

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI

Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
112fahri@gmail.com

Supriyanto
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
supriyanto.mud@gmail.com

Article History

Received:
9 July 2022

Accepted:
5 September 2022

Published:
12 December 2022

Abstract

The purpose of this study was to determine the factors that influence student interest in using QRIS as a payment method during the covid-19 pandemic. The independent variables in this study are knowledge (X1), benefits (X2) and risks (X3) and interest (Y) as the dependent variable. The research method used is quantitative method with primary data sources obtained directly through questionnaires. The population of this research is the students of UIN Raden Mas Said Surakarta, totaling 15,858 respondents, with a sample of 100 respondents who were taken using purposive sampling technique. The data collected was then analyzed using multiple regression analysis models through the SPSS 22 application. The results showed that the variables Knowledge (X1), Benefits (X2), and Risks (X3) simultaneously had a positive and significant effect on student interest in using QRIS (Y). Based on the results of multiple linear regression analysis, the equation $Y = -0.790 + 0.571 X1 + 0.305 X2 + 0.153 X3 + e$, from the three variables it can be concluded that the knowledge variable has the greatest influence, which is 57,1%.

Keywords: Knowledge, Benefits, Risks, QRIS

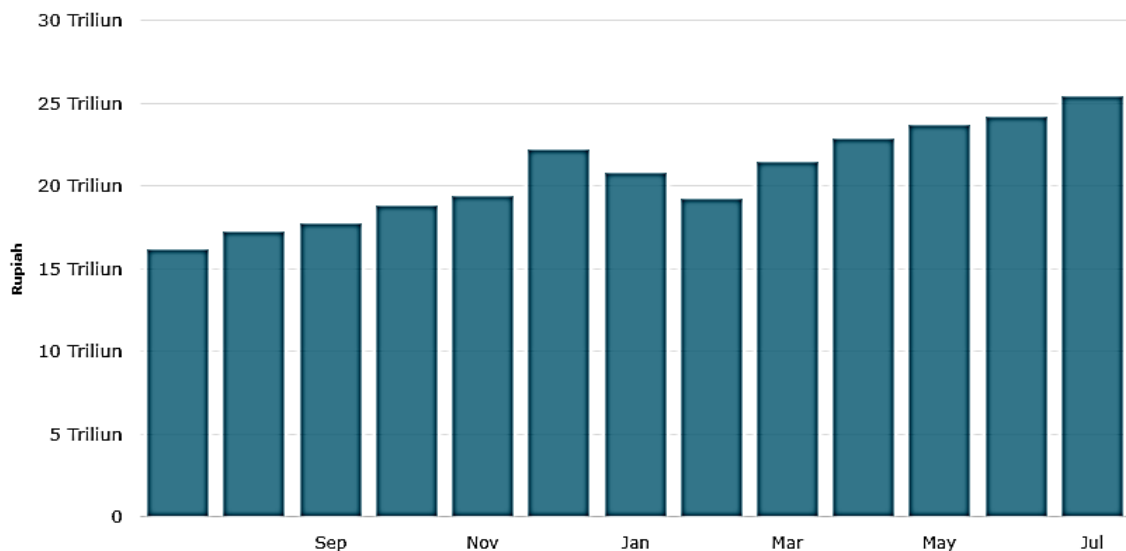
A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan terjadinya pergeseran interaksi masyarakat dalam berbagai hal, termasuk dalam aktivitas perekonomian (Azimah et al., 2020; Josef et al., 2020). Peningkatan teknologi keuangan berbasis digital sangat dibutuhkan untuk mengurangi interaksi *face to face* dan risiko penularan Covid-19 (Ika et al., 2020). Hal tersebut mendorong lembaga keuangan untuk mulai melakukan penerapan transaksi berbasis teknologi (Sumadi, 2020). Pertumbuhan *Fintech* di Indonesia berjalan sangat cepat, terutama pada sektor pembayaran (Septi & Aries, 2021).

Terlihat dari adanya peralihan metode pembayaran yang awal mulanya bersifat tunai menjadi pembayaran non tunai (Setiawan & Mahyuni, 2020).

Metode pembayaran berbasis digital (*cashless*) menjadi salah satu jenis pembayaran yang banyak diminati masyarakat karena dapat meminimalisir terjadinya penyebaran virus melalui perantara uang, salah satunya yaitu penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (Septi & Aries, 2021). Penerapan QRIS sebagai metode pembayaran telah mendorong terciptanya sistem pembayaran yang terintegritas melalui standarisasi kode QR pembayaran (Saputri, 2020). Bank Indonesia mencatat data penggunaan QRIS pada masa pandemi mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu sebesar 316% pada Januari 2021 (Dwi, 2021). Hal tersebut sejalan dengan peningkatan nilai transaksi melalui uang elektronik yang mencapai 57,7% secara tahun ke tahun. Keunggulan-keunggulan yang ditawarkan QRIS menjadi sebuah daya tarik bagi masyarakat untuk digunakan ditengah era digital (Cindy, 2021).

Gambar 1
Perkembangan Nilai Transaksi Uang Elektronik 2020-2021

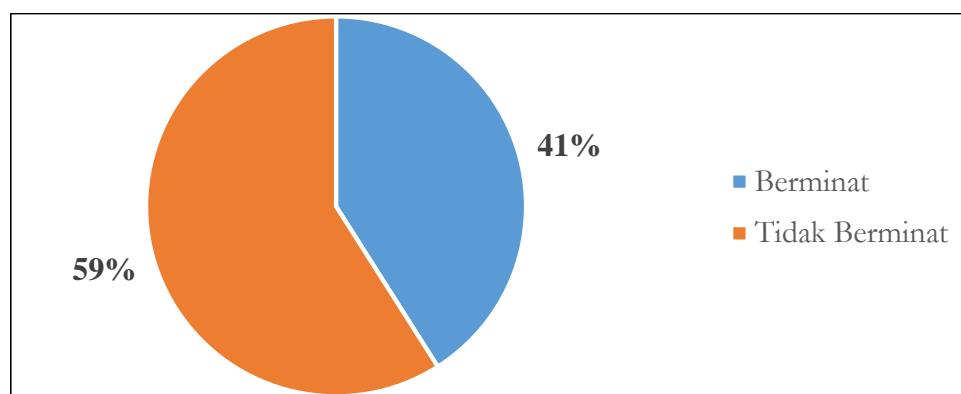


Sumber: Bank Indonesia (2021)

Penggunaan pembayaran yang bersifat non tunai dalam pandangan Islam merupakan suatu hal yang diperbolehkan, karena Islam membolehkan manusia untuk melakukan inovasi dalam muamalah sesuai dengan kebutuhan mereka (Haroen, 2007). Penggunaan QRIS juga telah sesuai dengan ketentuan dalam Fatwa DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, yang menyimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik dalam transaksi muamalah diperbolehkan berlandaskan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya (DSN-MUI, 2017).

QRIS ditujukan untuk memfasilitasi transaksi keuangan bagi semua kalangan, termasuk generasi milenial yang umumnya berstatus pelajar dan mahasiswa (Kurniawati et al., 2021). Penggunaan QRIS sangat didukung oleh tingginya penggunaan smartphone oleh masyarakat (Harun, 2021). Penerapan pembelajaran daring pada masa pandemi mengharuskan mahasiswa melakukan segala hal dari rumah, termasuk melakukan transaksi pembayaran yang berkaitan dengan perkuliahan. Hal tersebut menjadikan QRIS sebagai salah satu metode pembayaran yang dapat dioptimalkan. (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Gambar 2
Hasil Observasi Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS



Sumber : Survei, 2022

Hasil survei tersebut memperlihatkan bahwa minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Ulfi (2020) berpendapat bahwa minat para mahasiswa menggunakan QRIS masih sangat kecil, karena banyak mahasiswa belum mengetahui mengenai QRIS (Ulfi, 2020). Hasil survei juga menunjukkan bahwa responden tidak berminat menggunakan QRIS karena tidak mengetahui sistem dan cara penggunaannya serta masih banyak tempat usaha disekitar kampus yang belum menerapkan sistem pembayaran QRIS. Sebagai salah satu generasi milenial, mahasiswa seharusnya dapat memanfaatkan pembayaran digital melalui QRIS, sekaligus turut menjadi pelopor dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat luas.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah teori tentang penerimaan teknologi yang digagas oleh Davis, Fred D. Teori itu diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang sebelumnya dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein (Hill et al., 1977). Model TAM dikembangkan untuk menjelaskan mengenai keputusan perilaku dalam menggunakan system teknologi, yang didasarkan pada karakteristik sistem teknologi yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakannya (Davis et al., 1989).

Teori TAM dapat digunakan untuk melakukan pendekatan terkait sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Tingkat penggunaan dan penerimaan metode pembayaran

QRIS dapat diukur melalui pendekatan dengan teori TAM, karena teori TAM merupakan teori yang digunakan untuk mengukur penerimaan terhadap perkembangan teknologi, dengan menggunakan teori TAM akan dapat diketahui reaksi dan persepsi para pengguna terhadap penerapan teknologi pembayaran dengan metode QRIS yang nantinya akan dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi ini.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2021) menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan, manfaat, dan risiko secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang *e-wallet* (QRIS). Menurut (Mitra & Nur, 2021; Sitinjak & Joan, 2019) persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan Layanan Pembayaran Digital.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa UIN Raden Mas Said dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan minat penggunaan QRIS serta peningkatan layanan pembayaran berbasis digital di area kampus agar dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan transaksi-transaksi keuangan. Penggunaan QRIS dalam ranah kampus juga dapat menjadi sebuah inovasi untuk mendukung berjalannya aktifitas perkuliahan tatap muka serta akan memudahkan mahasiswa dalam melakukan pembayaran

B. KAJIAN/TINJAUAN PUSTAKA

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah teori tentang penerimaan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. Teori TAM digagas oleh Davis, Fred D. Teori itu diadaptasi dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang sebelumnya dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein (Hill et al., 1977). Model TAM dikembangkan untuk menjelaskan mengenai keputusan perilaku dalam menggunakan sistem teknologi, yang didasarkan pada karakteristik sistem teknologi yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakannya (Virginia, 2020). Davis (1989) menjelaskan bahwa teori TAM terdiri dari dua komponen utama yaitu manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yang keduanya sangat berpengaruh terhadap keputusan perilaku penggunaan. (Davis et al., 1989).

Pada penelitian ini teori TAM digunakan untuk melakukan pendekatan terkait sistem pembayaran baru yang berbasis digital melalui pemanfaatan kode QR, yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Tingkat penggunaan dan penerimaan metode pembayaran QRIS dapat diukur melalui pendekatan dengan teori TAM, karena teori TAM merupakan teori yang digunakan untuk mengukur penerimaan terhadap perkembangan teknologi, dengan menggunakan teori TAM

akan dapat diketahui reaksi dan persepsi para pengguna terhadap penerapan teknologi pembayaran dengan metode QRIS yang nantinya akan dapat mempengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi ini.

2. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Sistem pembayaran yaitu sebuah sistem yang didalamnya berisikan aturan-aturan dan mekanisme pada sebuah lembaga yang berfungsi dalam melakukan suatu transaksi terkait pemindahan dana dengan tujuan untuk melakukan pemenuhan terkait kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi (Bank Indonesia, 1999). Menurut Ascarya (2003) sistem pembayaran merupakan sistem yang didalamnya berisi tentang perjanjian, pengaturan dan mekanisme yang digunakan dalam pemindahan dan penerimaan pembayaran, serta pemenuhan kewajiban dalam suatu transaksi (Subari & Ascarya, 2003). Terciptanya suatu sistem pembayaran yang efektif dan efisien dapat mendorong terwujudnya kelancaran transaksi perekonomian. Sebaliknya, terjadinya kegagalan dalam sistem pembayaran dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kestabilan perekonomian (PPSK Bank Indonesia, 2004). Dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh pada perekonomian suatu negara. Sistem pembayaran menjadi komponen penting dalam transaksi perdagangan, karena suatu transaksi ekonomi tidak akan terjadi apabila tidak ada pembayaran yang dilakukan didalamnya (Yuliadi, 2008).

Quick Response Code Indonesian Standard adalah sebuah sistem pembayaran baru yang resmikan penggunaannya oleh Bank Indonesia sejak 1 Januari 2020 (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Peresmian QRIS sebagai sebuah metode pembayaran baru berbasis QR Code menjadi salah satu bentuk penerapan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 (Sriekaningsih, 2020). QRIS merupakan sebuah standar pembayaran berupa kode QR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk mendukung dan memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia (Sriekaningsih, 2020). Saat ini QRIS telah terintegrasi di aplikasi mobile banking dan mobile payment, serta didukung oleh 69 Penyelenggara layanan keuangan, baik Bank maupun Non Bank (Bank Indonesia, 2020).

Penerapan QRIS bertujuan untuk memfasilitasi transaksi keuangan bagi semua kalangan dengan latar belakang yang beragam, salah satunya yaitu generasi milenial yang umumnya berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa (Josef et al., 2020; Kurniawati et al., 2021). Pembayaran QRIS juga dapat dimanfaatkan dalam lembaga pendidikan seperti sekolah dan kampus. Adanya optimalisasi penggunaan QRIS di wilayah kampus, dapat mengurangi intraksi dan sentuhan dalam transaksi, selain itu dengan adanya pemanfaatan QRIS, pembayaran mengenai transaksi akademik, prodi maupun aktifitas lainya yang berkaitan dengan keuangan dapat dilakukan secara jarak jauh.

3. Minat

Minat merupakan sebuah kecenderungan, rasa senang atau tidak senang dan rasa ketertarikan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek tertentu (Rahmawati, 2016). Minat dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan seseorang yang dijadikan dasar pertimbangan sebelum melakukan suatu tindakan atau pengambilan keputusan. Minat yang dimiliki seseorang terhadap suatu objek tertentu dapat diketahui ketika objek itu sesuai dengan keinginan dan kebutuhan seseorang tersebut (Sardiman, 1990). Minat seseorang dalam pengambilan keputusan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat dan risiko, yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Prakosa & Wintaka, 2020). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat dalam diri seseorang, yaitu dorongan yang muncul dari dalam individu, Motif sosial, dan Faktor emosional (Abdurrahman, 2011).

4. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan informasi yang diketahui oleh seseorang dari berbagai aktifitas atau permasalahan yang didapatkan melalui pengamatan (Irham et al., 2010; Notoatmodjo, 2014). Menurut Kotler (2000), pengetahuan yaitu perubahan perilaku pada sebuah individu yang bersumber dari pengalaman atau peristiwa yang telah dilakukan sebelumnya. Pengetahuan juga bisa diartikan sebagai informasi yang diketahui oleh seseorang yang berkaitan dengan suatu produk tertentu maupun hal-hal lainnya yang berhubungan dengan produk dan jasa tertentu (Danang, 2014). Mowen dan Engel (1985) mendefinisikan pengetahuan konsumen yaitu suatu tingkatan mengenai informasi yang dipahami dalam diri seseorang konsumen (Hanafi & Agustina, 2021).

Pengetahuan produk merupakan bagian yang sangat penting dalam pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang konsumen, termasuk dalam bidang keuangan (Świecka et al., 2021).. Pengetahuan produk merupakan sesuatu yang digunakan sebagai alat pertimbangan konsumen sebelum memutuskan untuk menggunakan suatu produk (Arifiyanto & Kholidah, 2020). Sebelum menggunakan produk QRIS para calon pengguna memerlukan informasi dan pengetahuan tentang produk tersebut, agar dapat mengoperasikan dengan benar dan tidak dirugikan. Tingginya pengetahuan atau informasi yang ada pada diri seorang pengguna, maka ia akan memiliki minat yang lebih besar untuk menggunakan *QRIS*, dan dapat mengolah informasi serta memberikan respon dengan baik dan tepat. Tingkatan pengetahuan seseorang terhadap sebuah objek dapat dikategorikan menjadi 6 tingkat yaitu Tahu (*know*), Memahami, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi (Wawan & Dewi, 2019)

5. Manfaat

Secara bahasa, manfaat memiliki arti guna, faedah. manfaat dapat diartikan sebagai sebuah keuntungan yang didapatkan oleh seseorang atas penggunaan suatu barang/produk/objek tertentu (KBBI, 2008). Davis (1989) menjelaskan bahwa manfaat (*usefulness*) merupakan suatu tingkatan kepercayaan dalam diri seseorang bahwa adanya penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya (Davis et al., 1989). Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka (Gea & Al-Azhar, 2021; Putritama & Sari, 2020) Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat merupakan suatu kelebihan, keuntungan, dan rasa nyaman yang didapatkan seseorang atas penggunaan teknologi dalam menyelesaikan aktivitasnya. Pemanfaatan QRIS sebagai metode pembayaran merupakan salah satu bentuk inovasi yang dilakukan dalam era digital untuk membantu memudahkan masyarakat dalam bertransaksi (Josef et al., 2020; Ningsih et al., 2021)

6. Risiko

Bank Indonesia dalam PBI Nomor 11/25/Pbi/2009, mendefinisikan risiko sebagai sebuah kemungkinan terjadinya kerugian yang merupakan akibat dari adanya sebuah peristiwa atau event tertentu (Bank Indonesia, 2009). Davis (1989) mengartikan risiko sebagai sebuah bentuk ketidakpastian yang tidak diinginkan yang berasal dari sebuah aktivitas tertentu (Davis et al., 1989). Menurut Hanafi (2009) risiko yaitu sebuah anggapan mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainnya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, atau produk tertentu (Fatonah & Hendratmoko, 2020; Hanafi, 2009; Yulianti, 2009)

Adiwarman A. Karim (2004) mendefinisikan risiko sebagai sebuah kejadian dimasa yang akan datang, baik yang dapat diperkirakan (*anticipated*) maupun yang tidak bisa diperkirakan (*unanticipated*) yang dapat menyebabkan terjadinya dampak negatif dalam sistem keuangan seperti pendapatan dan permodalan lembaga perbankan (Karim, 2004). Schiffman dan Kanuk (2012) mengartikan risiko sebagai sebuah ketidakpastian yang terjadi dan dialami oleh konsumen akibat kesalahan dalam memprediksi efek atau konsekuensi dari keputusan pembelian suatu produk atau objek tertentu yang mereka lakukan (Schiffman & Kanuk, 2012).

Persepsi Risiko dapat diketahui dan diukur melalui empat indikator, yaitu Gangguan kinerja, Efisiensi Waktu, Tingkat keamanan, Jaminan keamanan (Hanafi, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa risiko merupakan suatu ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Risiko dapat menjadi suatu penghambat dalam mencapai suatu tujuan sehingga risiko dapat memberikan efek atau dampak yang negative terhadap pencapaian tujuan.

7. Hipotesis

Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu (Notoatmodjo, 2014). Pengetahuan konsumen dalam pandangan Mowen dan Engel (1985) adalah suatu tingkatan mengenai informasi yang dipahami oleh konsumen (Hanafi & Agustina, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Arifiyanto & Kholidah, 2021) menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik, sehingga dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H1 = Terdapat pengaruh variabel Pengetahuan terhadap Minat penggunaan QRIS.

Davis (1989) menjelaskan bahwa manfaat (usefulness) merupakan suatu tingkatan kepercayaan atau keyakinan seseorang bahwa adanya penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja (Davis et al., 1989). Penelitian yang dilakukan (Permadi & Wilandari, 2021) menyimpulkan bahwa, manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Sehingga didapatkan hipotesis sebagai berikut :

H2 = Terdapat pengaruh variabel Manfaat terhadap Minat penggunaan QRIS.

Davis (1989) mendefinisikan risiko sebagai sebuah bentuk ketidakpastian dimasa mendatang yang berasal dari sebuah aktivitas tertentu (Davis et al., 1989). Risiko juga dapat diartikan sebagai sebuah kemungkinan atau peluang terjadinya hasil yang tidak diinginkan dimasa yang akan datang sebagai konsekuensi (Fatonah & Hendratmoko, 2020; Yulianti, 2009) Penelitian yang dilakukan (Putritama & Sari, 2020) menunjukkan bahwa risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan E-Money. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka didapatkan hipotesis sebagai berikut :

H3 = Terdapat pengaruh variabel Risiko terhadap Minat penggunaan QRIS.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif. Data yang digunakan merupakan data primer yang didapatkan melalui kuesioner dengan metode probability sampling (*random sampling*), dengan populasi mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta yang terdiri dari 5 Fakultas dan 23 Program Studi dengan mahasiswa sebanyak 15.858 orang, sedangkan Sampel pada penelitian ini yaitu 100 Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis melalui bantuan aplikasi SPSS dengan pengujian sebagai berikut :

1. Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen dilakukan melalui pengujian validitas dan reliabilitas.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi nilai residual terdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, dengan

asumsi model regresi berdistribusi secara normal apabila *probability* dari *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) (Hardani et al., 2020).

b. Uji Multikolinieritas

Bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan ada korelasi antara variabel bebas (Ghozali, 2018). Uji multikolinieritas dapat dilihat dari nilai tolerance dan *Variance Inflation Factor* (VIF) (Sugiyono, 2018). Ketika $VIF > 10$ dan $Tolerance < 0,1$ artinya tidak terdapat masalah multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. (Sugiyono, 2018). Uji dilakukan dengan glejser, yaitu dengan cara meregresikan variabel independen dengan nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0.05 maka tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas (Priyanto, 2014).

3. Uji Ketepatan Model

Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat keakuratan dari suatu persamaan yang dijadikan dasar dalam melakukan penaksiran data yang dianalisis.:

a. Uji F

Pengujian ini bertujuan untuk melihat besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan (Ghozali, 2018). Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka Hipotesis diterima, artinya secara simultan semua variabel independen berpengaruh terhadap dependen (Sunjoyo et al., 2013).

b. Uji R² (Koefisien Determinan)

Bertujuan untuk mengetahui besarnya kontribusi dari seluruh variabel X terhadap Y. Koefisien determinasi yang mendekati 1 maka pengaruhnya semakin kuat (Suharjo, 2008).

4. Analisis Regresi Linear berganda

Analisis ini digunakan untuk meramalkan nilai variabel dependen (Y) dengan variabel independen yang lebih dari satu (Nasehudin & Gozali, 2012).

5. Uji Hipotesis (Uji T)

Bertujuan untuk mengetahui pengaruh setiap variabel X terhadap Y (Sugiyono, 2018). Apabila $t_{statistik} > t_{tabel}$ dan signifikan (α) < 0.05 , maka hipotesis diterima (Purwanto, 2019).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Instrumental

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui ketepatan atau akurasi alat ukur yang digunakan (Noor, 2011). Hasil uji validitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1
 Hasil Uji Validitas

No. Item	Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Hasil
A. Kuesioner Pengetahuan (X1)				
1.	Pertanyaan 1	0,702	0,194	Valid
2.	Pertanyaan 2	0,820	0,194	Valid
3.	Pertanyaan 3	0,815	0,194	Valid
4.	Pertanyaan 4	0,775	0,194	Valid
5.	Pertanyaan 5	0,628	0,194	Valid
6.	Pertanyaan 6	0,736	0,194	Valid
B. Kuesioner Manfaat (X2)				
1.	Pertanyaan 7	0,684	0,194	Valid
2.	Pertanyaan 8	0,654	0,194	Valid
3.	Pertanyaan 9	0,765	0,194	Valid
4.	Pertanyaan 10	0,739	0,194	Valid
5.	Pertanyaan 11	0,745	0,194	Valid
6.	Pertanyaan 12	0,707	0,194	Valid
C. Kuesioner Risiko (X3)				
1.	Pertanyaan 13	0,749	0,194	Valid
2.	Pertanyaan 14	0,473	0,194	Valid
3.	Pertanyaan 15	0,515	0,194	Valid
4.	Pertanyaan 16	0,734	0,194	Valid
5.	Pertanyaan 17	0,823	0,194	Valid
6.	Pertanyaan 18	0,426	0,194	Valid
D. Kuesioner Minat (Y)				
1.	Pertanyaan 19	0,809	0,194	Valid
2.	Pertanyaan 20	0,833	0,194	Valid
3.	Pertanyaan 21	0,756	0,194	Valid
4.	Pertanyaan 22	0,774	0,194	Valid
5.	Pertanyaan 23	0,760	0,194	Valid
6.	Pertanyaan 24	0,788	0,194	Valid

Sumber: Data primer yang diolah 2022

b. Uji Reliabilitas

Instrument bisa dikategorikan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,7. Hasil uji reliabilitas pada kuesioner dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2
 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1.	Pengetahuan (X1)	0,838	Reliabel
2.	Manfaat (X2)	0,805	Reliabel
3.	Risiko (X3)	0,702	Reliabel
4.	Minat (Y)	0,872	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah 2022

Berdasarkan hasil uji tersebut, terlihat bahwa seluruh hasil uji menunjukkan nilai lebih besar dari 0,70 artinya seluruh kuisisioner reliabel dan mampu menjadi alat pengumpul data.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan pendekatan kolmogorov swirnov. Data dapat dikatakan terdistribusi normal, apabila nilai sig (Signifikansi) > 0,05. Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS.

Tabel 3
 Hasil Uji Normalitas *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,76861167
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,079
	Positive	,043
	Negative	-,079
Test Statistic		,079
Asymp. Sig. (2-tailed)		,131 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data primer yang diolah 2022

Berdasarkan hasil uji diatas, *Asymp.sig.(2-tailed)* bernilai 0,131 artinya nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05. Artinya data yang diuji telah berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan ada korelasi antara variabel bebas (Ghozali, 2018). Hasil uji multikolinieritas dari data penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Tabel 4
 Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-,790	2,710		-,291	,771		
Pengetahuan	,571	,098	,497	5,813	,000	,652	1,534
Manfaat	,305	,112	,235	2,728	,008	,643	1,556
Resiko	,153	,061	,183	2,522	,013	,908	1,101

Sumber: Data primer yang diolah 2022

Dari hasil tersebut terlihat nilai *Tolerance* variabel Pengetahuan sebesar 0.652, Manfaat sebesar 0.643, dan Risiko sebesar 0,908. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga variable tersebut memiliki nilai *Tolerance* diatas 0.10 atau $Tolerance > 0.10$. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen dalam penelitian.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji dilakukan dengan metode glejser, yaitu meregresikan variable indepeden dengan nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikasi (Sig) lebih besar dari 0.05 maka tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas. Hasil uji pada penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 5
 Hasil Uji Heterokedastisitas Metode Glejser

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5,043	1,678		3,004	,003
Pengetahuan	-,043	,061	-,086	-,702	,484
Manfaat	-,031	,069	-,055	-,448	,655
Resiko	-,057	,038	-,160	-1,531	,129

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: Data primer yang diolah 2022

Berdasarkan hasil pengujian diatas, diketahui nilai Signifikasi dari variabel Pengetahuan sebesar 0.484, variabel Manfaat sebesar 0.655, dan variable Risiko sebesar 0,129. Nilai Signifikasi tersebut lebih besar dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas dalam penelitian.

3. Uji Ketepatan Model

a. Uji Simultan (F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh semua variabel X terhadap variabel Y secara bersama-sama. Hasil uji simultan terhadap variable pada penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 6
 Hasil Uji Simultan atau Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	544,387	3	181,462	37,920	,000 ^b
	Residual	459,403	96	4,785		
	Total	1003,790	99			

a. Dependent Variable: Minat (Y)

b. Predictors: (Constant), Resiko (X3), Pengetahuan (X1), Manfaat (X2)

Sumber: Data primer yang diolah 2022

Berdasarkan output uji F diatas, dapat diketahui nilai signifikansi variable Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara simultan terhadap Minat (Y), yaitu sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai F hitung $37,920 > F$ tabel $2,698$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variable Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat (Y).

b. Uji Determinasi (R²)

Uji ini bertujuan untuk mengetahui besarnya kontribusi dari seluruh Variabel Independen (X) terhadap Variabel Dependen (Y). Hasil uji koefisien determinasi (R²) pada penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 7
 Hasil Uji Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,736 ^a	,542	,528	2,18757

a. Predictors: (Constant), Risiko (X3), Pengetahuan (X1), Manfaat (X2)

Sumber: Data Diolah (2022)

Berdasarkan output diatas, dapat diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,542 artinya variable Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat (Y) sebesar 54,2 %. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 45,8% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dimasukan dalam penelitian.

4. Analisis Regresi Berganda

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti melalui aplikasi SPSS, diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = -0,790 + 0,571 X1 + 0,305 X2 + 0,153 X3 + e$$

Berdasarkan regresi linear berganda tersebut, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta (α) menunjukkan nilai negatif sebesar -0,790 artinya apabila pengetahuan, manfaat, dan risiko sama dengan nol (0) maka minat mahasiswa menggunakan QRIS akan mengalami penurunan;
- b. Koefisien regresi X1 menunjukkan nilai sebesar 0,571. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variable pengetahuan, maka akan meningkatkan minat mahasiswa menggunakan QRIS sebesar 0,571;
- c. Koefisien regresi X2 menunjukkan nilai sebesar 0,305. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variable manfaat, maka akan meningkatkan minat mahasiswa menggunakan QRIS sebesar 0,305;

d. Koefisien regresi X3 menunjukkan nilai sebesar 0,153. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variable risiko, maka akan meningkatkan minat mahasiswa menggunakan QRIS sebesar 0,153.

Berdasarkan penjabaran hasil analisis regresi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa semua variable independent berpengaruh terhadap variable dependent. Dari ketiga variable independent dalam penelitian, variable pengetahuan memiliki pengaruh paling dominan yaitu sebesar 57,1 %.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (T)

Uji parsial digunakan untuk membuktikan signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara individual (parsial). Berdasarkan uji parsial atau uji t yang dilakukan terhadap data penelitian, diperoleh hasil, sebagai berikut :

Tabel 8
 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,790	2,710		-,291	,771
	Pengetahuan (X1)	,571	,098	,497	5,813	,000
	Manfaat (X2)	,305	,112	,235	2,728	,008
	Risiko (X3)	,153	,061	,183	2,522	,013

a. Dependent Variable: Minat (Y)

Sumber: Data Diolah (2022)

Berdasarkan hasil uji t diatas, maka dapat diambil keputusan sebagai berikut :

1) Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai Sig. variable Pengetahuan (X1) terhadap Minat (Y) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $5,813 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, artinya terdapat pengaruh Pengetahuan (X1) terhadap Minat (Y).

2) Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai Sig. variable Manfaat (X2) terhadap Minat (Y) sebesar $0,008 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,728 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, artinya terdapat pengaruh Manfaat (X2) terhadap Minat (Y).

3) Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

Diketahui nilai Sig. variable Risiko (X3) terhadap Minat (Y) sebesar $0,013 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,522 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, artinya terdapat pengaruh Risiko (X3) terhadap Minat (Y).

6. Pembahasan Hasil Analisis Data

a. Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Hipotesis pertama dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel Pengetahuan terhadap Minat penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Pengetahuan (X1) lebih kecil dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $5,813 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, artinya variabel pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Responden menyatakan bahwa mereka mengetahui sistem pembayaran QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah didapatkan, mudah dipelajari dan dipahami, hal tersebut membuat responden berminat untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi, selain itu banyaknya aplikasi pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa semakin mudah akses informasi dan semakin luas jangkauan suatu sistem pembayaran maka akan meningkatkan minat penggunaan sistem pembayaran tersebut.

Hasil analisis regresi linier berganda yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa faktor pengetahuan mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebesar 57,1%. Hal itu menunjukkan bahwa pengetahuan menjadi variabel penelitian yang memiliki pengaruh terbesar terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS. Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu (Notoatmodjo, 2014). Mowen dan Engel (1985) mendefinisikan pengetahuan konsumen sebagai suatu tingkatan mengenai informasi yang dipahami atau dimiliki oleh seorang konsumen mengenai macam-macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang berkaitan dengan produk dan jasa tersebut (Hanafi & Agustina, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya pengetahuan konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu produk, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut. Pengetahuan konsumen mengenai produk QRIS dapat ditingkatkan melalui pengadaan sosialisasi yang lebih luas mengenai sistem pembayaran QRIS. Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arifiyanto & Kholidah, 2021) yang menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik.

b. Pengaruh Manfaat Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Hipotesis kedua dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel Manfaat terhadap Minat penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Manfaat (X2) lebih kecil dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,008 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,728 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima, artinya variabel manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Manfaat dapat diartikan sebagai sebuah keuntungan, kegunaan dan faedah yang didapatkan oleh seseorang atas penggunaan suatu barang/produk/objek tertentu (KBBI, 2008). Davis (1989) dalam mendefinisikan kegunaan/kemanfaatan (usefulness) sebagai suatu tingkatan kepercayaan atau keyakinan seseorang bahwa adanya penggunaan suatu teknologi atau subjek tertentu dapat meningkatkan kinerja (Davis et al., 1989). Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Permadi & Wilandari, 2021) yang menyimpulkan bahwa, manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal yang sama disampaikan (Shishah & Alhelaly, 2021) bahwa Manfaat menjadi faktor utama yang mendukung minat penggunaan teknologi pembayaran tanpa sentuhan selama krisis virus corona. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang ditawarkan dalam suatu produk akan dapat mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan produk tersebut.

c. Pengaruh Risiko Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan variabel Risiko terhadap Minat penggunaan QRIS. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. variable Manfaat (X2) lebih kecil dari pada nilai α , yaitu sebesar $0,013 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,522 > t$ tabel 1,984. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, artinya variable risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Davis (1989) mendefinisikan risiko sebagai sebuah bentuk ketidakpastian yang tidak diinginkan yang berasal dari sebuah aktivitas tertentu (Davis et al., 1989). Risiko juga dapat diartikan sebagai sebuah kemungkinan atau peluang terjadinya hasil yang tidak diinginkan dimasa yang akan datang (Fatonah & Hendratmoko, 2020; Yulianti, 2009)

Hasil penelitian ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Putritama & Sari, 2020) yang menunjukkan bahwa risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan E-Money. (Fatonah &

Hendratmoko, 2020; Putritama & Sari, 2020). Berdasarkan hal itu dapat diketahui bahwa para generasi milenial cenderung lebih mementingkan manfaat yang didapatkannya dibanding dengan risiko yang akan diterima dalam penggunaan uang elektronik. Hal itu juga sejalan dengan hasil penelitian (Ningsih et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa risiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi.
2. Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi
3. Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi.

Pengetahuan, Manfaat dan Risiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebesar 54,2 %. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan variable lain. Dari hasil penelitian, variabel pengetahuan memiliki pengaruh besar terkait minat menggunakan QRIS. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh lembaga terkait untuk meningkatkan minat penggunaan QRIS dengan meningkatkan sosialisasi terutama pada Generasi millennial agar minat menggunakan QRIS semakin meningkat.

Referensi

- Abdurrahman, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Tiara Wacana.
- Arifiyanto, M., & Kholidah, N. (2020). *faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan uang elektronik berbasis server*. PT.Nasya Expanding Management.
- Arifiyanto, M., & Kholidah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik berbasis server. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v7i3.31390>
- Azimah, R. N., Khasanah, I. N., Pratama, R., Azizah, Z., Febriantoro, W., & Purnomo, S. R. S. (2020). Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sosial Ekonomi Pedagang Di Pasar Klaten Dan Wonogiri. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 9(1), 59–68. <https://doi.org/10.15408/empati.v9i1.16485>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17, 10–17.

- Bank Indonesia. (1999). Undang-Undang No 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia*, 1–55.
- Bank Indonesia. (2009). Peraturan Bank Indonesia No: 11/ 25 /PBI/2009 Tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 5/8/PBI/2003 Tentang Penerapan Manajemen Risiko Bagi Bank Umum. *Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/ 25 /Pbi/2009*, 28. http://www.bi.go.id/id/peraturan/perbankan/Pages/pbi_112509.aspx
- Bank Indonesia. (2020). QR Code Indonesian Standard (QRIS). In *Bi.Go.Id*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#heading1>
- Cindy, M. A. (2021). *Nilai Transaksi Uang Elektronik Capai Rp 25,4 Triliun pada Juli 2021*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/08/26/nilai-transaksi-uang-elektronik-capai-rp-254-triliun-pada-juli-2021>
- Danang, S. (2014). *Dasar-Dasar Manajemen Pemasaran*. CAPS.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- DSN-MUI. (2017). Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. *Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia*.
- Dwi, H. J. (2021). *UMKM Pengguna QRIS Meningkatkan 316% Selama Pandemi Covid-19* | Databoks. Katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/umkm-pengguna-qr-is-meningkat-316-selama-pandemi-covid-19>
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 209–217. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/JURNALMANAJEMEN%0AMenguji>
- Gea, D., & Al-Azhar, N. I. (2021). The Analysis of Factors Affecting Using Interest of QRIS Payment Systems on E-wallet Applications in Indonesia. *2021 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*, 111–115. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech53080.2021.9535036>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. UNDIP.
- Hanafı, & Agustina, L. A. (2021). Pengaruh Pendapatan, Pengetahuan Produk dan Promosi terhadap Minat Masyarakat dalam Berasuransi Syariah (Studi Pada Desa Kabandungan Kabupaten Sukabumi). *Jurnal Syar'insurance (SIJAS)*, 7(1), 11–24.
- Hanafı, M. M. (2009). *Manajemen Risiko*. UPP STIM YKPN.
- Hardani, Nur, H. A., Helmina, A., Roushandy, A. F., Jumari, U., Evi, F. U., Muhammad, F., Dhika, J. S., & Ria, R. I. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Husnu Abadi (ed.); I). Pustaka Ilmu. <https://www.pustakailmu.co.id>
- Haroen, N. (2007). *Fiqh Muamalah* (2nd ed.). Gaya Media Pertama.
- Harun, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. In *Media Indonesia*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia>

gunakan-smartphone

- Hill, R. J., Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research. *Contemporary Sociology*, 6(2), 244. <https://doi.org/10.2307/2065853>
- Ika, F., Shela, P. P., & Irianto, D. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Mahasiswa Di Fe Unj. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19. <https://doi.org/10.21009/jrmsi.011.1.01>
- Irham, F., Syahiruddin, & Yovi, L. H. (2010). *Studi Kelayakan Bisnis: Teori dan Aplikasi*. Alfabeta.
- Josef, E. S., Atifah, R., & Suci, R. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- Karim, A. A. (2004). *Bank Islam Analisis Fiqih dan Keuangan*. PT Raja Grafindo Persada.
- KBBI. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kotler, P. (2000). *Prinsip – Prinsip Pemasaran Manajemen*. Prenhalindo.
- Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., & Malik, N. (2021). Literasi dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 05(01), 23–30.
- Mitra, S. G., & Nur, S. (2021). Analisis Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Alat Pembayaran Non Tunai Dengan Jakone Mobile. *Jurnal Ekonomi Islam*, 12(November), 241–261. <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jei>
- Nasehudin, T. S., & Gozali, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif* (B. A. Saebani (ed.)). CV PUSTAKA SETIA.
- 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. <https://doi.org/10.37817/IKRAITH-EKONOMIKA>
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Kencana Pranamedia Group.
- Notoatmodjo. (2014). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT. Rineka Cipta.
- Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment. *Journal of Enterprise and Development*, 03(01).
- PPSK Bank Indonesia. (2004). *Bank Indonesia Bank Sentral Republik Indonesia : Sebuah Pengantar* (P. Warjiyo (ed.)). Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) BI.
- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet Pada Generasi Milenial Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal Of Business and Management*, 3, 72–85.
- Priyanto, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Praktis*. Andi Offset.
- Purwanto. (2019). *Analisis Korelasi Dan Regresi Linier Dengan SPSS 21 (Panduan Praktis untuk Penelitian Ekonomi Syariah)* (T. Rosowulan (ed.); Ahmad Saif, Vol. 21). StaiaPress.
- Putritama, A., & Sari, R. S. P. (2020). Factors Affecting Millennial Generation Interest of Using

- E-Money. *Jurnal Economia*, 16(2), 245–256. <https://doi.org/10.21831/economia.v16i2.29471>
- Rahmawati, W. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Non-Muslim Dalam Membeli Produk Asuransi Jiwa Syariah*. UIN Syariah Hidayatullah.
- Saputri, O. B. (2020). Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code (QRIS) as a digital payment instrument. *Journals of Economics and Business Mulawarman (JEBM)*, 17(2), 237–247.
- Sardiman, A. . (1990). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2012). *Consumer Behavior* (12th Editi). Pearson Prentice Hall.
- Septi, N. F., & Aries, D. I. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 02(02), 85–93. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>
- 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, 921. <https://doi.org/10.24843/eeb.2020.v09.i10.p01>
- Shishah, W., & Alhelaly, S. (2021). User experience of utilising contactless payment technology in Saudi Arabia during the COVID-19 pandemic. *Journal of Decision Systems*, 30(2–3), 282–299. <https://doi.org/10.1080/12460125.2021.1890315>
- Sitinjak, T., & Joan, L. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2), 27–39.
- Sriekaningsih, A. (2020). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0 (I)*. CV Andi Offset.
- Subari, S. M. T., & Ascarya. (2003). Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia. In *Jakarta, Bank Indonesia* (8th ed.). Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) BI. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=rZrWDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=sistem+pembayaran+merupakan&ots=0EVVR_qXxN&sig=gM7c7icrQJ49LU-pgATf0Wg3vZ0&redir_esc=y#v=onepage&q=sistem+pembayaran+merupakan&f=false
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharjo, B. (2008). *Analisis Regresi Terapan dengan SPSS*. Graha Ilmu.
- Sumadi, S. (2020). Menakar Dampak Fenomena Pandemi Covid-19 Terhadap Perbankan Syariah. *JURNAL HUKUM EKONOMI SYARLAH*, 1, 145. <https://doi.org/10.30595/jhes.v0i1.8761>
- Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, A. (2013). *Aplikasi SPSS Untuk SMART Riset*. Alfabeta.
- Świecka, B., Terefenko, P., Wiśniewski, T., & Xiao, J. (2021). Consumer financial knowledge and cashless payment behavior for sustainable development in poland. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11), 1–18. <https://doi.org/10.3390/su13116401>
- Ulfi, I. (2020). Tantangan Dan Peluang Kebijakan Non-Tunai: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(1), 55–65. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i1.2379>
- Virginia, E. (2020). Pengaruh Sikap, Kepercayaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Jasa Layanan GO-JEK (Studi Mahasiswa Jurusan Akuntansi

Universitas Brawijaya Malang).

Wawan, A., & Dewi, M. (2019). *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia - (III)*. Nuha Medika.

Yuliadi, I. (2008). *Ekonomi Moneter*. Penerbit Indeks.

Yulianti, R. (2009). Manajemen Resiko Perbankan Syariah. *Jurnal La Riba Vol.3 No.2, 3*.