaman dan enggan menggunakan kembali metode pembayaran tersebut. Sebaliknya, jika proses transaksi berlangsung dengan cepat, pengguna akan merasa lebih nyaman dan tidak ragu untuk terus menggunakan metode pembayaran QRIS (Agustina R 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Anteng Pangestu (2024) variabel kecepatan memiliki thitung  $2.675 > 1,980$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecepatan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keputusan mahasiswa menggunakan QRIS sebesar 26,75%,

Minat adalah keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang cenderung berperilaku sesuai dengan keinginannya atau minatnya. Tingkat penggunaan teknologi oleh seseorang dapat diprediksi berdasarkan perhatiannya terhadap teknologi tersebut, seperti motivasi untuk terus menggunakan, mendorong pengguna lain, atau menambah perangkat lain (Wibasuri,dkk 2022;215).

Berdasarkan data dari Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang diakses pada tanggal 15 agustus 2024 menyatakan bahwa sejak januari 2022 hingga maret 2024 jumlah pengguna QRIS meningkat sampai 48 juta pengguna, dimana datanya dapat dilihat dari gambar tersebut.



Gambar 1 : Total Pengguna Qris Januari 2022 – Maret 2024  
Sumber : Databoks & ASPI Indonesia Statistik Qris

Pada maret 2024 ada sekitar 48 juta konsumen (user) yang menggunakan qris, jumlahnya meningkat 50% dibanding maret tahun lalu, sekaligus menjadi rekor tertinggi baru. Kenaikan pengguna ini beriringan dengan makin banyaknya pedagang (merchant), yang melayani pembayaran dengan qris. Pada maret 2024 sudah ada sekitar 32 juta merchant qris di Indonesia, tumbuh 28%. Pertumbuhan konsumen dan pedagang ini juga mendorong naiknya transaksi. Kemudian nilai total transaksinya tumbuh 223% menjadi Rp.42 triliun. qris merupakan fasilitas pembayaran digital dari bank Indonesia (BI). Dengan fasilitas ini pedagang dan konsumen bisa melakukan transaksi non tunai dengan memindai kode qr menggunakan smartphone (Ahdiat.A, 2024 ). Hal tersebut membuktikan bahwa semakin banyaknya masyarakat yang berminat melakukan pembayaran menggunakan qris sebagai metode pembayaran.

## LANDASAN TEORI

### Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran merupakan kegiatan yang direncanakan dan dijalankan oleh perusahaan. Perencanaan membutuhkan strategi dan keahlian yang tepat untuk menentukan rencana tersebut. Peran manajemen pemasaran dalam sebuah perusahaan sangatlah penting, ini termasuk menyiapkan produk yang lebih inovatif, dengan memilih pangsa pasar yang diharapkan perusahaan, dan mempromosikan produk baru kepada pembeli yang potensial.

Menurut Kotler dan Keller (2017:6), manajemen pemasaran merupakan pasar sasaran untuk menarik, mempertahankan, dan meningkatkan konsumen dengan menciptakan dan memberikan kualitas penjualan yang baik. Menurut Tjiptono (2016:63), manajemen pemasaran secara keseluruhan yaitu cara perusahaan melakukan bisnis yang mempersiapkan, menentukan, dan mendistribusikan produk, jasa, dan gagasan yang dapat memenuhi kebutuhan pasar sasaran.

### Technology Acceptance Model (TAM)

Tamasya et al., (2020) menyatakan TAM adalah suatu kerangka kerja yang dipergunakan untuk meramalkan dan memberikan penjelasan cara pengguna teknologi menerima dan menggunakan

teknologi yang terkait pekerjaan mereka. Tujuan dari Technology Acceptance Model (TAM) adalah untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi berbasis informasi secara umum. TAM merupakan komponen dari sistem informasi dan membahas tentang bagaimana pengguna merespon dan menerima suatu sistem, serta kemungkinan adanya penolakan dari pengguna. Selain itu, TAM juga dapat menggambarkan perilaku pengguna akhir terhadap teknologi informasi dengan variasi yang luas serta populasi pengguna yang beragam, yang berguna untuk memahami pengaruh faktor eksternal terhadap landasan psikologis pengguna. Teori ini mengadopsi beberapa model yang telah dikembangkan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan atau penolakan penggunaan teknologi baru. Teori Technology Acceptance Model (TAM) menyatakan bahwa niat untuk menggunakan teknologi tertentu berperan penting dalam menentukan apakah seseorang bersedia menggunakan teknologi tersebut atau tidak. Hubungan teori ini dengan penelitian ini terletak pada bagaimana masyarakat menerima teknologi yang diterapkan dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

### **Kemudahan ( X1 )**

Kemudahan penggunaan adalah tingkat di mana orang menganggap teknologi informasi mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha dari pengguna (Nurdin dkk, 2020;2). Menurut penelitian dari Marhamah (2023) persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu kepercayaan dalam menggunakan teknologi/sistem bahwasanya hal tersebut mudah dan bebas dari masalah serta tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya sehingga seseorang akan meyakini untuk menggunakan teknologi tersebut. Penerapan sistem pembayaran digital berbasis QR Code dianggap lebih muda dalam berbagai aspek (Lestari,2020;28). Dalam konteks penelitian ini, kemudahan penggunaan diartikan sebagai tingkat kenyamanan dan minimnya usaha yang diperlukan seseorang dalam melakukan transaksi menggunakan layanan pembayaran digital QRIS.

### **Keamanan ( X2 )**

Keamanan didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan pembayaran elektronik tertentu akan aman (Chawla & Joshi, 2019;1590). Keamanan sistem informasi mencakup tiga konsep utama: Confidentiality, Integrity, dan Availability (C.I.A). Ketiganya merupakan prinsip-prinsip penting dalam keamanan informasi. Pertama, confidentiality berarti menjaga kerahasiaan data transaksi yang dilakukan melalui media elektronik. Kedua, integrity memastikan bahwa pesan yang dipindahkan dan diterima selama proses transaksi tetap utuh dan tidak berubah. Terakhir, availability menjamin bahwa koneksi yang diperlukan selalu tersedia saat dibutuhkan. Ketika tingkat jaminan keamanan terpenuhi dan sesuai dengan harapan konsumen, mereka akan merasa aman untuk membuka informasi pribadi dan melakukan pembelian (Rahman,dkk,2024).

Keamanan dalam melakukan transaksi melalui QRIS telah dijamin karena diawasi oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) selaku pihak yang menciptakan sistem tersebut. Upaya perlindungan hukum yang dilakukan Bank Indonesia untuk mengawasi, mengatur, dan menjaga keamanan sistem pembayaran dengan mengeluarkan beberapa peraturan hukum seperti peraturan Bank Indonesia atau PBI No.16/8/PBI/2014 Tentang E-money. Peraturan tersebut mencantumkan sanksi yang akan diterima pihak pengakusisi, penerbit, prinsipal, penyelenggara kliring dan penyelenggara apabila mereka menyalahgunakan data privasi pengguna (Suastrawan & Kusuma, 2021;419).

### **Kecepatan ( X3 )**

Menurut Sancheti.T (2024), kecepatan transaksi adalah waktu yang diperlukan secara singkat untuk menyelesaikan suatu transaksi keuangan. Pembayaran digital, terutama melalui platform modern, sering kali menawarkan kecepatan transaksi yang lebih cepat dibandingkan metode tradisional. Namun, kecepatan ini bisa bervariasi tergantung pada platform yang digunakan dan jenis transaksinya. Kecepatan akses merupakan salah satu indikator kualitas sistem informasi yang diterapkan memiliki kualitas yang baik, Kecepatan akses adalah salah satu parameter yang penting dalam menilai kualitas sistem informasi yang diimplementasikan. Dalam kondisi masa kini, kecepatan transaksi sangat diinginkan oleh konsumen yang menghargai penghematan waktu. Hal ini mempengaruhi keputusan dan kecenderungan konsumen untuk menggunakan pembayaran non-tunai, dimana kecepatan transaksi menjadi faktor yang menarik bagi mereka (Lau.S & Pradana,2021;288).

### **Minat Konsumen Menggunakan QRIS ( Y )**

Minat adalah suatu keinginan atau ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan tertentu yang menarik minatnya, sehingga ia mau melakukannya tanpa dipaksa oleh orang lain (Atieq & Nurpiani, 2022;401). Minat dalam menggunakan aplikasi adalah faktor yang mengukur keberhasilan penerimaan

suatu teknologi. Niat perilaku adalah ukuran minat individu yang mendorong perilaku atau menggabungkan sikap dan pengakuan terhadap adanya suatu layanan. Niat dipahami sebagai keinginan internal individu untuk melakukan pola perilaku tertentu. Konsep ini menunjukkan bahwa orang bertindak ketika mereka memiliki niat. Niat perilaku dapat digunakan untuk memprediksi perilaku yang sebenarnya (Afdillaha & Mahmud, 2023;1). Minat dalam penelitian ini di artikan dalam keinginan konsumen dalam bertransaksi menggunakan layanan pembayaran digital QRIS dengan beberapa alasan seperti dikarenakan kemudahan menggunakan, keamanan bahwa transaksi menggunakan qris aman, serta kecepatan dalam menggunakan qris.

### Definisi QR Code Indonesian Standart ( QRIS )

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) atau biasa disingkat QRIS (dibaca kris) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code yang dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Quick Response Code Indonesian Standard ditetapkan oleh bank indonesia dan diluncurkan pada tanggal 17 agustus 2019, QRIS resmi digunakan sejak 1 Januari 2020, sebagaimana diumumkan oleh Bank Indonesia (Azzahroo & Estiningrum,2021;10).

QRIS adalah alat pembayaran digital kode ber-barcode yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia yang di scan melalui aplikasi dompet digital seperti GoPay, OVO, Link Aja, Flip, Dana, ShopeePay, dan Mobile Banking, yang dimana maksud dari pembayaran digital adalah metode transaksi keuangan yang dilakukan secara elektronik tanpa memerlukan uang tunai atau cek fisik (Shasanti,Bagana,2024;3259)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang dimaksud dengan metode kuantitatif adalah metode digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik guna menguji hipotesis (Sugiyono, 2016). Penelitian kuantitatif ini juga tergolong dalam jenis penelitian asosiatif, yang bertujuan untuk mengkaji hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2016). Variabel bebas (variabel independen) dalam penelitian ini adalah kemudahan, keamanan dan kecepatan sedangkan variabel terikat (dependen) minat menggunakan QRIS. Adapun Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan adalah penelitian lapangan yaitu penelitian survei dengan cara menyebarkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner kepada responden sebagai instrument penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Indikator Penelitian**

| No                    | Item Pernyataan | R_Tabel | R_Hitung | Keterangan |
|-----------------------|-----------------|---------|----------|------------|
| <b>Kemudahan (X1)</b> |                 |         |          |            |
| 1.                    | X1.1            | 0,196   | 0,687    | Valid      |
| 2.                    | X1.2            | 0,196   | 0,449    | Valid      |
| 3.                    | X1.3            | 0,196   | 0,585    | Valid      |
| 4.                    | X1.4            | 0,196   | 0,610    | Valid      |
| 5.                    | X1.5            | 0,196   | 0,551    | Valid      |
| 6.                    | X1.6            | 0,196   | 0,569    | Valid      |
| 7.                    | X1.7            | 0,196   | 0,396    | Valid      |
| 8.                    | X1.8            | 0,196   | 0,653    | Valid      |
| 9.                    | X1.9            | 0,196   | 0,530    | Valid      |
| 10.                   | X1.10           | 0,196   | 0,635    | Valid      |
| 11.                   | X1.11           | 0,196   | 0,614    | Valid      |
| 12.                   | X1.12           | 0,196   | 0,652    | Valid      |
| <b>Keamanan (X2)</b>  |                 |         |          |            |
| 1.                    | X2.1            | 0,196   | 0,589    | Valid      |
| 2.                    | X2.2            | 0,196   | 0,633    | Valid      |
| 3.                    | X2.3            | 0,196   | 0,653    | Valid      |
| 4.                    | X2.4            | 0,196   | 0,663    | Valid      |
| 5.                    | X2.5            | 0,196   | 0,603    | Valid      |

|                                   |       |       |       |       |
|-----------------------------------|-------|-------|-------|-------|
| 6.                                | X2.6  | 0,196 | 0,773 | Valid |
| 7.                                | X2.7  | 0,196 | 0,754 | Valid |
| 8.                                | X2.8  | 0,196 | 0,687 | Valid |
| 9.                                | X2.9  | 0,196 | 0,666 | Valid |
| 10.                               | X2.10 | 0,196 | 0,672 | Valid |
| <b>Kecepatan (X3)</b>             |       |       |       |       |
| 1.                                | X3.1  | 0,196 | 0,815 | Valid |
| 2.                                | X3.2  | 0,196 | 0,832 | Valid |
| 3.                                | X3.3  | 0,196 | 0,793 | Valid |
| 4.                                | X3.4  | 0,196 | 0,699 | Valid |
| <b>Minat Menggunakan QRIS (Y)</b> |       |       |       |       |
| 1.                                | Y1    | 0,196 | 0,615 | Valid |
| 2.                                | Y2    | 0,196 | 0,716 | Valid |
| 3.                                | Y3    | 0,196 | 0,623 | Valid |
| 4.                                | Y4    | 0,196 | 0,717 | Valid |
| 5.                                | Y5    | 0,196 | 0,623 | Valid |
| 6.                                | Y6    | 0,196 | 0,719 | Valid |
| 7.                                | Y7    | 0,196 | 0,681 | Valid |
| 8.                                | Y8    | 0,196 | 0,637 | Valid |

Sumber : Output SPSS versi 25.0, 2024

Berdasarkan data dari tabel 1 di atas bahwa sebanyak 34 item pernyataan yang diajukan kepada pengguna QRIS setiap item pernyataan semuanya valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka indikator dapat digunakan sebagai alat penelitian.

**Tabel. 2 Hasil Uji Reabilitas**

| No | Variabel          | Nilai Alpha Cronbach | Keterangan |
|----|-------------------|----------------------|------------|
| 1  | Kemudahan         | 0,806                | Realibel   |
| 2  | Keamanan          | 0,856                | Realibel   |
| 3  | Kecepatan         | 0,791                | Realibel   |
| 4  | Minat Menggunakan | 0,814                | Realibel   |

Sumber : Output SPSS versi 25.0, 2024

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2 di atas diketahui bahwa seluruh koefisien *alpha cronbach* variabel penelitian lebih besar dari nilai tingkat signifikansi yaitu 0,60 yang berarti seluruh instrumen penelitian adalah reliabel (andal).

**Tabel 3. Hasil Uji Regresi Berganda**

| <b>Coefficients<sup>a</sup></b> |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                           | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|                                 | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| (Constant)                      | 7.067                       | 3.039      |                           | 2.326 | .022 |
| Kemudahan_X1                    | .168                        | .065       | .237                      | 2.596 | .011 |
| Keamanan_X2                     | .198                        | .070       | .259                      | 2.807 | .006 |
| Kecepatan_X3                    | .625                        | .168       | .352                      | 3.724 | .000 |

Sumber : SPSS versi 25.0, 2024

Penghitungan regresi linear berganda dengan menggunakan program SPSS 25.0 pada tabel 3 maka dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = 7,067 + 0,168 X1 + 0,198 X2 + 0,625 X3$$

Persamaan dari regresi linear berganda tersebut adalah :

1. Nilai konstanta 7,067 artinya bahwa apabila variabel kemudahan (X1), keamanan (X2) dan kecepatan (X3) dianggap sama dengan nol (0) maka variabel minat menggunakan (Y) akan tetap sebesar 7,067.
2. Pengaruh kemudahan (X1) terhadap minat menggunakan (Y)  
Nilai koefisien kemudahan (X1) adalah sebesar 0,168 dengan asumsi apabila X1 mengalami peningkatan sebesar satu-satuan, maka minat menggunakan (Y) juga akan mengalami peningkatan sebesar 0,168.
3. Pengaruh keamanan (X2) terhadap minat menggunakan (Y) Nilai Koefisien regresi variabel keamanan adalah sebesar 0,198 dengan asumsi apabila keamanan (X2) mengalami peningkatan sebesar satu-satuan maka minat menggunakan (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,198.
4. Pengaruh Kecepatan (X3) terhadap minat menggunakan (Y)  
Nilai koefisien regresi variabel kecepatan (X3) adalah sebesar 0,625, dengan asumsi apabila mengalami peningkatan sebesar satu-satuan maka minat menggunakan (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,625.

**Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

| Model Summary <sup>b</sup> |                   |          |                   |                            |                   |          |     |     |               |               |
|----------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|---------------|
| Model                      | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               | Durbin Watson |
|                            |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |               |
| 1                          | .720 <sup>a</sup> | .519     | .504              | 2.05162                    | .519              | 34.509   | 3   | 96  | .000          | 1.458         |

a. Predictors: (Constant), Kecepatan\_X3, Kemudahan\_X1, Keamanan\_X2

b. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_QRIS\_Y

Sumber : SPSS versi 25.0, 2024

Berdasarkan tabel 4 untuk nilai koefisien determinasi menggunakan model R Square. Dari hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 25,0 dapat diketahui nilai koefisien determinasi dari R adalah 0,519. Hal ini berarti bahwa nilai Variabel X berpengaruh terhadap variabel (Y) dengan nilai r square sebesar 51,9% sedangkan sisanya 48,1% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Tabel 5. Hasil Uji F**

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |        |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model              |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
| 1                  | Regression | 435.763        | 3  | 145.254     | 34.509 | .000 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 404.077        | 96 | 4.209       |        |                   |
|                    | Total      | 839.840        | 99 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_QRIS\_Y

b. Predictors: (Constant), Kecepatan\_X3, Kemudahan\_X1, Keamanan\_X2

Sumber : Output SPSS versi 25.0, 2024

Dari tabel 5 diatas bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Karena tingkat signifikansi dibawah 0,05 menunjukkan bahwa secara simultan kemudahan (X1) keamanan (X2) dan kecepatan (X3) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan (Y) QRIS sebagai metode pembayaran di kota Bengkulu. Dengan nilai F hitung  $> F$  tabel yaitu f hitung sebesar  $34,509 > f$  tabel 2,70 (F Tabel terlampir), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel. 6 Hasil Uji T

| Coefficients <sup>a</sup> |              |                             |            |                           |       |      |
|---------------------------|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| Model                     |              | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|                           |              | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1                         | (Constant)   | 7.067                       | 3.039      |                           | 2.326 | .022 |
|                           | Kemudahan_X1 | .168                        | .065       | .237                      | 2.596 | .011 |
|                           | Keamanan_X2  | .198                        | .070       | .259                      | 2.807 | .006 |
|                           | Kecepatan_X3 | .625                        | .168       | .352                      | 3.724 | .000 |

Sumber : SPSS versi 25.0, 2024

Dari hasil penghitungan Dengan menggunakan SPSS 25.0 dapat dijelaskan bahwa:

1. Variabel Kemudahan (X1)

Hasil pengujian untuk variabel kemudahan menunjukkan nilai signifikansi  $0,011 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa T hitung pada variabel kemudahan lebih besar dari T tabel yaitu  $2.596 > 1,983$  (rumus t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

2. Variabel Keamanan (X2)

Hasil pengujian untuk variabel keamanan menunjukkan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa T hitung pada variabel keamanan lebih besar dari T tabel yaitu  $2.807 > 1,983$  (rumus t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel keamanan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di kota Bengkulu.

3. Variabel Kecepatan (X3)

Hasil pengujian untuk variabel kecepatan menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa T hitung pada variabel kecepatan lebih besar dari T tabel yaitu  $3.724 > 1,983$  (rumus t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kecepatan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di kota Bengkulu.

## Pembahasan

### Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu

Hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara kemudahan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, karena hasil pengujian untuk variabel kemudahan menunjukkan nilai signifikansi  $0,011 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya variabel X1 berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Berdasarkan uji t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu  $2,596 > 1,983$  (t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen menggunakan (Y) QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu. Berdasarkan uji Partial (uji t) menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap minat konsumen menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Seperti yang dikemukakan oleh Dinda Putri Aisa (2024), Nanda Anteng Pangestu (2024), Ulfa Fazriah (2023) , dan Anggi Pratama Hakim, dkk (2023;129) yang menyatakan bahwa variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

### Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu

Hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara keamanan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, karena hasil pengujian untuk variabel keamanan menunjukkan nilai signifikansi  $0,006 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya variabel X2 berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Berdasarkan uji t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu  $2,807 > 1,983$  (t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel keamanan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen menggunakan (Y) QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu. Berdasarkan uji Partial (uji t) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap minat konsumen menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Seperti yang dikemukakan oleh Dinda Putri Aisa (2024) dan Nanda Anteng Pangestu (2024), yang menyatakan bahwa variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

### **Pengaruh Kecepatan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu**

Hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara kecepatan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, karena hasil pengujian untuk variabel kecepatan menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya variabel X3 berpengaruh signifikan terhadap variabel Y.

Berdasarkan uji t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu  $3.724 > 1,983$  (t tabel terlampir). Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kecepatan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen menggunakan (Y) QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu. Berdasarkan uji Partial (uji t) menunjukkan bahwa kecepatan berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap minat konsumen menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Seperti yang dikemukakan oleh Nanda Anteng Pangestu (2024), yang menyatakan bahwa variabel kecepatan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

### **Pengaruh Kemudahan, Keamanan dan Kecepatan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Di Kota Bengkulu**

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji F (uji secara simultan) ditemukan hasil bahwa adanya pengaruh dari kemudahan, keamanan, dan kecepatan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu secara bersama-sama karena nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menggambarkan bahwa faktor dari kemudahan, keamanan, dan kecepatan mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. t hitung pada variabel kemudahan lebih besar dari t tabel sebesar  $2.596 > 1.983$ , variabel keamanan lebih besar dari pada t tabel yaitu t hitung sebesar  $2.807 > t$  tabel sebesar 1.983, variable kecepatan lebih besar daripada t table yaitu t hitung sebesar  $3.724 < 1.983$  sedangkan variabel minat menggunakan lebih besar dari pada t tabel yaitu t hitung  $2.326 > t$  tabel sebesar 1.983. Dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan, keamanan dan kecepatan berpengaruh signifikansi terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu, sehingga ketiga variabel tersebut menjadi faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Anteng Pangestu (2024), yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan, kecepatan, dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terhadap faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil regresi linear berganda menunjukkan arah regresi yang positif dengan persamaan  $Y = 7,067 + 0,168 X_1 + 0,198 X_2 + 0,625 X_3$
2. Kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di kota Bengkulu, karena nilai signifikan sebesar 0,011 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menggambarkan semakin meningkat kemudahan penggunaan maka semakin berminat konsumen menggunakan QRIS.
3. Keamanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu karena nilai signifikan sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menggambarkan semakin meningkat keamanan penggunaan maka semakin berminat konsumen menggunakan QRIS.

4. Kecepatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu karena nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05
5. Kemudahan, keamanan, dan kecepatan memiliki pengaruh secara simultan yang signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di Kota Bengkulu karena nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

### Saran

Dari kesimpulan dan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran dalam penelitian tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk para merchant dapat menyediakan metode pembayaran digital dengan menggunakan QRIS agar konsumen merasa lebih mudah, aman, dan cepat saat melakukan transaksi.
2. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambahkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat konsumen atau masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital agar menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ahdiat. (2024) Ada 48 juta pengguna QRIS Pada Maret 2024| <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/07/08/ada-48-juta-konsumen-pengguna-qr-is-pada-maret-2024>
- Afdillah, F. Y., & Mahmud, M. (2023). Pengaruh Kualitas Layanan, Risiko Yang Dirasakan, Kepercayaan Terhadap Niat Perilaku Untuk Menggunakan Aplikasi Brimo. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 3 (1), 1-9.
- Agustina, R., (2022). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bintang Cash & Credit Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *arXiv preprint arXiv:2207.00642*.
- Aisa, D.P. (2024), Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Sebagai Media Pembayaran Cashless Society.
- Aspi (2024) Total QRIS User Jutaan : <https://www.aspi-indonesia.or.id/files/2024/07/QRIS-10-768x420.png>.
- Assauri, S. (2018). *Manajemen Pemasaran (Dasar, Konsep & Strategi)*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Atieq, M. Q., & Nurpiani, E. (2022). Pengaruh kemudahan penggunaan, manfaat dan risiko terhadap minat nasabah menggunakan mobile banking bank syariah. *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, 2 (1), 401-423.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
- Bank Indonesia (2019), Kanal Dan Layanan QRIS, Diakses Pada Agustus 2024 <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>,
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India—An empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590-1618.
- Databoks. (2024) Transaksi QRIS Terus Meningkat Sampai Kuartal I 2024, Diakses Agustus 2024 <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/07/08/transaksi-qr-is-terus-meningkat-sampai-kuartal-i-2024>
- Fazriah, U. (2023). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi (Quick Response Indonesia Standard) QRIS di Tapaktuan (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- Hakim, A. P., Febliansa, M. R., & Hardinata, D. (2023, December). Pengembangan Layanan Qris Pada Bank Bengkulu Untuk Memudahkan Pembayaran Melalui Transaksi Digital. In *Seminar Nasional Ekonomi Manajemen, Bisnis dan Akuntansi* (pp. 129-136)



- Indriani, A., Syamsul, E. M., & Lestari, A. G. (2023). Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), Penjualan dan Kepuasan Pelanggan. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 5(4), 1482-1492.
- Kotler, P., & Keller, K. L. 2017. *Manajemen Pemasaran (15th ed.)*. Jakarta: Erlangga
- Kurniawan, R., & Yuniarto, B. (2016). *Analisis Regresi: Dasar dan Penerapannya dengan R*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lau, S., & Pradana, M. N. R. (2021). Pengaruh keamanan, kecepatan transaksi dan kenyamanan terhadap penggunaan mobile payment. *KINERJA: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 18(2), 288-295 .
- Lestari, E. A. P. (2020). Kajian perlindungan e-payment berbasis QR-code dalam e-commerce. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 4(1), 28-36.
- Nurdin, N., Azizah, W. N., Rusli, R., Nurdin, N., Azizah, W. N., & Rusli, R. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology(Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Perbankan dan Keuangan Syariah Vol*, 2(2).
- Marhamah, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Inklusi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Pada Merchant (Studi Pada Wirausaha Muslim Di Kota Surakarta) .
- Nikmah, S. (2023). Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Pelaku UMKM di Purbalingga.
- Rahman, R., Ariantini, M. S., Hadi, A., Hayati, N., Gunawan, P. W., Mandowen, S. A., & Thantawi, A. M. (2024). *Buku Ajar Keamanan Jaringan Komputer*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Palupi, A. A. (2021). Pengaruh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok.
- Pangestu, N. A. (2024) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kecepatan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Mahasiswa Genbi Purwokerto Dalam Bertransaksi Menggunakan Qris.
- Paulus, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, dan Pengalaman Terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet (Doctoral dissertation, STIE YKPN).
- Paydia, (2023), Resmi Berlaku MDR QRIS UMI 0% Khusus Transaksi Dibawah 100 ribu, Diakses Agustus 2024 <https://paydia.id/resmi-berlaku-mdr-qr-is-umi-0-khusus-transaksi-dibawah-100ribu/>
- Prasmono, A. S. P., & Ahdika, A. (2023). Analisis Regresi Berganda pada Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Fisik Preservasi Jalan dan Jembatan Di Provinsi Sumatera Selatan: Analisis Regresi Berganda. *Emerging Statistics and Data Science Journal*, 1(1), 47-56.
- Sancheti T, (2024) Kecepatan Transaksi: Panduan Singkat <https://translate.google.com/translate?u=https://www.vance.tech/blog/t-ransaction-speed-a-brief-guide&hl=id&sl=en&tl=id&client=wa&prev=search>
- Salam, K., Hamdat, A., Mardianah, M., Alam, N., & Ajelin, A. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millenial Menggunakan Qris BNI Mobile Sebagai Metode Pembayaran. *Movere Journal*, 6(2), 293-315.
- Saputri, C. N., & Rivai, A. R. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Sikap Konsumen dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Niat Beli Ulang E-Wallet Shopeepay. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 5(1), 153-163.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. *Kinerja: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, 17(2), 237-247.
- Sayidah, N. (2018). *Metodologi penelitian disertai dengan contoh penerapannya dalam penelitian*. Zifatama Jawa.
- Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). QRIS di mata UMKM: eksplorasi persepsi dan intensi UMKM menggunakan QRIS. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(9), 921-946.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing*

- Suastrawan, I. K. K. E., & Kusuma, A. A. G. A. D. (2021). Perlindungan hukum terhadap konsumen dalam transaksi elektronik dengan sistem pembayaran QR Code. *Jurnal Kertha Wicara*, 10(6), 419-429.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Tarjo, T. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *JAMIN: Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 2(1), 53-65.
- Tjiptono, 2016. Pemasaran Jasa, Prinsip, Penerapan dan Penelitian, Yogyakarta.
- Tumsifu, E., Dev, J., & Gekombe, C. (2020). Small and Medium Enterprises and Social Media Usage: Fashion Industry Perspective. *University of Dar es Salaam Library Journal*, 15(1), 101-124.
- Wibasuri, A., Rahayu, M., Adi, N. W. C., & Yuda, I. M. Y. S. (2022). Minat Individu Terhadap Penggunaan E-Wallet Shopee Paylater Berbasis Modified Technology Acceptance Model. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 7(2), 215-227.