

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, MANFAAT DAN
LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG
QRIS (*QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) PADA
MAHASISWA DI SOLO RAYA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Manajemen Program Studi S1 Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Disusun Oleh :
Farida Nur Aryani
20110033

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
TAHUN 2023**

PERSETUJUAN

Nama : Farida Nur Aryani
NIM : 20110033
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa di Solo Raya

Disetujui dan disahkan :

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Desember 2023

Pembimbing,



Dr. Budi Istivanto, S.E., M.M., M.H

NIDN: 0625127401

Mengetahui,

Wakil Ketua 1 STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M

NIDN: 0606118902

PENGESAHAN

Nama : Farida Nur Aryani
NIM : 20110033
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa di Solo Raya

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Manajemen.

Pada Hari : Jum'at
Tanggal : 19 Januari 2024

Tim Penguji

Ketua : Andri Nurtantiono, S.E., M.M

Anggota : Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H

Tanda Tangan

(.....)

(.....)

Mengetahui,



Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H

NIDN: 0625127401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, MANFAAT DAN
LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG
QRIS (*QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) PADA
MAHASISWA DI SOLO RAYA**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada peneliti aslinya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 26 Januari 2024

Yang memberikan pernyataan



Farida Nur Aryani

Peneliti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Salah satu tujuan pendidikan adalah mengajarkan bahwa hidup itu berharga”

Abraham H. Maslow

“Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”

Benjamin Franklin

“Berterima kasih atau bersyukur adalah salah satu kunci kebahagiaan”

Mark Lee

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah SWT, kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan, saudara-saudaraku yang selalu memberi semangat dan sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan menemaniku.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulisan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada Mahasiswa di Solo Raya” ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Manajemen Strata I di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.

Penyusunan skripsi ini telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan setulus hati menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta serta dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukannya
2. Bapak dan Ibu dosen/karyawan STIE Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan
3. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat secara moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan menemaniku
5. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dorongan dan semangat
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki peneliti, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pembaca dan dapat bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Surakarta, 11 Desember 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Minat Penggunaan Ulang (Y).....	11
2. Kemudahan Penggunaan (X ₁)	13
3. Manfaat (X ₂).....	15
4. Literasi Keuangan (X ₃)	16
B. Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Pikir Penelitian	19
D. Hipotesis	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Objek Penelitian.....	23

B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
C.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
D.	Sumber Data.....	24
E.	Populasi dan Sampel	24
F.	Teknik Pengumpulan Data	26
G.	Definisi Operasional.....	27
H.	Teknik Analisis Data	28
1.	Uji instrumen data.....	29
2.	Uji asumsi klasik	29
3.	Analisis Regresi Linear Berganda	30
4.	Uji hipotesis.....	31
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Gambaran Umum Objek Penelitian	33
B.	Karakteristik Responden.....	34
C.	Analisis Data.....	36
D.	Pembahasan	47
BAB V	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	50
B.	Saran.....	50
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Pengguna QRIS Januari-Desember 2022	3
Tabel 2. Nilai transaksi dalam satu kali penggunaan QRIS	4
Tabel 3. Perbedaan Generasi	5
Tabel 4. Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 5. Skala Likert.....	27
Tabel 6. Definisi Operasional.....	27
Tabel 7. Karakteristik Responden berdasarkan Status Mahasiswa	34
Tabel 8. Karakteristik Responden berdasarkan Domisili.....	34
Tabel 9. Karakteristik berdasarkan Penggunaan QRIS.....	35
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan Penggunaan	37
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Variabel Manfaat	37
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Variabel Literasi Keuangan	38
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Penggunaan Ulang	38
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas.....	40
Tabel 16. Hasil Uji Multikolinearitas	41
Tabel 17. Hasil Uji Heteroskedastisitas	42
Tabel 18. Hasil Uji Regresi Linear Berganda	42
Tabel 19. Hasil Uji Model atau Uji F	44
Tabel 20. Hasil Uji t.....	45
Tabel 21. Model Summary	46

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Lampiran 2. Tabulasi Data

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Lampiran 5. Analisis Regresi Linear Berganda

Lampiran 6. r tabel dan t tabel

ABSTRAK

Farida Nur Aryani, 20110033, 52 Halaman, Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa di Solo Raya, 2023.

QRIS merupakan alat pembayaran digital berbasis QR Code yang dirancang oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan, manfaat dan literasi keuangan terhadap minat penggunaan ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada mahasiswa di Solo Raya.

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu Mahasiswa di Solo Raya pengguna QRIS yang jumlahnya tidak diketahui, dengan sampel sebanyak 97 responden yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu (1) Uji instrument data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas, (2) Uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas (3) Analisis regresi linear berganda dan (4) Uji hipotesis yang terdiri dari uji t, uji f dan uji koefisien determinasi. Pengolahan data penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS *Statistics* 20.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang. Variabel manfaat (X2) dan variabel literasi keuangan (X3) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang.

Kata kunci : QRIS, Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Literasi Keuangan, Minat Penggunaan Ulang

ABSTRACT

Farida Nur Aryani, 20110033, 52 Pages, The Influence of Ease of Use, Benefits and Financial Literacy on Interest in Reusing QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) for students in Solo Raya, 2023.

QRIS is a QR Code-based digital payment tool designed by Bank Indonesia to facilitate users in making transactions. This research aims to determine the influence of ease of use, benefits and financial literacy on interest in reusing QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) to students in Solo Raya.

The research method used is quantitative. The population of this research is students in Solo Raya who use QRIS, the number of which is unknown, with a sample of 97 respondents taken using the technique *purposive sampling*. The data analysis techniques used are (1) Data instrument test consisting of validity and reliability tests, (2) Classic assumption test consisting of normality test, multicollinearity test and heteroscedasticity test (3) Multiple linear regression analysis and (4) Test hypothesis consisting of t test, f test and coefficient of determination test. This research data processing uses SPSS tools *Statistics 20*.

Based on the results of the t test, it shows that the ease of use variable (X1) has no significant effect on intention to reuse. The benefit variable (X2) and the financial literacy variable (X3) have a significant effect on intention to reuse.

Keywords: QRIS, Ease of Use, Benefits, Financial Literacy, Interest in Reusing

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Uang merupakan suatu alat pembayaran yang sah yang digunakan oleh masyarakat untuk melakukan transaksi jual beli baik barang atau jasa. Proses jual beli yang dulunya menggunakan sistem *barter*, hingga saat ini mengalami beberapa *transformasi* yaitu menggunakan uang sebagai alat pembayaran (Ningsih *et al.*, 2021).

Transformasi yang terus berkembang menciptakan inovasi sistem pembayaran berbasis digital, salah satunya yaitu dalam bidang teknologi keuangan (*financial technology*) atau yang disebut *Fintech*. Proses pembayaran digital mengalami kemajuan yang mempermudah segala pembayaran non tunai menjadi lebih efektif dan efisien.

Fintech (financial technology) yaitu hasil gabungan layanan jasa keuangan dengan teknologi yang menghasilkan perubahan model bisnis dari konvensional menjadi moderat. *Fintech* mengubah kebiasaan masyarakat yang awalnya melakukan pembayaran *face to face* dengan menggunakan uang tunai, kini dapat melakukan transaksi non tunai (*cashless*) yang dapat dilakukan secara jarak jauh dalam hitungan detik (Marisa, 2020).

Metode pembayaran non tunai dibagi menjadi dua jenis, yaitu *e-money* dan *e-wallet*. Perbedaan antara metode pembayaran tersebut yaitu pada sistem alat transaksi yang digunakan, dimana *e-money* merupakan metode pembayaran berbasis chip yaitu dengan menggunakan kartu antara

lain Flazz BCA dan Brizzi BRI. Sedangkan *e-wallet* merupakan metode pembayaran berbasis server yaitu melalui aplikasi seperti OVO, Dana, Go-pay, dan Link-Aja. Adanya perkembangan *e-wallet* saat ini Bank Indonesia menciptakan alat pembayaran digital QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang mempermudah pembayaran non tunai (Faizani & Indriyanti, 2021).

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yaitu penyedia layanan QR yang dirancang oleh Bank Indonesia digunakan untuk melakukan pembayaran melalui aplikasi uang elektronik seperti *e-wallet* atau *mobile banking*. QRIS dirancang menggunakan *QR Code* yang dapat digunakan di semua *merchant* sehingga pengguna dapat scan QR pada *merchant* yang menyediakan transaksi QR yang bekerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP).

QRIS resmi dirilis pada 17 Agustus 2019 dan mulai digunakan secara nasional oleh masyarakat sejak 1 Januari 2020 merupakan rancangan dari Bank Indonesia bersama ASPI (Faizani & Indriyanti, 2021). Pembentukan alat pembayaran QRIS bertujuan untuk mempermudah transaksi masyarakat dengan memperlancar sistem pembayaran digital secara aman, mempercepat inklusi keuangan digital, dan mendorong efisiensi pemerintah (Saputri, 2020).

Menurut data yang dilansir CNN Indonesia pada akhir tahun 2022, pengguna transaksi QRIS mengalami peningkatan pesat pada 34 provinsi dan 480 kota/kabupaten di seluruh Indonesia. Di tahun 2021, Bank

Indonesia menargetkan pengguna QRIS dapat mencapai 12 juta perusahaan dan meningkat dua kali lipat dari sebelumnya. Bank Indonesia terus meningkatkan kenyamanan pengguna dengan mengembangkan QRIS agar mempermudah transaksi bagi konsumen. Pada tahun 2020-2021 terdapat peningkatan total transaksi sebesar 27,7 miliar (Olivia & Adji, 2023).

Berdasarkan data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pengguna QRIS pada bulan Desember tahun 2022 mencapai 28,76 juta. Jumlahnya meningkat 4,6% dibanding bulan November 2022, serta tumbuh 92,5% dibanding bulan Januari pada awal tahun 2022 (Ahdiat, 2023).

Tabel 1. Jumlah Pengguna QRIS Januari-Desember 2022

No	Bulan / Tahun	Jumlah Pengguna QRIS
1	Januari 2022	14.940.000
2	Februari 2022	16.410.000
3	Maret 2022	17.880.000
4	April 2022	19.180.000
5	Mei 2022	20.650.000
6	Juni 2022	21.710.000
7	Juli 2022	22.160.000
8	Agustus 2022	23.170.000
9	September 2022	25.160.000
10	Oktober 2022	26.610.000
11	November 2022	27.490.000

12	Desember 2022	28.760.000
----	---------------	------------

Sumber: databoks.katadata.co.id (2023)

Sifat-sifat QRIS adalah langsung, mudah, menguntungkan, dan universal. Penggunaan QRIS dianggap lebih praktis dan efisien dibandingkan metode pembayaran digital lainnya karena dapat melakukan transaksi dengan cepat, sederhana, terjangkau, konsisten, handal serta aman (Saputri, 2020). Namun pada setiap *merchant* nilai transaksi dan volume pembayaran QRIS secara rata-rata masih cenderung rendah (Ahdiat, 2023).

Tabel 2. Nilai transaksi dalam satu kali penggunaan QRIS

No	Nilai Transaksi	Jumlah Pengguna
1	< Rp50.000	37,3
2	Rp50.000 - Rp100.000	39,4
3	Rp100.000 - Rp200.000	13,1
4	Rp200.000 - Rp300.000	5,5
5	>Rp300.000	4,7

Sumber: databoks.katadata.co.id (2023)

Berdasarkan tabel 2, menurut survey LM FEB UI (Lembaga Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia) yang melibatkan 1.000 responden yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia. Pada awal tahun 2023 terdapat 66% responden yang sudah menggunakan QRIS. Mayoritas 39,4% melakukan transaksi di kisaran Rp50.000-Rp100.000 dalam satu kali penggunaan. Kemudian 37,3% responden biasa belanja kurang dari Rp50.000, diikuti 13,1% responden dengan kisaran

belanja Rp100.000-Rp200.000, dan 5,5% responden dengan kisaran belanja Rp200.000-300.000. Sementara hanya 4,7% dari total responden yang nominalnya Rp300.000 dalam satu kali transaksi (Muhamad, 2023).

Jumlah *merchant* yang kurang aktif atau tidak menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama pada saat transaksi merupakan pengaruh rendahnya nilai transaksi pembayaran digital QRIS (Ahdiat, 2023). Selain itu, dikarenakan kurangnya sosialisasi kepada konsumen dan adanya berbagai macam pilihan metode pembayaran lain sehingga konsumen menggunakan metode pembayaran yang lebih umum.

Jumlah pengguna QRIS saat ini diminati oleh generasi Z (Yoesoef, 2022). Menurut penelitian Andrea *et al.*, (2016) Generasi Z adalah golongan yang dilahirkan pada tahun 1995 hingga 2010 yang disebut juga dengan generasi teknologi. Masuknya kelompok generasi Z didalam kelompok generasi dapat dilihat dari tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbedaan Generasi

No	Tahun Generasi	Nama Generasi
1	1925-1946	Veteran Generasi
2	1946-1960	Baby boom generation
3	1960-1980	X generation
4	1980-1995	Y generation
5	1995-2010	Z generation
6	2010+	Alfa generation

Sumber: Penelitian Andrea *et al.*, (2016)

Enam kelompok generasi tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Generasi Z/iGeneration/ generasi internet merupakan generasi paling muda yang baru memasuki angkatan kerja dan perkuliahan (Erlianti, 2020). Usia rata-rata mahasiswa antara 18-22 tahun, mahasiswa memiliki *smartphone* dengan koneksi internet jaringan 3G, 4G hingga 5G dengan tipe yang beragam. Hal tersebut dapat mendorong minat pembayaran digital menggunakan QRIS (Risma & Sri, 2021).

Minat penggunaan ulang merupakan penggunaan suatu objek secara berulang-ulang yang diawali dengan munculnya suatu minat atau keinginan (Ramadhan *et al.*, 2023). Minat seseorang dalam menentukan pilihan dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor kemudahan penggunaan, manfaat, dan literasi keuangan yang kemudian menimbulkan kepuasan dalam menggunakan suatu produk dan berminat untuk menggunakan kembali.

Kemudahan penggunaan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan ulang pembayaran digital QRIS. Menurut Zusrony *et al.*, (2023) kemudahan penggunaan adalah sejauh mana kepercayaan individu dalam menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Semakin tinggi penggunaan teknologi informasi berdasarkan tingginya tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

Manfaat juga sangat mempengaruhi minat penggunaan ulang pembayaran digital QRIS. Menurut Davis (1989) dalam penelitian Namira

(2022) menyebutkan bahwa manfaat merupakan tingkat keyakinan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaan. Sehingga berdasarkan adanya manfaat, pekerjaan akan lebih mudah dan semakin produktivitas.

Literasi keuangan juga faktor penting yang mempengaruhi minat penggunaan ulang pembayaran digital QRIS. Menurut Latifiana (2016) literasi keuangan adalah *skill* atau kemampuan individu dalam melibatkan pengetahuan dan pengalaman untuk mengatur keuangan pribadi serta pemahaman tentang produk jasa keuangan.

Model TAM (*Technology Acceptance Model*) yang digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan teknologi. Model TAM memiliki lima kerangka antara lain *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, *behavioral intention to use*, dan *actual sistem usage* (Prakosa & Wintaka, 2020). Berdasarkan penelitian tersebut, literasi keuangan tidak termasuk dalam variabel penelitian yang sering digunakan oleh peneliti lain. Sehingga, dalam penelitian ini literasi keuangan merupakan kebaruan penelitian karena variabel literasi keuangan jarang digunakan peneliti lain untuk menentukan minat penggunaan ulang suatu pembayaran digital.

Berdasarkan masalah dan fenomena diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh kemudahan penggunaan, manfaat, dan literasi keuangan mempunyai peran terhadap minat penggunaan ulang. Maka peneliti tertarik menggunakan variabel tersebut dan melakukan penelitian yang berjudul

“Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Pada Mahasiswa di Solo Raya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yang akan diteliti, sebagai berikut :

1. Bagaimana kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya?
2. Bagaimana manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya?
3. Bagaimana literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh signifikan kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya
2. Mengetahui pengaruh signifikan manfaat terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya
3. Mengetahui pengaruh signifikan literasi keuangan terhadap minat penggunaan ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan akan dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan teknologi khususnya pada metode pembayaran digital dan teknologi keuangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan, pemahaman dan pengetahuan tentang perkembangan pembayaran digital yang berhubungan dengan faktor kemudahan penggunaan, manfaat dan literasi keuangan terhadap minat penggunaan ulang pembayaran digital QRIS.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sebagai salah satu bahan pertimbangan penggunaan alat pembayaran digital QRIS yang mempunyai banyak manfaat serta mudah digunakan.

c. Manfaat Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan sebagai bahan kajian dalam penelitian mengenai perkembangan pembayaran digital QRIS agar memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat Penggunaan Ulang (Y)

Menurut Ernawati & Noersanti (2020) minat penggunaan ulang yaitu suatu niat atau keinginan seseorang untuk menggunakan sebuah sistem informasi secara terus menerus dengan asumsi bahwa orang tersebut memiliki akses dengan sistem informasi yang dibutuhkan. Pada saat pengguna mendapatkan kepuasan dalam penggunaan pembayaran digital maka pengguna akan berminat menggunakan kembali pembayaran digital tersebut.

Menurut Ersaningtyas *et al.*, (2019) minat penggunaan ulang didefinisikan sebagai bentuk keinginan seseorang untuk menggunakan suatu objek atau menggunakan kembali objek tersebut. Dalam menentukan suatu pilihan, seseorang cenderung mempertimbangkan melalui pikiran dan perasaan. Seseorang mempunyai minat berdasarkan hasil pertimbangan kemudian menentukan satu pada pilihannya.

Menurut Amanda & Tambunan (2022) indikator minat penggunaan ulang antara lain :

- a. Minat Transaksional, yaitu kecenderungan seseorang dalam menggunakan atau membeli suatu produk yang disukai. Seseorang berminat menggunakan QRIS karena menyukai pembayaran digital tersebut.

- b. Minat Preferensial, yaitu minat terhadap suatu produk yang dipilih seseorang dari berbagai macam pilihan. Seseorang berminat menggunakan QRIS dibandingkan alat pembayaran lain.
- c. Minat Eksploratif, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang mencari data atau hal terhadap produk yang diminati. Seseorang mencari tahu lebih dalam apabila berminat menggunakan QRIS.

Indikator minat penggunaan ulang menurut Ayuningrum & Sadiyah (2022) antara lain :

- a. Dorongan dari dalam diri individu, yaitu dorongan untuk menggunakan produk karena keinginan untuk mengetahui suatu produk. Penggunaan QRIS berdasarkan keinginan untuk mengetahui sistem yang digunakan.
- b. Motif sosial, yaitu dorongan minat untuk melakukan aktivitas berdasarkan faktor sosial atau lingkungan. Penggunaan QRIS dipengaruhi oleh dorongan dari keluarga, teman atau lingkungan sekitarnya.
- c. Faktor emosional, yaitu bagaimana seseorang dalam memperhatikan terhadap suatu objek tertentu. Penggunaan QRIS dipengaruhi oleh ketertarikan individu.

Dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan ulang merupakan suatu keinginan individu sesuai dengan pikiran dan perasaan yang

memunculkan suatu pilihan untuk menggunakan objek tertentu dan akan berminat menggunakan kembali objek tersebut apabila mendapatkan pengalaman yang positif. Dengan adanya keinginan seseorang dapat melakukan hal yang diminati dan menggunakan objek yang dirasa sesuai keinginan dan menimbulkan kepuasan.

2. Kemudahan Penggunaan (X_1)

Menurut Jogiyanto & Willy (2009) dalam penelitian Bangsa & Khumaeroh (2023) kemudahan penggunaan adalah suatu keyakinan individu bahwa dalam penggunaan suatu teknologi dapat dilakukan dengan mudah dan jelas. Seseorang menganggap kemudahan penggunaan sebuah teknologi menjadikan seseorang berminat dalam penggunaan teknologi atau menggunakannya kembali.

Menurut Gunawan (2021) kemudahan penggunaan adalah keyakinan individu dimana teknologi mudah untuk dipahami dan tidak terjadi kendala ketika digunakan untuk mengakses informasi. Jika seseorang percaya bahwa sistem teknologi informasi mudah digunakan, maka seseorang akan menggunakan sistem informasi yang dibutuhkan.

Indikator kemudahan penggunaan menurut Sudiatmika & Martini (2022) antara lain :

- a. Teknologi informasi mudah untuk dipahami dan dipelajari
- b. Teknologi informasi dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan mudah sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan

- c. Teknologi informasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan pengguna
- d. Teknologi informasi mudah dioperasikan

Indikator kemudahan penggunaan menurut Ayuningrum & Sadiyah (2022) antara lain :

- a. Mudah dipelajari, suatu sistem mudah dipelajari maka pengguna akan mudah dalam pemakaiannya.
- b. Mudah dikontrol, sistem mudah digunakan apabila mudah dikontrol sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.
- c. Jelas dan mudah dipahami, dengan sistem yang jelas dan dapat dipahami akan mempermudah dalam berinteraksi.
- d. Fleksibel, sistem yang fleksibel karena menggunakan *handphone* sehingga mudah untuk dioperasikan.
- e. Mudah untuk dikuasai, apabila pengguna menilai suatu sistem mudah digunakan maka pengguna akan mudah menguasai dalam kurun waktu tertentu.
- f. Mudah untuk digunakan, pengguna merasa mudah menggunakan apabila tidak perlu melakukan usaha lebih.

Dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan yaitu keyakinan seseorang dalam pengoperasian suatu sistem informasi tidak merasakan adanya kendala. Apabila seseorang merasakan kemudahan

dalam penggunaan teknologi, maka dia akan menggunakannya dan cenderung menggunakan kembali pada masa yang akan datang.

3. Manfaat (X₂)

Manfaat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan memiliki arti bermanfaat atau kegunaan (Ningsih *et al.*, 2021). Menurut Davis dalam Sari & Devi (2023) manfaat adalah dimana seseorang dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut.

Menurut Putri *et al.*, (2022) sebuah produk akan meningkatkan minat pengguna apabila produk yang dalam penggunaannya mempunyai nilai manfaat, pengguna tertarik untuk mencoba produk baru yang dikeluarkan oleh perbankan maupun non-bank.

Dalam penelitian Ernawati & Noersanti (2020) indikator manfaat antara lain :

- a. Transaksi pembayaran menjadi lebih mudah
- b. Transaksi pembayaran menjadi lebih cepat
- c. Mendapatkan keuntungan setelah melakukan transaksi
- d. Menjamin keamanan ketika melakukan transaksi pembayaran
- e. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran

Dapat disimpulkan manfaat berarti sesuatu yang mempunyai kegunaan bagi seseorang, apabila seseorang percaya dalam penggunaan teknologi dapat bermanfaat maka seseorang akan menggunakan

teknologi yang dipilih. Sebaliknya, seseorang tidak menggunakan teknologi tersebut apabila tidak mempunyai manfaat.

4. Literasi Keuangan (X_3)

Menurut Seputri & Yafiz (2022) literasi keuangan adalah suatu pengetahuan atau kompetensi yang mempengaruhi perilaku individu dalam pengelolaan keuangan dan pengambilan keputusan untuk mencapai kemakmuran sehingga dapat meningkatkan kualitas dan memilih menggunakan lembaga atau produk sesuai dengan selera dan kebutuhan.

Menurut Anggriani *et al.*, (2023) literasi keuangan meliputi edukasi mengenai keuangan, mekanisme akses produk dan layanan jasa keuangan, pengembangan infrastruktur dan jenis industri jasa keuangan, hak dan kewajiban nasabah serta informasi lainnya mengenai mekanisme transaksi produk dan jasa keuangan.

Indikator literasi keuangan menurut Suhartono *et al.*, (2021) dalam (Anggriani *et al.*, 2023) antara lain :

- a. Pengetahuan tentang pembayaran QRIS
- b. Keterampilan dalam penggunaan teknologi
- c. Pemahaman manfaat dan resiko penggunaan QRIS dalam bidang keuangan
- d. Keterampilan pengelolaan keuangan

Indikator literasi keuangan menurut Chen dan Volpe dalam (Latifiana, 2016) antara lain:

- a. Pengelolaan keuangan, yaitu pengetahuan pengelolaan dasar keuangan yang digunakan seseorang untuk mengatur dalam pengelolaan keuangan pribadi
- b. Pengelolaan kredit, yaitu dimana seseorang memiliki tujuan dalam melakukan kredit dan melakukan pengelolaan secara efisien
- c. Pengelolaan tabungan & investasi. Pengelolaan tabungan yaitu seseorang menempatkan dana yang dimiliki untuk mempermudah perencanaan keuangan dan keamanan. Sedangkan pengelolaan investasi yaitu seseorang melakukan pengawasan penanaman modal yang dimiliki untuk memperoleh keuntungan
- d. Manajemen risiko, yaitu ketidakpastian yang merugikan seseorang dimana kejadian tidak dapat diprediksi

Dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan merupakan pengetahuan dasar keuangan seseorang yang mempengaruhi kegiatan *finansial* dalam pengambilan keputusan untuk melakukan transaksi penjualan maupun pembelian. Dengan adanya pemahaman tentang aplikasi keuangan seseorang dapat mengambil suatu pilihan untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS.

B. Penelitian Terdahulu

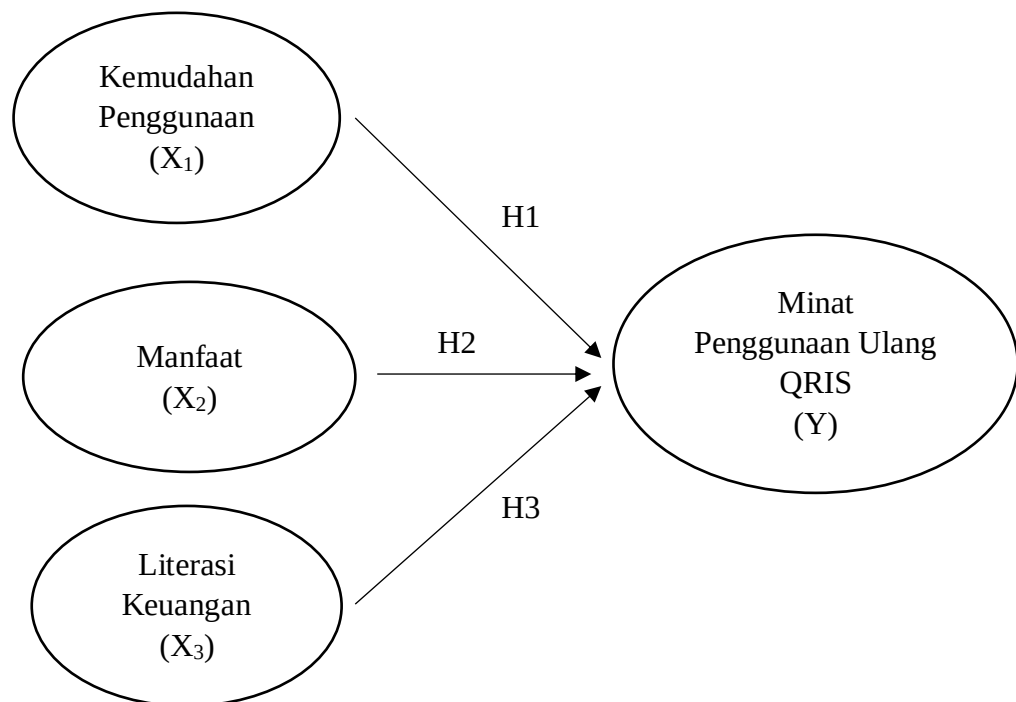
Tabel 4. Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil
1	Brahanta & Wardhani (2021)	Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan ShopeePay Di Surabaya	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel kemudahan terhadap minat menggunakan ulang ShopeePay di Surabaya
2	Djumarno (2022)	Intention to Reuse on the Go-Pay Digital Wallet Application ; Technology Acceptance Model (TAM) Theory Approach with Customer Satisfaction as a Mediating Variable	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan antara variabel kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi Gojek pada seluruh pengguna Gojek di Jakarta
3	Rahmawati & Anwar (2023)	Trust Mediates the Effect of Perceived Benefits and Perceived Convenience on the Interest in Reusing Electronic Money	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang e-money
4	Rahmatiyani & Bertuah (2023)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Minat Penggunaan Ulang E-Wallet OVO	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan ulang e-wallet OVO
5	Nursalam (2023)	Analisis Literasi Keuangan Dalam Kerangka Technology Acceptance Model (Studi Kasus Penggunaan Ulang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang Paylater

		Paylater Mahasiswa S1 Universitas Jambi)	
6	Fauzia (2022)	Determinant of Intention to Reuse E-Wallet in Financial Transaction Among Z-Generation	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan ulang e-wallet

C. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan ulang QRIS yaitu kemudahan penggunaan, manfaat dan literasi keuangan digambarkan lebih rinci melalui kerangka pikir berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka, maka hipotesis yang akan diajukan antara lain :

1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS

Kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang besar terhadap minat penggunaan ulang QRIS, karena seseorang cenderung memilih menggunakan teknologi karena tidak adanya kesulitan saat menggunakannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Brahanta & Wardhani (2021) yang meneliti tentang minat menggunakan ulang aplikasi ShopeePay di Surabaya. Hasil nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka adanya pengaruh signifikan antara variabel kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan ulang aplikasi ShopeePay.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian Djumarno (2022) yang meneliti pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan ulang aplikasi Gojek pada seluruh pengguna aplikasi Gojek di Jakarta. Dalam penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara variabel kemudahan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi Gojek. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya

2. Pengaruh Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS

Manfaat merupakan keyakinan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan kemampuan diri dan dapat mengikuti perkembangan kedepannya. Berdasarkan penelitian Rahmawati & Anwar (2023) yang melakukan penelitian pada seluruh pengguna e-money di Surabaya. Uji t diperoleh nilai t hitung variabel bebas yaitu manfaat lebih besar disbanding t tabel. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima yaitu manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang e-money.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Rahmatiyani & Bertuah (2023) yang meneliti pengaruh manfaat terhadap minat penggunaan ulang pembayaran digital OVO pada masyarakat DKI Jakarta dan sekitarnya. Berdasarkan hasil uji statistik menunjukkan ada pengaruh signifikan antara manfaat dengan minat penggunaan ulang. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H2 : Manfaat berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan Ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya

3. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS

Literasi keuangan merupakan edukasi keuangan untuk memberikan pengetahuan dalam pengelolaan keuangan yang membuat seseorang untuk melakukan kegiatan *finansial*. Nursalam (2023) meneliti

mahasiswa S1 Universitas Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan ulang Paylater.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian dari Fauzia (2022) yang meneliti tentang minat penggunaan ulang e-wallet. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara literasi keuangan terhadap minat penggunaan ulang.

H3 : Literasi Keuangan berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan Ulang QRIS pada Mahasiswa di Solo Raya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada Mahasiswa di Solo Raya
2. Manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada Mahasiswa di Solo Raya
3. Literasi keuangan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan ulang QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada Mahasiswa di Solo Raya

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk lembaga terkait dan peneliti selanjutnya, sebagai berikut :

1. Diharapkan perusahaan mampu memberikan kemudahan kepada pengguna agar mudah dalam menguasai pembayaran digital QRIS. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memperbarui *design* QR Code dengan mencamtumkan tata cara melakukan transaksi menggunakan

QRIS. Sehingga pengguna akan mempunyai minat menggunakan QRIS dalam waktu tersebut dengan mengetahui tata cara yang mudah untuk digunakan.

2. Diharapkan perusahaan mampu memberikan keuntungan kepada pengguna pada saat melakukan transaksi menggunakan QRIS. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan *cashback* atau pengembalian uang yang akan diterima pengguna bisa berupa koin belanja maupun pengembalian sejumlah dana ke *e-wallet* pengguna yang digunakan untuk transaksi menggunakan QRIS. Sehingga pengguna akan lebih berminat menggunakan QRIS karena keuntungan yang didapatkan. Selain itu, akan meningkatkan nominal transaksi pada setiap *merchant* yang digunakan.
3. Penggunaan pembayaran digital memerlukan pemahaman pengguna terkait manfaat dan resiko yang didapatkan. Diharapkan perusahaan memberikan jaminan atau keamanan penuh kepada pengguna pada setiap transaksi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan jaminan uang kembali (*refund*) dalam jangka waktu tertentu apabila terjadi kendala pada saat transaksi menggunakan QRIS. Sehingga pengguna lebih percaya dengan sistem yang menjamin keamanan pengguna dan lebih meminimalisir resiko apabila transaksi menggunakan QRIS.
4. Penelitian yang akan dilakukan pada masa mendatang diharapkan mampu menggunakan objek penelitian yang berbeda, misalnya karyawan swasta atau pegawai yang termasuk dalam Generasi Z yang

sudah mempunyai penghasilan. Saran ini bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik dan dapat memberikan gambaran nyata tentang pertimbangan pengguna dalam menentukan minat penggunaan ulang QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2023). *Jumlah Pengguna QRIS di Indonesia (Januari-Desember 2022)*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/inipertumbuhan-jumlah-pengguna-qr-is-sampai-akhir-2022>
- Amanda, F. A., & Tambunan, K. (2022). Analisis Strategi BSI Kcp Stabat Proklamasi dalam Meningkatkan Minat Nasabah Menggunakan Pembayaran Berbasis Qris. *Regress: Journal of Economics & Management*, 2(1), 91–98. <https://doi.org/10.57251/reg.v2i1.278>
- Andrea, B., Gabriella, H. C., & Tímea, J. (2016). Y and Z generations at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Anggriani, L., Diana, N., Fakhriyyah, D. D. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kegunaan, dan Kemudahan Penggunaan pada Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Dalam Transaksi Keuangan (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Unisma Tahun 2019). *Jurnal Ilmiah Riset Akuntansi*, 12(02), 837–848.
- Ayuningrum, F., & Sadiyah, S. (2022). *Pengaruh literasi keuangan syariah dan kemudahan terhadap minat penggunaan uang elektronik dana sebagai alat transaksi*. 4(2), 65–76.
- 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>
- Brahanta, G. P., & Wardhani, N. I. K. (2021). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ulang Shopeepay Di Surabaya. *Sains Manajemen*, 7(2), 97–108. <https://doi.org/10.30656/sm.v7i2.3580>
- Djumarno, S. L. F. (2022). Intention to Reuse on the Go-Pay Digital Wallet Application ; Technology Acceptance Model (TAM) Theory Approach with Customer Satisfaction as a Mediating Variable. *International Journal of Scientific Research in Science and Technology*, 458–469. <https://doi.org/10.32628/ijrst229455>
- Erlianti, G. (2020). Pola Perilaku Pencarian Informasi Generasi Z Berperspektif Ellisian. *AL Maktabah*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29300/mkt.v5i1.3135>

- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Jurnal Manajemen STEI Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3 (2)(02), 2442–4080. www.bi.go.id/id/statistik
- Ersaningtyas, A. P., Ety, D., & Susanti, D. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening Bersama Shopee (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(02), 185–198.
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (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 System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 85–93. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>
- Fauzia, W. (2022). *Determinant of Intention to Reuse E-Wallet in Financial Transaction Among Z-Generation*. <http://scholar.unand.ac.id/109435/>
- Gunawan. (2021). Determinan Kesuksesan Implementasi Aplikasi e-Faktur. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.37531/sejaman.v4i1.955>
- Jogiyanto, P. (2007). *Sistem Informasi Kepribadian*. C.V Andi Offset.
- Latifiana. (2016). Studi Literasi Keuangan Pengelola Usaha Kecil Menengah (UKM) | - | Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1–7. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10635>
- Marisa, O. (2020). Persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan financial technology. *Jurnal Administrasi Kantor*, 8(2), 139–152. <http://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JAK/article/view/1448%0Ahttp://www.ejournal-binainsani.ac.id/index.php/JAK/article/download/1448/1241>
- Muhamad, N. (2023). *Berapa Pengeluaran Warga RI saat Belanja Pakai QRIS? Ini Surveinya*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/21/berapa-pengeluaran-warga-ri-saat-belanja-pakai-qr-is-ini-surveinya>
- Namira, L. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM di Kota Padang Menggunakan e-Payment sebagai Metode Pembayaran. *Owner*, 6(1), 212–224. <https://doi.org/10.33395/owner.v6i1.553>

- 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(1), 1–9.
- Nursalam, A. N. (2023). *Analisis Literasi Keuangan Dalam Kerangka Technology Acceptance Model (Studi Kasus Penggunaan Ulang Paylater Mahasiswa S1 Universitas Jambi)*. <http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/8700/1/adityanugr-1440-1-12-adit-m 1-2.pdf>
- Olivia, A. Adji, R. (2023). *Bank Indonesia says QRIS connecting 31 mln users, 25 mln merchants*. ANTARA. <https://en.antaranews.com/news/276897/bank-indonesia-says-qris-connecting-31-mln-users->
- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet Pada Generasi Milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta. *The Journal Of Business and Management*, 3. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/bisman/article/view/623/356#>
- Priyatno, D. (2013). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Multivariate dengan SPSS*. Gava Media.
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Prosiding SISFOTEK*, 6(1), 155–160. <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/354>
- Rahman, A. S. F. . (2022). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi (Studi Pada Mahasiwa UIN Raden Mas Said Surakarta)*.
- Rahmatiyani, R., & Bertuah, E. (2023). Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Minat Penggunaan Ulang E-Wallet OVO. *ETNIK: Jurnal Ekonomi Dan Teknik*, 2(5), 438–451. <https://doi.org/10.54543/etnik.v2i5.196>
- Rahmawati, P., & Anwar, M. (2023). Trust Mediates the Effect of Perceived Benefits and Perceived Convenience on the Interest in Reusing Electronic Money. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, 2(3), 855–870. <https://doi.org/10.55927/ministal.v2i3.4889>
- Ramadhan, I. F., Zulkarnain, Z., & Ananda, F. (2023). The Effect of Consumer Satisfaction on Reuse Intention of Digital Wallet Services (E-Wallet) in Indonesia. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 38(2), 262. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v38.2.5323>

- Risma, A. A., & Sri, D. E. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17, 10–17.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Parametrik Konsep dan Aplikasi Dengan SPSS*. PT Elex Media Komputindo.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17(2), 1–11.
- Sari, K. H. Y., & Devi, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kredibilitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money GoPay Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 13(1), 44–54. <https://doi.org/10.23887/jiah.v13i1.45632>
- Sarjono, H., Julianita, W. (2013). *SPSS vs LISREL Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*.
- Seputri, W., & Yafiz, M. (2022). QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor. 10.
- Sudiatmika, N, B, P., Martini, I, A, O. (2022). Faktor-Faktor Mempengaruhi Niat Pelaku Umkm Kota Denpasar Menggunakan Qris. *Jmm Unram - Master of Management Journal*, 11(3), 239–254. <https://doi.org/10.29303/jmm.v11i3.735>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Yoesoef, Y. M. (2022). *The Quick Respond Indonesian Standard (QRIS) Performance : Evidence From " Z Generation " Group*. 905–916.
- Zusrony et al. (2023). EDW Analisis Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Risk Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Pada Pelaku UMKM. *E-Bisnis : Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 16(1), 200–206. <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v16i1.1211>

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, MANFAAT DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN ULANG QRIS (*QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD*) PADA MAHASISWA DI SOLO RAYA

A. Identitas Responden

Nama :

Mahasiswa berstatus aktif : ☐ Ya ☐ Tidak

Berkuliah di Solo Raya : ☐ Ya ☐ Tidak

Universitas/Perguruan Tinggi :

Domisili : ☐ Surakarta ☐ Wonogiri
☐ Sukoharjo ☐ Sragen
☐ Boyolali ☐ Karanganyar
☐ Klaten

Pernah menggunakan QRIS minimal 1 kali : ☐ Ya ☐ Tidak

B. Petunjuk pengisian kuesioner :

Keterangan alternatif dan skor

(1) STS = Sangat Tidak Setuju

(2) TS = Tidak Setuju

(3) KS = Kurang Setuju

(4) S = Setuju

(5) SS = Sangat Setuju

Kemudahan Penggunaan (X ₁)						
No	Indikator / Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) jelas dan mudah dipahami					
2	Saya merasa penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) mudah dikuasai					
3	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) mudah digunakan					
4	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) lebih fleksibel, karena menggunakan aplikasi pembayaran melalui <i>handphone</i>					

Manfaat (X ₂)						
No	Indikator / Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya merasa penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) mempercepat transaksi pembayaran					
2	Saya merasa aman menggunakan sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					
3	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) memberikan keuntungan					

4	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) dapat meningkatkan efisiensi					
---	--	--	--	--	--	--

Literasi Keuangan (X ₃)						
No	Indikator / Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya mengetahui sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					
2	Saya merasa terampil dalam penggunaan teknologi keuangan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					
3	Saya memahami manfaat dan resiko dalam penggunaan sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					

Minat Penggunaan Ulang (Y)						
No	Indikator / Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Saya tertarik dengan fitur yang ditawarkan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					
2	Saya merasa sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) lebih unggul dibandingkan metode pembayaran lain					
3	Saya merasa informasi mengenai sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) mudah didapatkan					