

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN KEMUDAHAN PENGUNAAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS (STUDI KASUS PADA MASYARAKAT KOTA MADIUN)

Defratama Dwi Satya Putra^{1\}

¹Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI

Madiun email: devdasdefra8075@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris untuk apakah persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan masyarakat Kota Madiun untuk menggunakannya. Penelitian ini melibatkan populasi yang tidak diketahui dari Kota Madiun, yang terdiri dari 384 sampel. Pendekatan kuantitatif dan perangkat lunak IBM SPSS versi 25 digunakan untuk melakukan penelitian ini. Hasil penelitian ini menemukan bahwa keputusan penggunaan QRIS di masyarakat Kota Madiun dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi manfaat yang dirasakan, secara positif dan signifikan dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, dan secara positif dan signifikan dipengaruhi persepsi manfaat maupun kemudahan penggunaan bersama-sama.

Kata Kunci: Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Keputusan Penggunaan

Abstract

The purpose of this study is to provide empirical evidence for whether the perception of the benefits and ease of use of QRIS has a positive and significant influence on the decision to use the Madiun City community to use it. This study involved an unknown population from Madiun City, consisting of 384 samples. The quantitative approach and IBM SPSS software version 25 were used to conduct this study and found that the decision to use QRIS in the Madiun City community was positively and significantly influenced by the perception of perceived usefulness, positively and significantly by ease of use, and positively and significantly by the perceived usefulness and ease of use together.

Keywords: *Perceived usefulness, Ease of Use, Decision to Use.*

A. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman pada sektor teknologi Masyarakat dipaksa untuk menggunakan sistem pembayaran digital. Dalam sistem pembayaran digital masyarakat dapat menghindari kontak langsung, selain itu sistem pembayaran digital dapat mengurangi resiko terjadinya penipuan secara langsung. Dengan sistem pembayaran digital ini dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan, dan kecepatan dalam bertransaksi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) teknologi dapat digambarkan sebagai keseluruhan sumber daya yang tersedia untuk menghasilkan hal-hal yang dibutuhkan untuk memelihara dan meningkatkan kehidupan manusia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah adanya *Finansial Teknologi (Fintech)*. *FinTech*, menurut Bank Indonesia (BI), merupakan hasil penggabungan teknologi dan layanan keuangan. *Fintech* mengacu pada salah satu penemuan manusia yang sangat berguna. *Fintech* sangat berpengaruh terhadap sistem pembayaran saat ini, selain mempermudah transaksi keuangan di masyarakat, *Fintech* dapat meningkatkan inklusi keuangan Indonesia.

Menurut riset yang disusun Google, Bain & Company, dan Temasek pada 2023 menyebut potensi industri *Finansial teknologi (Fintech)* menyentuh US\$293,2 miliar (Rp4,5 kuadriliun) pada 2022 lalu. Angka ini diperkirakan akan terus tumbuh hingga US\$841 Miliar (Rp13,1 kuadriliun) di 2030 nanti. Dalam rangka mendukung pertumbuhan ini, pemerintah harus lebih aktif mengikuti dinamika sektor *fintech* dengan mulai menyusun peraturan baru yang efektif dan relevan. Peraturan tersebut perlu mampu mengatur operasional bisnis *fintech* secara efektif, menjamin perlindungan konsumen, serta mendorong inovasi dan persaingan yang sehat di industri ini. Menggunakan pendekatan yang tepat, *fintech* di Indonesia dapat berkembang secara berkelanjutan, memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional, dan meningkatkan inklusi keuangan di seluruh lapisan masyarakat.

Di Indonesia, jumlah uang yang beredar sangat besar, dan hal ini berdampak pada tingginya tingkat pemalsuan uang, selain itu membuat uang membutuhkan biaya operasional yang tinggi. Seiring berkembangnya sistem pembayaran digital, muncul inovasi teknologi berupa dompet digital atau e-money. Dompet digital ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan uang dalam bentuk elektronik yang tersedia melalui smartphone. Banyak pilihan dompet digital seperti LinkAja, Dana, OVO, GoPay, dan Doku yang dapat diakses di Indonesia.

Bank Indonesia mengurangi risiko terkait dengan penarikan uang tunai dalam jumlah besar dengan menggunakan QRIS untuk memfasilitasi transaksi non-tunai. Sistem pembayaran terpadu kode QR (QRIS) adalah sistem pembayaran berbasis saluran bersama yang digunakan untuk memodifikasi pembayaran berbasis kode QR. Tujuan dari standar ini adalah untuk memfasilitasi komunikasi tanpa batas antara pelanggan, penyelenggara, dan negara. Mayoritas masyarakat Indonesia memanfaatkan smartphone untuk mengakses metode QRIS

Menurut Data BPS tahun 2022, 67,88% penduduk Indonesia menggunakan telepon seluler. Angka ini meningkat dibandingkan dengan tahun 2021 yang hanya 65,87 %. Dengan meningkatnya persentase pengguna telepon genggam dapat mendorong penggunaan QRIS yang semakin meningkat. Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) melaporkan hingga Desember 2022, terdapat sekitar 28,76 juta pengguna QRIS. Jumlah tersebut tumbuh 92,5% dari awal tahun (year-to-date/ytd) dan 4,6% dari November 2022 (month-on-month/mom). Meningkatnya jumlah *merchant* QRIS menjadi faktor lain yang turut mendorong pertumbuhan tersebut. Menurut ASPI, hingga Desember 2022, terdapat lebih dari 23,97 juta *merchant* yang melakukan transaksi melalui QRIS, tumbuh sekitar 5% per bulan (mom) dan naik 58,2% dari awal tahun.

Ada banyak elemen-elemen yang mempengaruhi pilihan untuk menggunakan QRIS, termasuk persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan di era teknologi ini persepsi manfaat dan dasar yang memengaruhi sikap pengguna dan tingkat teknologi informasi adalah kemudahan. Jika masyarakat percaya bahwa memakai suatu teknologi akan menguntungkan mereka, mereka akan

menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang percaya bahwa teknologi tidak memberikan keuntungan, mereka tidak akan menggunakannya (Bangsa & Khumaeroh, 2023).

Salah satu faktor yang mendorong orang untuk menggunakan QRIS adalah kemudahan penggunaan. Kemudahan penggunaan QRIS dilihat dari persepsi seseorang terhadap kemudahan dan penggunaan sebuah teknologi tanpa memerlukan banyak usaha. Teknologi yang mudah digunakan haruslah ramah pengguna dan sederhana dalam pengoperasiannya, sehingga memudahkan pengguna dalam setiap langkahnya tanpa kebingungan atau hambatan.

Purba et al., (2020) menyatakan tingkat keyakinan pengguna terhadap kinerja mereka yang memuaskan dikenal sebagai persepsi manfaat yang ditingkatkan oleh sistem atau teknologi di tempat kerja. Ini juga mencakup keyakinan bahwa sistem informasi tertentu dapat memperbaiki proses membuat pilihan. Jika seseorang merasakan sistem tersebut memiliki manfaat, Biasanya mereka memanfaatkannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa sistem tersebut tidak memberikan manfaat yang cukup, mereka cenderung tidak menggunakannya. Penelitian Saragih et al., (2023) menunjukkan bagaimana keputusan penggunaan dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh manfaat yang dirasakan. Konsumen mengakui e-wallet karena memiliki banyak manfaat, yang mendorong mereka untuk menggunakannya. Bangsa & Khumaeroh (2023) Shopeepay dapat membantu penggunanya. Karena beberapa manfaat yang diberikan, siswa juga sering menggunakan Shopeepay. Rahmawati & Murtanto (2023) persepsi manfaat memengaruhi keputusan penggunaan siswa Universitas Trisakti untuk menggunakan QRIS.

Menurut Rahmawati & Yuliana (2020) Kemudahan penggunaan terjadi ketika pengguna menganggap bahwa suatu sistem informasi tidak sulit digunakan. Seseorang cenderung jika orang merasa sistemnya mudah digunakan, mereka akan menggunakannya. Berdasarkan definisi yang diberikan, kemudahan penggunaan diartikan sebagai kepercayaan seseorang terhadap teknologi QRIS yang mudah digunakan dan efisien mendukung aktivitas sehari-hari. Kemudahan yang ditawarkan oleh QRIS antara lain adalah transaksi yang dapat diselesaikan dengan cepat tanpa

SIMBA

**SEMINAR INOVASI
MANAJEMEN BISNIS DAN
AKUNTANSI 6**

memerlukan biaya, mengurangi risiko kesalahan dalam pengembalian uang,

serta mengurangi risiko pencurian uang tunai. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Akhyar & Sisilia (2023), kemudahan pembayaran digital QRIS termasuk ke dalam kategori yang sangat baik. Ini menunjukkan bahwa orang-orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini menyatakan bahwa QRIS baik dalam hal kemudahan dan kualitas. Putri & Iriani (2021) menemukan bahwa keputusan untuk menggunakan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan Tokopedia. Iliyin & Widiartanto (2019) menemukan bahwa persepsi kegunaan memengaruhi apa yang orang putuskan untuk dibeli dalam menggunakan OVO di Surakarta.

Dalam era teknologi informasi yang berkembang dengan cepat, peran teknologi dalam berbagai bidang kehidupan semakin penting. Salah satu inovasi yang sedang mengubah cara transaksi finansial adalah penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Menjadi kota yang sedang berkembang dengan tingkat urbanisasi dan aktivitas ekonomi yang dinamis, Kota Madiun menawarkan konteks yang unik untuk mempelajari adopsi teknologi pembayaran digital ini.

Kota Madiun, sebagai salah satu kota di Jawa Timur, turut merasakan dampak dari tren digitalisasi ini. Banyak pelaku usaha, termasuk UMKM dan pedagang pasar, mulai beralih ke pembayaran digital untuk mempermudah transaksi dan memperluas pasar mereka. Kota Madiun dengan infrastrukturnya yang berkembang dan masyarakatnya yang semakin terbuka terhadap inovasi, menjadi salah satu kota potensial untuk menerapkan QRIS secara luas. Pemerintah daerah juga aktif mendorong digitalisasi melalui berbagai program, menjadikan masyarakat Madiun semakin familiar dengan transaksi non-tunai. Sejauh ini, SIAP QRIS telah diterapkan oleh sebanyak 50 pedagang di area Pujasera Pasar Sleko Kota Madiun. Selain itu, puluhan pelaku UMKM di masing-masing 27 kelurahan Kota Madiun telah dikenalkan dengan QRIS. Rencananya, setiap kelurahan akan memiliki 20 pelaku UMKM yang menggunakan QRIS untuk pembayaran (Louis Rika Stevani, 2024).

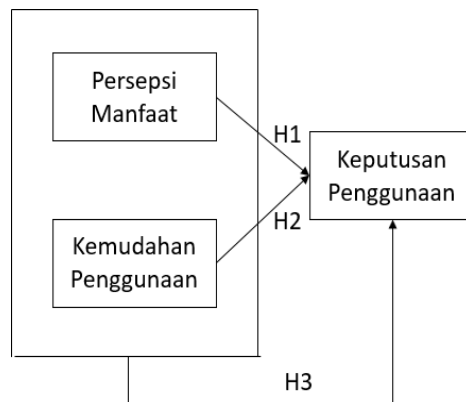
KAJIAN TEORI

Theory Acceptance Model (TAM)

Komponen teori perilaku yang menggambarkan proses Model Penerimaan Teknologi berfokus pada pemanfaatan teknologi informasi (TAM). Model Davis

(1989) merupakan kemajuan dari TRA dan TPB. Tujuan dari model ini adalah untuk memprediksi bagaimana pelanggan akan menggunakan atau mengadopsi teknologi, serta keuntungan yang akan mereka peroleh dari pekerjaan. Dua komponen utama yang menentukan kebutuhan sistem untuk digunakan, menurut Model Penerimaan Teknologi, adalah manfaat yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan.

Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Hipotesis penelitian ini, yang didasarkan pada kerangka konseptual yang ditunjukkan sebelumnya, adalah sebagai berikut:

H1: Persepsi Manfaat Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan

H2: Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Terhadap Keputusan Penggunaan

H3: Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Terhadap Keputusan

Penggunaan

B. METODE PENELITIAN

Penelitian Pendekatan ini bersifat kuantitatif. Populasi sampel penelitian ini adalah warga Kota Madiun yang menggunakan QRIS sebanyak 384 sampel digunakan. Metode pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji reliabilitas, validitas, koefisien determinasi, regresi linier berganda, asumsi klasik, dan hipotesis. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan SPSS 25.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Jumlah total 384 responden terdiri dari 163 perempuan (42,4%) dan 221 laki-laki (57,6%). Mayoritas responden berusia antara 17 dan 25 tahun (55,7%), dan kebanyakan dari mereka bekerja sebagai pelajar atau mahasiswa (38,3%). Mayoritas responden penelitian ini berdomisili pada kecamatan taman (45%). Responden pada penelitian ini mayoritas pernah menggunakan QRIS >3 (90.4%)

Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Manfaat

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
1	0,676	0,0998	Valid
2	0,646	0,0998	Valid
3	0,435	0,0998	Valid
4	0,661	0,0998	Valid
5	0,626	0,0998	Valid
6	0,706	0,0998	Valid

Sumber: Data diolah (2024)

Menunjukkan keberadaan enam item instrumen adalah valid, seperti yang ditunjukkan. Terdapat perbedaan antara nilai r pada tabel dan nilai r yang dihitung, enam instrumen digunakan sebagai pengukur untuk variabel persepsi manfaat (X1).

Tabel 2. Uji Validitas Variabel Kemudahan Penggunaan

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
1	0,722	0,0998	Valid
2	0,649	0,0998	Valid
3	0,706	0,0998	Valid
4	0,669	0,0998	Valid

Sumber: Data diolah (2024)

Menunjukkan bahwa empat item instrumen adalah valid, seperti yang ditunjukkan oleh Terdapat perbedaan antara nilai r pada tabel dan nilai r yang dihitung, empat instrumen digunakan sebagai pengukur variabel kemudahan penggunaan (X2).

Tabel 3. Uji Validitas Variabel Keputusan Penggunaan

Pernyataan	r-Hitung	r-Tabel	Keterangan
1	0,684	0,0998	Valid
2	0,702	0,0998	Valid
3	0,678	0,0998	Valid
4	0,684	0,0998	Valid

Sumber: Data diolah (2024)

Menunjukkan bahwa empat item instrumen adalah valid, seperti yang ditunjukkan oleh nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Dengan demikian, empat instrumen digunakan sebagai pengukur variabel keputusan penggunaan (Y).

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai <i>Crobach Alpha</i> Hitung	Batas minimal <i>Crobach Alpha</i> Hitung	Ket
Persepsi Manfaat (X1)	0,687	0,60	Reliabel

SIMBA

SEMINAR INOVASI MANAJEMEN BISNIS DAN AKUNTANSI 6

Kemudahan Penggunaan (X2)	0,626	0,60	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)	0,624	0,60	Reliabel

Sumber: Data diolah (2024)

Persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan keputusan penggunaan diuji reliabilitasnya, dan hasilnya menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas terhadap X1, X2, dan Y mendapatkan nilai sebesar $>0,6$. Dapat disimpulkan bahwa *independen* dan *dependen* dalam penelitian ini reliabel.

Uji Normalitas sebelum di outlier

Tabel 5. Uji normalitas sebelum di outlier

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		384
Normal Parameters ^{a,b}	0,0000000	0,0000000
	1,77203676	1,38667234
Most Extreme Differences	0,079	0,225
	0,059	0,166
	-0,079	-0,225
Test Statistic		0,079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data diolah (2024)

Hasil uji normalitas dengan angka 0.00 menunjukkan bahwa penelitian dengan data ini tidak normal atau tidak valid. Di sisi lain, nilai signifikan di atas 0,05 diperlukan untuk mengidentifikasi data dengan distribusi normal. Pengujian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa data yang dikatakan tidak normal dan pengolahan data harus diperbaiki. Peneliti menggunakan cara outlier dalam perbaikan dalam pengolahan dalam penelitian. Menurut Ghazali (2018) Sebuah kasus atau data yang mempunyai fitur sangat berbeda dari yang lain disebut outlier. Nilai ekstrim yang muncul

untuk variabel tunggal atau kombinasi juga dikenal sebagai outlier. Menggunakan outlier, uji normalitas menghasilkan hasil berikut

Uji Normalitas Setelah di Outlier

Tabel 6. Uji normalitas setelah di outlier

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		363
Normal Parameters ^{a,b}	.0000000	.0000000
	1.48268045	.04615080
Most Extreme Differences	.046	.061
	.026	.059
	-.046	-.061
Test Statistic		.046
Asymp. Sig. (2-tailed)		.064 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Data diolah (2024)

Setelah dilakukan outlier, Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada Tabel 6 menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,064. Mengingat nilai ini melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa distribusi datanya normal setelah proses outlier.

Uji Multikolinearitas

Tabel 7. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Persepsi Manfaat	0,614	1,628
	Kemudahan Penggunaan	0,614	1,628
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan			

Sumber: Data diolah (2024)

Dalam tabel 7, hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa tidak ada gejala

multikolinieritas. Ini karena setiap nilai toleransi variabel independen lebih tinggi dari 0,10 (toleransi lebih dari 0,10) dan nilai VIF kurang dari 10.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 8. Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,191	,516		4,250	,000
	Persepsi Manfaat	-,033	,026	-,082	-1,259	,209
	Kemudahan Penggunaan	-,006	,035	-,012	-,178	,859

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data diolah (2024)

Hasil Tabel 8 menyajikan hasil uji heteroskedastisitas. Nilai signifikansi untuk variabel persepsi manfaat masing-masing adalah 0,209 dan 0,859, keduanya lebih besar dari 0,05. Penelitian ini menunjukkan bahwa gejala heteroskedastisitas pada penelitian ini tidak ada.

Uji Parsial (T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,535	0,773		4,576	0,000
	Persepsi Manfaat	0,277	0,039	0,364	7,155	0,000

	Kemudahan Penggunaan	0,344	0,053	0,333	6,541	0,000
a. <i>Dependent Variable:</i> Keputusan penggunaan						

Tabel 9. Uji Parsial

Sumber: Data diolah (2024)

Pengujian variabel persepsi manfaat (X1) terhadap keputusan penggunaan (Y) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dengan nilai t hitung sebesar 7,155 dan nilai t tabel sebesar 1,96, sehingga nilai t hitung $>$ t tabel. Pengujian variabel kemudahan penggunaan (X2) terhadap keputusan penggunaan (Y) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dengan nilai t hitung sebesar 6,541 dan nilai t tabel sebesar 1,9

Uji Simultan (F)

Tabel 10. Uji simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	781,709	2	390,854	123,821	.000 ^b
	Residual	1202,664	381	3,157		
	Total	1984,372	383			
a. <i>Dependent Variable:</i> Keputusan Penggunaan						
b. <i>Predictors: (Constant), Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat</i>						

Sumber: Data diolah (2024)

Nilai F yang dihitung, 123.821, ditampilkan pada Tabel 10 dan lebih tinggi dari 3.019 yang ditampilkan pada tabel. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat (X1) dan kemudahan penggunaan (X2) mempengaruhi keputusan penggunaan (Y) secara bersamaan.

Uji Determinasi

Tabel 11. Hasil Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,850 ^a	,722	,721	,88834
a. Predictors: (Constant), Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat				
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan				

Sumber: Data diolah (2024)

Tabel 11 menampilkan variabel terkait dengan persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan memberikan kontribusi sebesar 72,1% terhadap variabel keputusan penggunaan, dengan koefisien determinasi yang nilainya tertera pada kolom “*Adjusted R Square*” adalah 0,721. Sementara itu, 27,9% pengaruh lainnya berasal dari faktor tambahan yang tidak tercakup dalam penelitian ini.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keputusan untuk menggunakan QRIS dipengaruhi secara signifikan dan positif oleh persepsi manfaat yang dirasakan serta kemudahan penggunaannya. Persepsi yang positif terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS menciptakan siklus umpan balik yang menguntungkan, di mana semakin banyak orang yang menggunakan QRIS dan merasakan manfaatnya, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk merekomendasikannya kepada orang lain. Hal ini kemudian mendorong adopsi yang lebih luas.

E. SARAN

Menurut penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan merupakan faktor-faktor *independen* yang memengaruhi bagaimana variabel dependen keputusan penggunaan, dengan nilai *Adjusted R Squared* sebesar 72,1%. Sisa dari persentase tersebut dijelaskan dengan variabel atau elemen lebih lanjut hal-hal yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Hasil-hasil ini diharapkan dapat menjadi acuan atau perbandingan untuk penelitian

selanjutnya. Untuk peneliti berikutnya, disarankan agar memperluas referensi literatur yang berhubungan dengan subjek yang diteliti, serta mempertimbangkan untuk menambahkan variabel *independen* atau moderasi, meningkatkan jumlah sampel dan populasi, serta memperluas objek penelitian untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., Syarifuddin, & Rura, Y. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Quick Response Code Indonesian Standard. *Akrual: Jurnal Bisnis Dan Akuntansi Kontemporer*, 16(2), 133–144.
- Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Shopeepay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo. *Jurnal Ilmiah Bisnis*, 3(1).
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 03(02), 2442–4080.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS (Edisi 9)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Prinsip-prinsip Marketing (Edisi Ke 7)*. Salemba Empat.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Peggungan, dan Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Purba, M., Samsir, & Arifin, K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan dan Niat Menggunakan Kembali Aplikasi

OVO Pada Mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau. *Tepak Manajemen Bisnis*, 12(1), 1979–3294.

Rahmawati, A., & Murtanto. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256.

Rahmawati, & Yuliana. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. *Journal of Economics and Banking*, 2(2), 2685–3698.

Saragih, H. S., Soemitra, A., & Nurbaiti. (2023). Pengaruh Promosi, Persepsi Manfaat dan Gaya Hidup terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(3), 639–649.

Sukmawati, K., & Kowanda, D. (2022). KEPUTUSAN PENGGUNAAN E-WALLET GOPAY BERDASARKAN PENGARUH KEAMANAN, PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI MANFAAT. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(05), 66–72.

Wahyuni, R. C., & Waloejo, H. D. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Harga, dan Citra Perusahaan terhadap Keputusan Penggunaan Jasa PT Pos Indonesia (Persero) Kantor Pos Semarang. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 9(1), 349–356.

Widiyanto. (2022). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Melalui Sikap Penggunaan Teknologi Informasi (Studi Pada Anggota Kelompok Tani Pisang Tanduk Desa Kajar Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Desa Mitra Badan Eksekutif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11559–11574.