



Jurnal Manajemen Retail Indonesia

Journal homepage:
<https://ejournal.raharja.ac.id/index.php/jmari/index>
ISSN 2723-2018 E-ISSN 2723-1984

Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa Terhadap Metode Pembayaran QRIS Di Universitas Raharja

Aurelia Nayaka Putri^a, Amelia Rahayu Pertiwi^b, Kinara Salsa Sahbilla^c, Dewi Kasih^d

^aUniversitas Raharja, aurelia@raharja.info

^bUniversitas Raharja, amelia.rahayu@raharja.info

^cUniversitas Raharja, kinara.salsa@raharja.info

^dUniversitas Raharja, dewi.kasih@raharja.info

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received 12-10-2024

Revised 18-10-2024

Accepted 23-10-2024

Keywords:

Payment Method, QRIS, Preference, Student, quantitative method

ABSTRACT

The objectives of the research are to verify and present the factors that influence student preferences for QRIS payment methods. The population of this study was all active student of Raharja University, and total of 100 respondents made up the sample. The research methode used is quantitative method and a series of statistical test wit smartPLS 4, namely the evaluation of the reflective measurement model is factor loading ≥ 0.70 , composite realiability ≥ 0.70 , average variance extracted (AVE ≥ 0.50), and evaluation of discriminant validity, namely HTMT (Heterotrait Monotrait Ratio) below 0,90. The evaluation of the structural measurment model can be seen in the inner model T value. Data collection was done by distributing questionnaires through Google Form. The research show QRIS payment methods affect student preferences

Kata Kunci:

Metode Pembayaran,
QRIS, Preferensi,
Mahasiswa, metode
kuantitatif

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memverifikasi dan menyajikan faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi mahasiswa terhadap metode pembayaran QRIS. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Raharja dan berjumlah 100 responden yang menjadi sampel. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan serangkaian uji statistik dengan smartPLS 4 yaitu evaluasi model pengukuran reflektif adalah faktor loading $\geq 0,70$, reliabilitas komposit $\geq 0,70$ dan *average variance extracted* ($AVE \geq 0,50$) serta evaluasi validitas diskriminan, yaitu HTMT (*Heterotrait Monotrait Ratio*) dibawah 0,90. Evaluasi model pengukuran struktural dapat dilihat pada inner T value. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *Google Forms*. Penelitian menunjukkan bahwa penelitian menunjukkan metode pembayaran QRIS mempengaruhi preferensi mahasiswa.

PENDAHULUAN

Financial technology (fintech) merupakan perusahaan yang menyediakan layanan keuangan yang terintegrasi dengan teknologi (Mayanti, 2022). Pada era digital, teknologi menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia, bahkan pada bidang keuangan sebagian besar sudah menggunakan teknologi digital, seperti *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Shasanti & Bagana, 2024). Pembayaran digital khususnya QRIS menjadi salah satu metode pembayaran yang banyak digunakan di Indonesia karena memudahkan dan meminimalisir penipuan berupa uang palsu.

Pembayaran digital atau *QRIS* diluncurkan oleh Bank Indonesia (BI). Saat itu QRIS digunakan sebagai pengganti pembayaran tunai untuk menghindari kontak fisik guna mencegah penyebaran virus yang sedang terjadi saat itu. QRIS merupakan standarisasi pembayaran dengan metode QR Code yang dilakukan oleh Bank Indonesia untuk membuat proses transaksi menggunakan kode QR menjadi lebih mudah, cepat dan aman (*Kanal Dan Layanan QRIS*, 2020).

QRIS dapat digunakan melalui aplikasi pembayaran e-wallet ataupun m-banking. Di Indonesia ada beberapa jenis aplikasi *e-wallet* yang bisa menggunakan QRIS. Berikut beberapa jenis *platform* yang dapat digunakan untuk pembayaran *QRIS* :

Tabel 1. Hasil jumlah pengguna *e-wallet*

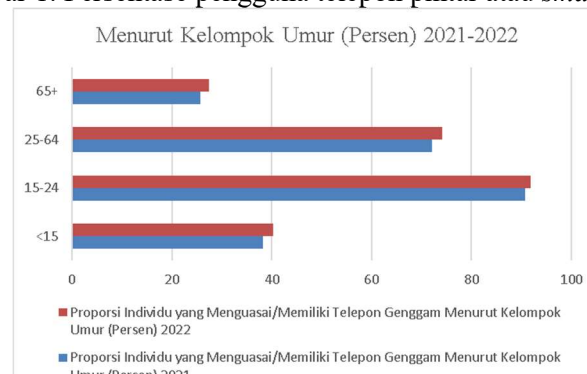
Platform	User
GoPay	261.377
Ovo	1.065.097
ShopeePay	25.682
DANA	5.977.770

Sumber : *playstore* atau *appstore*

Karena kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan oleh *e-wallet*, tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat telah beralih ke pembayaran digital sebagai alternatif pembayaran tunai.

QRIS kini dapat diakses oleh semua kalangan, khususnya generasi milenial dan gen Z. Penggunaan QRIS memberikan kemudahan bagi mereka dalam melakukan pembayaran dalam waktu singkat hanya dengan menggunakan ponsel pintar dan saldo *e-wallet* atau *m-banking*. Pertumbuhan dalam penggunaan telepon seluler memfasilitasi peningkatan penggunaan QRIS (Putri et al., 2023). Berdasarkan (*Proporsi Individu Yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2022- Tabel Statistik, 2023*),

Gambar 1. Persentase pengguna telepon pintar atau *smartphone*



Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia

Berdasarkan gambar grafik di atas menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia sudah menggunakan teknologi seperti handphone. Generasi Milenial dan Generasi Z memiliki persentase hasil yang lebih tinggi dibandingkan generasi lainnya. Menurut (*Kanal Dan Layanan QRIS, 2020*), Penerbit dapat menetapkan batas kumulatif harian dan/atau bulanan atas jumlah

transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko penerbit. Batas maksimal untuk transaksi QRIS adalah Rp10.000.000,00 (Sepuluh Juta Rupiah) Menurut (Kompas, 2022), Penggunaan QRIS juga meningkat hingga mencapai 23 juta dengan target menjangkau 30 juta (pengguna) QRIS kurang lebih itulah yang dikatakan oleh Perry saat acara Simposium Tingkat Tinggi G20 GPFI.

Sementara itu, secanggih apapun teknologi, ada beberapa hal yang membuat pengguna ragu menggunakan metode pembayaran digital atau pembayaran QRIS. Pandangan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi kemungkinan besar akan menimbulkan kerugian bagi penggunanya selama atau setelah penggunaan teknologi tersebut (Shasanti & Bagana, 2024). Penggunaan QRIS menimbulkan dampak negatif yang mungkin timbul bagi pengguna, seperti hilangnya saldo rekening, pencurian data pribadi pengguna, kejahatan dunia maya, dan kegagalan transaksi karena masalah Internet (Shasanti & Bagana, 2024). Sebenarnya, dampak atau pandangan negatif tersebut dapat diatasi dengan meminimalisir hal tersebut. Misalnya, jika konsumen khawatir kata sandi dan PIN mereka diketahui orang lain, sebaiknya jangan menampilkannya secara publik saat bertransaksi.

Sementara itu, terdapat banyak jurnal artikel yang membahas tentang *QRIS*, beberapa penelitian ini telah diteliti pada lingkup populasi di Universitas. Dari beberapa penelitian yang disebutkan, kemungkinan besar penelitian akan mencoba mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi preferensi Mahasiswa terhadap metode pembayaran QRIS. Sehingga, kami ingin menunjukkan apakah penelitian yang mereka lakukan memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan kami lakukan. Kami melakukan penelitian tersebut karena dapat memberikan wawasan mengenai dampak pembayaran digital seperti QRIS. Hasil penelitian juga dapat digunakan untuk memajukan atau mengembangkan transaksi internal Universitas Raharja. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari preferensi mahasiswa menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi tersebut, dan memberikan informasi cara memperbaiki layanan keunagan di Universitas Raharja.

LANDASAN TEORI

1. *Financial Technology*

Teknologi keuangan juga dikenal sebagai FinTech adalah produk dari kombinasi teknologi dan layanan keuangan yang pada akhirnya akan mengubah model bisnis yang lebih tradisional menjadi lebih kontemporer (Nirwasita et al., 2024). Dalam model bisnis saat ini, transaksi melibatkan pertemuan tatap muka dan melibatkan sejumlah uang tunai, namun dengan fintech, transaksi dan pembayaran jarak jauh dapat dilakukan dalam hitungan detik (Nirwasita et al., 2024).

2. *QRIS*

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standarisasi Bank Indonesia untuk pembayaran kode QR untuk membuat penggunaan kode QR lebih mudah, cepat, dan aman (Anggreani et al., 2023). QRIS dibuat menggunakan kode yang dapat menyediakan berbagai jenis pembayaran, dengan tujuan menghasilkan keuntungan (Bangsa & Khumaeroh, 2023). Implementasi QRIS menawarkan kemudahan pembayaran dan notifikasi instan, mengurangi kebutuhan membawa uang tunai dan menerima semua kode QR yang diterima BI (Anggreani et al., 2023). QRIS membuat pembayaran lebih mudah dan efisien baik bagi pembeli maupun penjual (Nirwasita et al., 2024). Hal ini karena transaksi yang efisien dapat dilakukan dengan satu kode QR yang dapat digunakan untuk berbagai aplikasi pembayaran ponsel cerdas (Nirwasita et al., 2024).

3. Metode Pembayaran

Menurut (*Arti Kata Metode - Kamus Besar Bahasa Indonesia*, n.d.), Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik dalam pelaksanaan pekerjaan maupun dalam pengajaran bahasa. Dan pembayaran menurut (*Arti Kata Bayar - Kamus Besar Bahasa Indonesia*, n.d.) proses, cara, perbuatan membayar. Jadi, sistem pembayaran terbagi menjadi, moneter yang menggunakan uang tunai dan non-moneter yang melibatkan penggunaan kartu, cek, atau uang elektronik, dengan nonmoneter terbagi menjadi transaksi bernilai tinggi (seperti transfer bank menggunakan BI-RTGS dan BI-SSSS) dan transaksi bisnis (seperti transaksi kecil antar individu menggunakan SKNBI) (*Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*, n.d.).

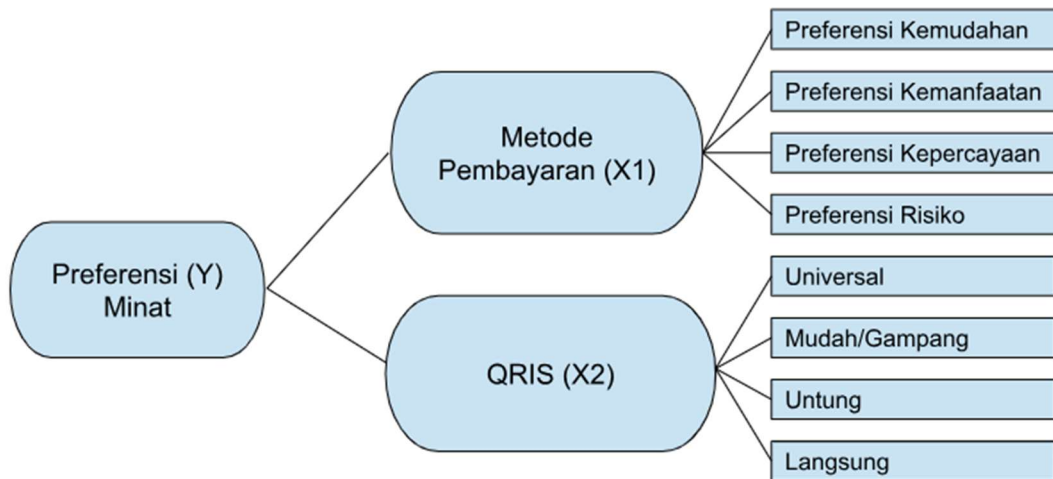
Pembayaran digital melibatkan penyimpanan, pemrosesan, dan pertukaran informasi keuangan secara elektronik berdasarkan teknologi (Bangsa & Khumaeroh, 2023). Istilah "dompet digital" (atau "dompet elektronik") mengacu pada layanan baru di bidang pembayaran digital yang digunakan untuk menyimpan jumlah tertentu dalam berbagai aplikasi keuangan digital dan dapat diakses melalui ponsel Anda (Pratiwi, 2023). Konsumen tertarik pada layanan pembayaran digital karena mereka dapat membeli barang dan membayarnya dengan perangkat seluler mereka (Suryanto et al., 2022).

4. Kemudahan Penggunaan

Persepsi tentang kemudahan penggunaan suatu teknologi menentukan seberapa banyak seseorang akan menerapkannya, karena sistem yang mudah digunakan mengurangi beban kerja dan kebutuhan akan keahlian khusus (Khurnia, 2023). Kemudahan penggunaan sistem membantu masyarakat memutuskan untuk menggunakan sistem yang terbaru (Bangsa & Khumaeroh, 2023). Tim layanan dan pengelola program kursus yang telah menerapkan pembayaran nontunai melalui QRIS melaporkan sejumlah hasil positif, termasuk pelaporan keuangan yang lebih jelas dan sistematis ketika menerima notifikasi email dan sangat nyaman bagi pengguna, karena Mahasiswa dapat membayar di rumah hanya dengan memindai kode QR yang dikirimkan oleh administrator program pendidikan untuk melengkapi informasi pembayaran (Kurniawati et al., 2021).

5. Preferensi

Menurut (*Arti Kata Preferensi - Kamus Besar Bahasa Indonesia*, n.d.), Preferensi adalah hak untuk memberikan prioritas, pilihan, kecenderungan, atau kesukaan terhadap satu hal dibandingkan dengan yang lain. Preferensi konsumen yang ditentukan oleh selera individu mempengaruhi pilihan mereka terhadap kombinasi barang walaupun beberapa konsumen mungkin menganggap semua kombinasi sama nilainya namun, kendala anggaran dapat membatasi kemampuan untuk membeli (Yudiana, 2023).



Gambar 2. Kerangka Konseptual Penelitian

Hipotesis:

H1: Metode Pembayaran berpengaruh positif terhadap Preferensi Minat Mahasiswa di Universitas Raharja

H2: QRIS berpengaruh positif terhadap Preferensi Minat Mahasiswa di Universitas Raharja

METODE

Penelitian ini menggunakan data relevan dan valid yang diperoleh melalui pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data didasarkan pada kuesioner yang berisi beberapa pernyataan yang mewakili variabel independen dan dependen, dan menggunakan skala penilaian 1 sampai 5. Variabel yang berkorelasi adalah Metode Pembayaran (X1) dan QRIS (X2) yang merupakan variabel independen/bebas, dan preferensi mahasiswa (Y) yang merupakan variabel dependen/terikat.

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Raharja. Sampel sasaran penelitian ini adalah 100 siswa yang aktif menggunakan pembayaran digital berupa QRIS. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel seluruh populasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

- Berikut ini adalah hasil analisis demografi responden:

Tabel 2. Analisis Jenis Kelamin

KETERANGAN	DESKRIPSI	FREKUENSI	PERSENTASE %
Jenis Kelamin	Laki-laki	43	43%
	Perempuan	57	57%
TOTAL		100	100%

Sumber: Data Primer Penelitian

Tabel 3. Analisis Program Studi

KETERANGAN	DESKRIPSI	FREKUENSI	PERSENTASE %
Program Studi	S1 – Akuntansi	20	20%
	S1 – Manajemen Retail	22	22%
	S1 – Bisnis Digital	4	4%
	S1 – Kewirausahaan	2	2%
	S1 – Sistem Informasi	16	16%
	S1 – Teknik Informatika	26	26%
	S1 – Sistem Komputer	6	6%
	S1 – Sains Data	0	0%
	S1 – Pendidikan Teknologi Informasi	4	4%
	S2 – Magister Teknik Informatika	0	0%
	D3 – Manajemen Informatika	0	0%
	TOTAL	100	100%

Sumber: Data Primer Penelitian

Tabel 4. Analisis Pekerjaan

KETERANGAN	DESKRIPSI	FREKUENSI	PERSENTASE %
Pekerjaan	Mahasiswa/i	77	77%
	Fnb	1	1%
	Karyawan Swasta	5	5%

Wirausaha	2	2%
Freelance	4	4%
Admin	1	1%
Barista	2	2%
Sales	1	1%
IT	2	2%
Barber	1	1%
Graphic Designer	1	1%
Guru	1	1%
Finance	2	2%

TOTAL	100	100%
--------------	------------	-------------

Sumber: Data Primer Penelitian

Tabel 5. Analisis Pendapatan

KETERANGAN	DESKRIPSI	FREKUENSI	PERSENTASE %
Pendapatan	< Rp 500.000,00	42	42%
	s.d Rp 500.000,00	10	10%
	< Rp 1.000.000,00	13	13%
	s.d Rp 1.000.000	18	18%

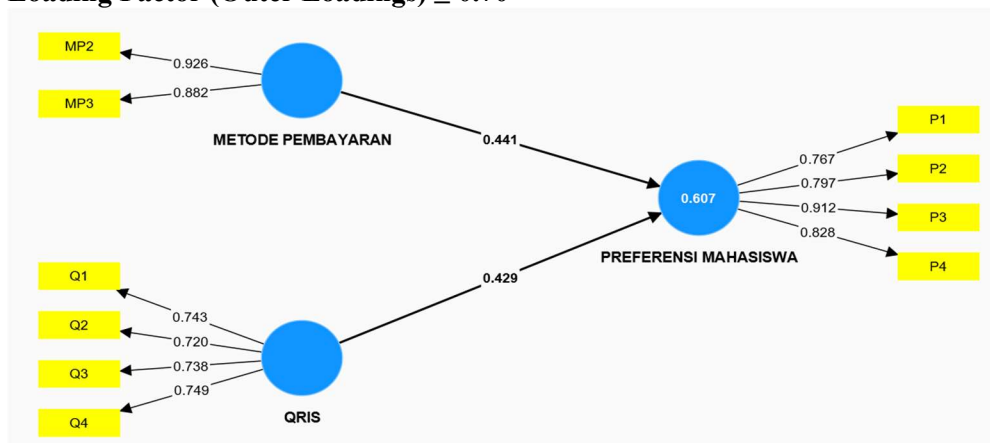
> Rp 5.000.000,00	17	17%
TOTAL	100	100%

Sumber: Data Primer Penelitian

2. Evaluasi Model Pengukuran

Penelitian ini menggunakan model reflektif dan struktural sebagai variabel metode pembayaran dan QRIS. Untuk menilai model pengukuran reflektif, evaluasi validitas diskriminan atau HTMT (Heterotrait Monotrait Ratio) harus dibawah 0,90. Selain itu, *loading factor* ≥ 0.70 , *composite reliability* ≥ 0.70 dan *average variance extracted* ($AVE \geq 0.50$).

Loading Factor (Outer Loadings) ≥ 0.70



Gambar 3. Factor Loading

Berdasarkan gambar 3. MP2 mempunyai LF $0.926 \geq 0.70$ yang berarti bahwa item ini valid mengukur variabel metode pembayaran. Setiap perubahan variabel metode pembayaran maka akan tercermin pada variasi MP2 sebesar ($0.926 \times 0.926 = 85.7\%$). Secara keseluruhan, setiap item yang mengukur variabel memiliki LF minimal ≥ 0.70 , yang merupakan nilai yang valid.

Composite Reliability dan Average Variance Extracted ≥ 0.70

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
METODE PEMBAYARAN	0.779	0.805	0.900	0.818
PREFERENSI MAHASISWA	0.846	0.857	0.897	0.686
QRIS	0.728	0.741	0.827	0.544

Gambar 4. Composite Reliability and AVE

Berdasarkan Gambar 4. Variabel metode pembayaran memiliki nilai Composite Reliability (CR) $0,900 \geq 0,70$ yang menunjukkan penerimaan tingkat reliabilitas variabel. Secara keseluruhan item yang mengukur kepuasan konsisten/ reliabel dalam mengukur kepuasan dengan nilai Composite Reliability variabel preferensi mahasiswa dan QRIS diatas 0,70 (reliabel).

Nilai AVE pada metode pembayaran adalah 0.818 yang berarti besarnya variasi item pengukuran MP2 sampai dengan MP3 yang dikandung oleh variabel kepuasan sebesar 81.8%.

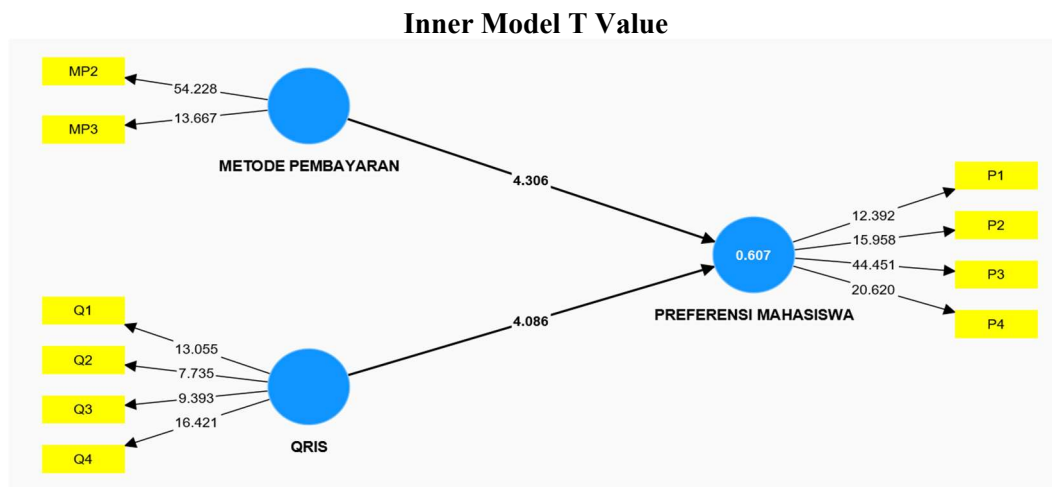
Karena nilai AVE kepuasan $0.818 \geq 0.50$ maka syarat validitas convergent yang baik sudah terpenuhi.

**Discriminant Validity HTMT (Nilai HTMT < 0.90 discriminant validity diterima).
Lebih direkomendasikan HTMT < 0,85**

	METODE PEMBAYARAN	PREFERENSI MAHASISWA	QRIS
METODE PEMBAYARAN			
PREFERENSI MAHASISWA	0.845		
QRIS	0.765	0.852	

Gambar 5. HTMT

Jika nilai HTMT untuk setiap pasangan variabel < 0.90, penilaian validitas diskriminasi dengan HTMT telah dilakukan atau terverifikasi. Variasi yang dimiliki oleh suatu variabel untuk ukuran tersebut lebih besar dibandingkan dengan variasi yang dimiliki oleh variabel lain. Penilaian validitas diskriminasi diselesaikan dengan menggunakan HTMT.



Gambar 6. Inner Model T Value

Berdasarkan gambar 6. Metode pembayaran berhubungan langsung dengan preferensi mahasiswa, namun secara tidak langsung mempengaruhi preferensi mahasiswa melalui QRIS. Selain itu, metode pembayaran ditemukan memiliki dampak paling besar terhadap preferensi mahasiswa dibandingkan dengan QRIS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keputusan penggunaan pembayaran digital seperti QRIS disebabkan oleh 2 (Dua) indikator yaitu MP2 dan MP3.

Inner Model menunjukkan hubungan antar variabel dengan *T-Value* (0,441) untuk pengalaman sampel dan *T-statistic* ($4,306 > 1,96$). Berdasarkan output pada Gambar 6. Memang, setiap metode pembayaran meningkatkan mahasiswa dari segi preferensi. Mahasiswa dengan pengalaman berbelanja lebih cenderung puas dengan berbagai keuntungan.

Jika kita mengukur *T-value* berdasarkan variabel QRIS (0,441), maka *T-statistic* nya adalah ($4,086 > 1,96$). Hal ini menunjukkan bahwa QRIS dapat memberikan pengaruh positif

terhadap kebutuhan Mahasiswa. Penggunaan QRIS yang efektif sangatlah memudahkan Mahasiswa dalam melakukan transaksi melalui *platform* apapun.

PEMBAHASAN

Dengan 100 responden, penelitian ini dilakukan di Universitas Raharja dengan tujuan menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi mahasiswa terhadap metode pembayaran QRIS. Selain itu, dapat disimpulkan berdasarkan data demografi yang diperoleh dari hasil penelitian bahwa mahasiswa Universitas Raharja menggunakan QRIS karena lebih baik, nyaman dan mudah dari segi penggunaan (85,2%) serta fitur keamanan dan manfaatnya. (45,1%).

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa metode pembayaran mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap preferensi mahasiswa dengan nilai $LF\ 0.926 \geq 0.70$ yang berarti bahwa item ini valid mengukur variabel metode pembayaran. Setiap perubahan variabel metode pembayaran maka akan tercermin pada variasi MP2 atau indikator metode pembayaran terkait efektifitas sebesar $(0.926 \times 0.926 = 85.7\%)$. Ini dapat dikategorikan kuat dengan korelasi yang positif dan signifikan memiliki arti bahwa terdapat keterkaitan antara metode pembayaran dengan preferensi mahasiswa Universitas Raharja.

Pada penelitian ini *Inner Model* menunjukkan hubungan antar variabel dengan *T-Value* (0,441) untuk pengalaman sampel dan *T-statistic* ($4,306 > 1,96$) dan *T-value* berdasarkan variabel QRIS (0,441), maka *T-statistic* nya adalah ($4,086 > 1,96$). Berdasarkan metode model evaluasi struktural dengan inner model T value, maka setiap metode pembayaran berupa QRIS meningkatkan mahasiswa secara preferensi dan mahasiswa dengan pengalaman berbelanja lebih cenderung puas dengan berbagai keuntungan. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS dapat memberikan pengaruh positif terhadap kebutuhan Mahasiswa. Penggunaan QRIS yang efektif sangatlah memudahkan Mahasiswa dalam melakukan transaksi melalui *platform* apapun.

Studi penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan QRIS memiliki efek positif dan signifikan terhadap keinginan mahasiswa untuk menggunakan pembayaran digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa informasi tentang sistem QRIS mudah diperoleh, dipelajari dan dipahami. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk memilih menggunakan QRIS sebagai metode pembayarannya. Selain itu, banyak aplikasi pembayaran yang terhubung dengan QRIS hal tersebut membuat pengguna lebih tertarik. Oleh karena itu, pengaruh metode pembayaran QRIS terhadap keputusan pembelian konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa mahasiswa menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran karena kemudahan akses terhadap QRIS. Dan, metode pembayaran seperti QRIS *in-store delivery* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap keputusan pembelian calon pelanggan, sehingga seluruh pengusaha diharapkan memperhatikan dan memperbaiki metode pembayaran.

Penggunaan metode pembayaran QRIS di Universitas Raharja memberikan dampak yang signifikan terhadap preferensi mahasiswa dalam beberapa hal. QRIS yang tersedia di berbagai lokasi bisnis di kampus memberikan kemudahan bagi mahasiswa Universitas Raharja dalam bertransaksi tanpa harus membawa uang tunai atau kartu kredit. Hal ini tidak hanya mempercepat proses pembayaran, tetapi juga menciptakan lingkungan kampus yang lebih modern dan ramah teknologi. Mahasiswa cenderung lebih memilih lokasi yang menyediakan QRIS karena kemudahannya, sehingga dapat mempengaruhi perilaku belanja mereka di restoran, kafe, dan toko di sekitar kampus. Selain itu, penerapan QRIS juga berperan penting dalam edukasi keuangan digital, sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengelola keuangan pribadinya secara efektif. Oleh karena itu, QRIS tidak hanya sekedar alat pembayaran, tetapi juga alat yang memperluas literasi dan keterampilan keuangan mahasiswa Universitas Raharja, sehingga memberikan dampak positif yang luas terhadap penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menemukan faktor apa saja yang mempengaruhi preferensi mahasiswa terhadap metode pembayaran QRIS pada mahasiswa Universitas Raharja dengan menggunakan sampel 100 responden yang secara aktif maupun pasif dalam menggunakan QRIS. Penelitian ini dinyatakan bahwa metode pembayaran QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian pada mahasiswa Universitas Raharja. Penelitian ini menghasilkan bahwa sebesar $(4,086 > 1,96)$ penggunaan QRIS berdampak positif pada pilihan pembayaran mahasiswa Universitas Raharja. Sedangkan sebesar $(4,306 > 1,96)$ keputusan menggunakan dipengaruhi oleh variabel lain tentang metode pembayaran digital. Sehingga hal tersebut memberikan tantangan dan peluang besar bagi peneliti untuk mencari tahu variabel lain yang mempengaruhi keputusan pembelian mahasiswa Universitas Raharja selain penggunaan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggreani, W. P., Wolor, C. W., & Marsofiyati. (2023). Analisis Penerapan Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Kantin Baru Universitas Negeri Jakarta. *SANTRI : Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Islam*, 1(5), 58–71.
<https://doi.org/10.61132/santri.v1i5> Oktober.44
- Arti kata bayar - Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (n.d.). KKBI. <https://kbbi.web.id/bayar>
- Arti kata metode - Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (n.d.). KKBI. <https://kbbi.web.id/metode>
- Arti kata preferensi - Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (n.d.). KKBI.
<https://kbbi.web.id/preferensi>
- Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use ShopeePAY QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University. *Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 62–67. <http://jibaku.unw.ac.id>
- Kanal dan Layanan QRIS.* (2020). Bank Indonesia.
<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#heading2>
- Khurnia, W. (2023). *Pengaruh Trust, Kemudahan Penggunaan, Psikografis, dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Bertransaksi Perspektif Konsumsi Islam.*
https://repository.uinsaizu.ac.id/19973/1/Wulan_Khurnia_Pengaruh_Trust%2CKemudahan_Penggunaan%2CPsikografis%2Cdan_Literasi_Kuangan_Terdapat_Perilaku_Bertransaksi_Perspektif_Konsumsi_Islam.pdf
- Kompas. (2022). Mayoritas Digunakan UMKM, Saat Ini Pengguna QRIS Mencapai 23 Juta. *KOMPAS*. <https://money.kompas.com/read/2022/10/04/142000726/mayoritas-digunakan-umkm-saat-ini-pengguna-qr-is-mencapai-23-juta>.
- 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.
- Mayanti, R. (2022). Preferensi Masyarakat Terhadap Quick Response Code Indonesian Standard Sebagai Sarana Teknologi Pembayaran Digital. *Faktor Exacta*, 15(1), 65–72.
<https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i1.11421>
- Nirwasita, K. S., Jannah, R. K., Situmorang, A. T., & Nurwidya, R. P. (2024). PREFERENSI MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DI KANTIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA. *Accounting Student Research Journal*, 3(1), 123–142.
- Pratiwi, F. N. (2023). Pengaruh Metode Pembayaran QRIS Terhadap Keputusan Pembelian pada Mahasiswa Politeknik Negeri Bandung. *International Journal Administration, Business & Organization*, 4(3), 79–87. <https://doi.org/10.61242/ijabo.23.279>

- Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2022- Tabel Statistik.* (2023). Badan Pusat Statistik.
<https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Putri, M. T., Hatta, A. J., & Indraswono, C. (2023). Analisis Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, Literasi Keuangan, Dan Risiko Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 17(3), 215–228. <https://doi.org/10.53916/jeb.v17i3.73>
- Shasanti, A. N., & Bagana, B. D. (2024). Preferensi Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Kasus: Konsumen Burjo Dan Warmindo Di Kota Semarang). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 3259–3272.
- Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah.* (n.d.). Bank Indonesia.
<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Suryanto, Muhyi, H. A., & Kurniati, P. S. (2022). USE OF DIGITAL PAYMENT IN MICRO, SMALL AND MEDIUM BUSINESS. *AdBispreneur : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Administrasi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 7(1), 55–65.
<https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Yudiana, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Qris, Pendapatan, Tabungan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif. *Contemporary Studies in Economic, Finance, and Banking*, 2(4), 739–746. <https://csefb.ub.ac.id/index.php/csefb/article/view/142>