



Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Transaksi di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk Branch Office Masohi

Patricia Nathania Mailo^{1*}, Normawati¹, Aminah Bahasoan¹

¹Mahasiswa Magister Ilmu Administrasi Publik, Universitas Pattimura, Indonesia

*Corresponding author email: patriciamailoa@gmail.com

Article Info

Article history:

Received November 5, 2024

Approved December 26, 2024

Keywords:

Pengetahuan, Manfaat, Risiko, QRIS.

ABSTRACT

QRIS is a QR code-based payment standard set by Bank Indonesia to support and facilitate digital payments in Indonesia, as an effort to encourage the realization of an integrated payment system. This study aims to determine the factors that influence public interest in using QRIS as a payment method during the Covid-19 pandemic. The independent variables in this study are knowledge (X1), benefits (X2) and risks (X3) and interest (Y) as the dependent variable. The research method used is a quantitative method with primary data sources obtained directly through questionnaires. The population of this study was the UIN Raden Mas Said Surakarta Community totaling 15,858 respondents, with a sample of 100 respondents taken using a purposive sampling technique. The data collected were then analyzed using a multiple regression analysis model with the help of the SPSS 22 application. The results of the study showed that the variables Knowledge (X1), Benefits (X2), and Risk (X3) simultaneously had a positive and significant effect on public interest in using QRIS (Y). Based on the results of multiple linear regression analysis, the equation $Y = -0.790 + 0.571 X1 + 0.305 X2 + 0.153 X3 + e$ was obtained, from the three variables it can be concluded that the knowledge variable has the greatest influence, namely 57.1%.

ABSTRAK

QRIS merupakan standar pembayaran berbasis kode QR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk mendukung dan memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia, sebagai upaya untuk mendorong terwujudnya sistem pembayaran yang terintegritas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat Masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemik covid-19. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu pengetahuan (X1), manfaat (X2) dan risiko (X3) serta minat (Y) sebagai variabel dependen. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan sumber data primer yang didapatkan secara langsung melalui kuesioner. Populasi penelitian ini yaitu Masyarakat UIN Raden Mas Said Surakarta yang berjumlah 15.858 responden, dengan sampel sebanyak 100 responden yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis regresi berganda dengan bantuan aplikasi SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, diperoleh persamaan $Y = -0,790 + 0,571 X1 + 0,305 X2 + 0,153 X3 + e$, dari ketiga variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan memiliki pengaruh paling besar yaitu sebesar 57,1%.

Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Mailo, P. N., Normawati., & Bahasoan, A. (2024) Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Transaksi di PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk Branch Office Masohi. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(4), 2711-2723. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i4.3540>

PENDAHULUAN

Pembayaran non tunai secara garis besar terbagi menjadi dua macam, yaitu E-money dan e-wallet. Perbedaan dari keduanya terletak pada alat dan sistem pembayaran yang digunakan. E-money menggunakan sistem berbasis chip dengan kartu sebagai alat pembayarannya, seperti Brizzi dan Flazz, sedangkan E-wallet berbasis aplikasi, seperti Dana, LinkAja, Ovo, Go-pay dan sebagainya (Septi & Aries, 2021). Selain itu, terdapat juga alternatif pembayaran baru yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia untuk mendorong kelancaran transaksi non tunai, yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (Setiawan & Mahyuni, 2020). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada 50 Masyarakat di kota Masohi khususnya nasabah BRI, menunjukkan bahwa 95% responden menyatakan tidak berminat menggunakan QRIS. Sebagian besar responden tidak berminat menggunakan QRIS dengan alasan tidak mengetahui sistem dan cara penggunaan QRIS serta masih banyak tempat usaha yang belum menerapkan sistem pembayaran QRIS. Data yang dikemukakan diatas berbanding terbalik dengan yang penulis temukan khususnya pada nasabah yang di tanyakan sebagai bahan awal kajian persoalan dimaksud.

Kurangnya sosialisasi serta adanya berbagai macam pilihan metode pembayaran yang lebih umum bagi masyarakat seperti penggunaan pembayaran tunai, kartu kredit atau debit dan transfer bank, telah menjadikan QRIS belum begitu dikenal dan digunakan. Masyarakat Kota Masohi khususnya Nasabah BRI yang pada hidup di kota Masohi dapat dikatakan sebagai masyarakat semi modern, yang diharapkan dapat memahami dan memanfaatkan pembayaran digital melalui QRIS, serta sekaligus turut menjadi pelopor dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat lainnya atau feri-feri. Adapun beberapa indikasi yang dapat dikemukakan selain yang sudah digambarkan diatas juga rendahnya minat Masyarakat dalam menggunakan QRIS, dan banyak Masyarakat yang belum mengetahui adanya pembayaran QRIS karena kurangnya sosialisasi, serta tempat usaha yang belum maupun transaksi belum menerapkan pembayaran sistem QRIS. Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut: Apakah pengetahuan berpengaruh terhadap minat Masyarakat , menggunakan QRIS dalam transaksi, manfaat berpengaruh terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS dalam transaksi dan risiko berpengaruh terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS dalam transaksi.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah teori tentang penerimaan teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. Teori TAM digagas oleh Davis, Fred D, dan merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein (Hill et al., 1977). Model TAM dikembangkan untuk menjelaskan mengenai keputusan perilaku dalam menggunakan sistem teknologi, yang didasarkan pada karakteristik sistem teknologi yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakannya. Teori TAM dapat dimanfaatkan untuk melakukan prediksi mengenai pengaruh adanya inovasi terkait sistem teknologi. Model dalam teori TAM bersumber dari teori psikologis yang bertujuan untuk memperjelas minat penggunaan teknologi yang didasarkan atas kepercayaan (*belief*), niat

(*intention*), intensio (*intention*), dan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) (Davis et al., 1989).

Menurut Ascarya (2003) sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya berisi tentang, kontrak atau perjanjian, pengaturan dan fasilitas operasional, serta mekanisme teknis yang pada umumnya digunakan dalam melakukan suatu pengesahan, penyampaian, serta penerimaan pembayaran, dan pemenuhan kewajiban dalam suatu pembayaran antar individu maupun lembaga (Sri Mulyati Tri Subari & Ascarya, 2003). Keberadaan sistem pembayaran tidak dapat dipisahkan dari adanya perkembangan uang. Pada awal mulanya sistem pembayaran dikenal dengan istilah barter, yaitu pertukaran barang yang terjadi akibat adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhan, barter dilakukan berdasarkan kesepakatan pihak yang terlibat, sehingga tidak ada yang merasa dirugikan. Sistem pembayaran kemudian mulai berkembang dengan munculnya uang sebagai alat pembayaran, dan kemudian semakin berkembang seiring dengan adanya perkembangan zaman (Solikhin & Suseno, 2002).

Bank Indonesia berupaya untuk mewujudkan sistem pembayaran yang handal, cepat, aman dan efisien, dengan cara melakukan penyempurnaan dan pengembangan sistem pembayaran melalui penerapan kebijakan, pengembangan infrastruktur dan mekanisme pembayaran, serta penerapan manajemen risiko dan efisiensi pembayaran sesuai dengan kebutuhan penggunanya (Sri Mulyati Tri Subari & Ascarya, 2003). Pada dasarnya, sistem pembayaran dapat dibedakan menjadi 2 jenis, sebagai berikut : (1). *Sistem Pembayaran Tunai* yaitu sistem pembayaran tunai merupakan pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan uang kartal, seperti kertas dan logam (Bank Indonesia, 2022). Sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap uang kartal, Bank Indonesia mengeluarkan kebijakan yang diarahkan untuk menyediakan uang yang layak edar dalam jumlah yang cukup bagi masyarakat, baik dilihat dari segi nominal maupun dalam segi jenis pecahan yang sesuai secara tepat waktu. (2). *Sistem Pembayaran Non Tunai* yaitu sistem pembayaran non tunai merupakan sistem pembayaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen selain uang kartal (uang kertas maupun uang logam), instrumen pembayaran non tunai telah mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai bentuk dan tersedia di semua lembaga perbankan. (3). *Quick Response Indonesian Standard* yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* adalah sebuah sistem pembayaran baru yang resmikan penggunaannya oleh Bank Indonesia sejak 1 Januari 2020 (Azzahroo & Estiningrum, 2021). QRIS merupakan sebuah standar pembayaran berupa kode QR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk mendukung dan memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia, sebagai upaya untuk mendorong terwujudnya sistem pembayaran yang terintegritas (Sriekaningsih, 2020).

Merchant Presented Mode merupakan pembayaran melalui QR Code QRIS yang disediakan oleh merchant atau penjual. Pada metode ini, konsumen atau pengguna hanya perlu melakukan *scan* pada QR Code yang telah disediakan. Merchant Presented Mode memiliki 2 bentuk, yaitu Statis dan Dinamis (Ardito et al., 2021). Sedangkan Costumer Presented Mode (merupakan metode terbaru yang masih dalam tahap pengembangan. Pada metode ini konsumen cukup menunjukkan Kode QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran miliknya dan kemudian akan discan oleh merchant (Bank Indonesia, 2020). Penerapan QRIS sebagai metode pembayaran non tunai dilakukan untuk memfasilitasi transaksi keuangan bagi semua kalangan dengan latar belakang yang beragam dan tidak terbatas pada pelaku UMKM saja. Salah satu pengguna QRIS adalah generasi milenial yang umumnya berstatus sebagai pelajar dan Masyarakat yang menuntut kecepatan dalam segala aspek kehidupannya (Kurniawati et al. 2021).

Berikut manfaat QRIS yang didapatkan ketika digunakan baik pada penjual maupun konsumen. Perkembangan teknologi keuangan yang semakin pesat, menuntut Bank Indonesia untuk terus mengembangkan sistem pembayaran yang aman, efisien dan handal. Tidak menutup kemungkinan, bahwa QRIS akan semakin berkembang dan digunakan secara menyeluruh di masa yang akan datang.

Minat merupakan sebuah kecenderungan, rasa senang atau tidak senang dan rasa ketertarikan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek tertentu. Minat dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan seseorang yang dijadikan dasar pertimbangan sebelum melakukan suatu tindakan atau pengambilan keputusan. Pengetahuan pada dasarnya mengandung dua aspek yang dapat mempengaruhi sifat seseorang, yaitu aspek positif dan aspek negatif. Semakin banyak aspek positif yang diketahui oleh seseorang, maka akan menimbulkan sifat positif juga, dan sebaliknya (Notoatmodjo, 2014).

Menggunakan produk QRIS yang merupakan pembayaran non tunai dari Bank Indonesia, para calon penggunanya memerlukan informasi dan pengetahuan tentang produk tersebut. Hal tersebut bertujuan agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan dalam menggunakan QRIS. Ketika pengguna memiliki pengetahuan yang banyak, maka ia akan memiliki minat yang lebih besar untuk menggunakan QRIS, dan dapat mengolah informasi serta memberikan respons dengan baik dan tepat. Tingkatan pengetahuan seseorang terhadap sebuah objek dapat dikategorikan menjadi 6 tingkat (Wawan & Dewi, 2019). antara lain sebagai berikut : (1). Tahu (*know*), yaitu mengetahui suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk mengingat kembali hal yang dipelajari. (2). Memahami, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjelaskan sebuah objek yang diketahui secara jelas dan benar. (3). Aplikasi, yaitu penerapan pengetahuan yang dimiliki ke dalam aktivitas yang nyata. (4). Analisis, yaitu suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang masih ada kaitannya satu sama lain. (5). Sintesis, yaitu kemampuan dalam menggabungkan atau menghubungkan susunan-susunan dalam suatu bentuk baru. (6). Evaluasi, yaitu kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap pengaplikasian pengetahuan yang dilakukan menggunakan ciri-ciri yang ada (Wawan & Dewi, 2019).

Secara bahasa, manfaat memiliki arti guna, faedah. manfaat dapat diartikan sebagai sebuah keuntungan, kegunaan dan faedah yang didapatkan oleh seseorang atas penggunaan suatu barang/produk/objek tertentu (KBBI, 2008). Manfaat dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana seseorang merasa nyaman dan yakin bahwa menggunakan benda atau barang atau objek tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Davis (1989) menjelaskan bahwa manfaat (*usefulness*) merupakan suatu tingkatan kepercayaan atau keyakinan seseorang bahwa adanya penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja (Davis et al., 1989). Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu teknologi tersebut berguna maka dia akan menggunakannya. Oleh karena itu diharapkan dengan kehadiran teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada setiap penggunanya agar penggunanya dapat menggunakan teknologi tersebut dengan berbagai manfaat yang berikan.

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

mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainnya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, produk ataupun layanan (Fatonah & Hendratmoko, 2020).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memusatkan perhatian pada variabel-variabel dan hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya yang digunakan dalam penelitian. Populasi, dan sampel adalah seluruh nasabah Masyarakat yang berjumlah 3.197 Orang, penentuan sampel dengan rumus Taro Yamane pada tingkat presisi sebesar 10 %, dengan demikian sampel sebesar 99.9. Teknik analisis data dianalisis menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Uji validitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui ketepatan atau akurasi alat ukur yang digunakan (Noor, 2011). Pertanyaan dapat dinyatakan valid apabila terdapat korelasi dukungan pertanyaan tersebut dalam mengungkapkan tujuan penelitian (Priyanto, 2014). Teknik korelasi yang dapat dipakai dalam uji ini yaitu korelasi product moment yang dapat diketahui dari analisis menggunakan SPSS 22. Pertanyaan yang dinyatakan tidak valid harus diganti atau dihapus dari kuesioner penelitian. Uji Reliabilitas. Kemudian dilakukan pengujian antara lain : Uji Asumsi Klasik, Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas, dan Uji Heteroskedastisitas.

Kemudian dilakukan analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih. Uji persial atau uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel X terhadap variabel Y dalam sebuah penelitian. (Hendryadi, 2015). Uji Simultan (Uji F). kemudian Uji f untuk mengetahui pengaruh semua variabel X (pengetahuan, manfaat dan risiko) terhadap variabel Y (Minat).pengetahuan, manfaat dan risiko terhadap minat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 100 orang, sehingga diperoleh r tabel sebesar 0,194.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yang umumnya berupa kuesioner. Uji reliabilitas dapat digunakan untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Maka dapat dikatakan reliabel. Reliabel dapat diartikan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Nilai hasil uji reliabilitas pada kuesioner dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut: Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap kuesioner yang dilakukan dengan bantuan *SPSS 22*, dapat diketahui bahwa seluruh hasil uji menunjukkan nilai lebih besar dari 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya dan mampu menjadi alat pengumpul data.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada data penelitian menunjukkan distribusi yang tidak normal karena nilai signifikansi (Sig) menunjukkan angka 0.02 yang lebih

kecil dari 0.05. Peneliti kemudian melakukan uji histogram yang hasilnya menunjukkan grafik yang berbentuk *Moderate Negative Skewness*, sehingga dilakukan transformasi pada semua variabel dengan rumus $\sqrt{K-X}$ dengan K adalah nilai tertinggi dalam variabel. Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data hasil transformasi yang telah dilakukan diatas, diperoleh nilai *Asymp.sig.(2-tailed)* sebesar 0,131 yang artinya nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa datayang diuji telah berdistribusi normal.

Uji Multikolinieritas

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas diatas diperoleh nilai Tolerance dari variabel Pengetahuan sebesar 0.652, variabel Manfaat sebesar 0.643, dan variabel Risiko sebesar 0,908. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki nilai Tolerance diatas 0.10 atau Tolerance > 0.10. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen dalam penelitian.

Uji Heterokedastisitas

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

Analisis Regresi Linear Berganda

Berdasarkan output SPSS diatas diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut: $Y = -0,790 + 0,571 X_1 + 0,305 X_2 + 0,153 X_3 + e$. Penjelasan dan interpretasi dari persamaan regresi linear berganda tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Nilai konstanta (α) menunjukkan nilai negatif sebesar -0,790 artinya apabila pengetahuan, manfaat, dan risiko sama dengan nol (0) maka minat Masyarakat menggunakan QRIS akan mengalami penurunan.
2. Koefisian regresi variabel pengetahuan (X_1) menunjukkan nilai sebesar 0,571. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variabel pengetahuan, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,571.
3. Koefisian regresi variabel manfaat (X_2) menunjukkan nilai sebesar 0,305. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variabel manfaat, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,305.
4. Koefisian regresi variabel risiko (X_3) menunjukkan nilai sebesar 0,153. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variabel risiko, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,153.

Berdasarkan penjabaran hasil analisis regresi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dari ketiga variabel penelitian, variabel pengetahuan memiliki pengaruh paling dominan terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

Uji Hipotesis

Uji Parial (Uji T)

Uji persial atau uji t digunakan untuk membuktikan signifikan atau tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) secara individual (persial). Uji parsial dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95 % dan signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika Sig < 0,05 atau thitung > dari

ttabel maka Hipotesis diterima dan jika Sig > 0,05 atau thitung < dari ttabel maka Hipotesis ditolak. Ttabel dapat diketahui dengan rumus $t \text{ tabel} = t (\alpha/2; n-k-1)$, sehingga diketahui t tabel sebesar 1,984. Berdasarkan uji parsial atau uji t yang dilakukan terhadap data penelitian, maka dapat diambil keputusan sebagai berikut :

Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

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

Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

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

Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

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

Uji Simultan (Uji F)

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

Uji Koefisien Determinasi (R2)

Berdasarkan output diatas, dapat diketahui nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,542. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat (Y) sebesar 54,2 %. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 45,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti melalui aplikasi SPSS versi 22, diperoleh persamaan regresi berganda sebagai berikut:

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

Berdasarkan regresi linear berganda tersebut, maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut: (1). Nilai konstanta (α) menunjukkan nilai negatif sebesar -0,790 artinya apabila pengetahuan, manfaat, dan risiko sama dengan nol (0) maka minat Masyarakat menggunakan QRIS akan mengalami penurunan. (2). Koefisien regresi variabel pengetahuan (X1) menunjukkan nilai sebesar 0,571. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variabel pengetahuan, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,571. (3). Koefisien regresi variabel manfaat (X2) menunjukkan nilai sebesar 0,305. Hal tersebut berarti apabila ada penambahan 1 poin pada variabel manfaat, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,305. (4). Koefisien regresi variabel risiko (X3) menunjukkan nilai sebesar 0,153. (5). Hal tersebut berarti apabila ada penambahan poin pada variabel risiko, maka akan meningkatkan minat Masyarakat menggunakan QRIS sebesar 0,153.

Berdasarkan penjabaran hasil analisis regresi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Hal tersebut juga ditunjukkan dari hasil uji F, yang menunjukkan nilai signifikansi variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara simultan terhadap Minat (Y), yaitu sebesar $0,000 < 0,005$ dan nilai F hitung $37,920 > F$ tabel $2,698$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat (Y). Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil uji determinasi R^2 yang menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar $0,542$ artinya variabel Pengetahuan, Manfaat, dan Risiko secara bersama-sama berpengaruh sebesar $54,2\%$ terhadap Minat. Sedangkan sisanya yaitu sebesar $45,8\%$ dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

Dari ketiga variabel independen dalam penelitian, variabel pengetahuan memiliki pengaruh paling dominan terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, yaitu sebesar $57,1\%$. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran

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

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

Hasil analisis regresi linier berganda yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa faktor pengetahuan mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebesar $57,1\%$. Hal itu menunjukkan bahwa pengetahuan menjadi variabel penelitian yang memiliki pengaruh terbesar terhadap minat Masyarakat menggunakan QRIS. Sehingga bisa disimpulkan, bahwa semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap suatu produk maka akan semakin tinggi juga minatnya terhadap produk tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya pengetahuan konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu produk, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut. Pengetahuan konsumen mengenai produk QRIS dapat ditingkatkan melalui pengadaan sosialisasi yang lebih luas mengenai sistem pembayaran QRIS.

Pengaruh Manfaat Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS Sebagai Metode Pembayaran.

Responden menyatakan bahwa QRIS sangat mudah untuk digunakan sehingga dapat mempercepat transaksi dan meningkatkan efektivitas pembayaran. QRIS dianggap sebagai metode pembayaran yang cepat dan praktis dengan keamanan yang terjamin hal itulah menjadikan penggunaannya berminat untuk menggunakan sistem pembayaran ini. Banyaknya manfaat yang dirasakan pengguna QRIS menjadikan mereka berminat untuk terus menggunakannya. Manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang ditawarkan dalam suatu produk akan dapat mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan produk tersebut. Penggunaan teknologi keuangan seperti sistem pembayaran QRIS akan semakin diminati oleh berbagai kalangan dengan adanya berbagai manfaat yang ditawarkan yang dapat mendukung efektivitas dan keamanan pembayaran.

Risiko sebagai sebuah bentuk ketidakpastian yang tidak diinginkan yang berasal dari sebuah aktivitas tertentu). Risiko juga dapat diartikan sebagai sebuah kemungkinan atau peluang terjadinya hasil yang tidak diinginkan dimasa yang akan datang. Persepsi risiko merupakan sebuah anggapan mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainnya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, produk ataupun layanan.

KESIMPULAN

Adapun Kesimpulan dapat diuraikan sebagai berikut: (1). Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Masyarakat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis data yang dilakukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima. (2). Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Masyarakat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode pembayaran. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis data yang dilakukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima. (3). Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Masyarakat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis data yang dilakukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima. (4). Pengetahuan, Manfaat dan Risiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Masyarakat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Hal tersebut terbukti dari hasil uji F dan diperkuat dengan hasil uji determinasi R^2 yang menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan, Manfaat, dan Risiko secara bersama-sama berpengaruh sebesar 54,2 % terhadap Minat. (5). Sedangkan sisanya yaitu sebesar 45,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardito, B., Willis, K., Hari, K. S., & Hasan, M. (2021). Application Of QRIS As Digital Payment In The Tourism Industry During A Pandemic: A Focus Group Discussion (Case Study Of Alun-Alun Kidul Yogyakarta). *RSF Conference Series: Business, Management And Social Sciences*, 1(3), 434–438.
- Arifyanto, M., & Kholidah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server.

- JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 7(3), 697–706.
- Ascarya, & Yumanita, D. (2005). *Bank Syariah: Gambaran Umum, Seri Kebanksentralan Nomor 14*. Bank Indonesia Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan.
- AZIMAH, R. N., KHASANAH, I. N., PRATAMA, R., AZIZAH, Z., FEBRIANTORO, W., & PURNOMO, S. R. S. (2020). ANALISIS DAMPAK COVID-19 TERHADAP SOSIAL EKONOMI PEDAGANG DI PASAR
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Masyarakat Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17, 10–17.
- Bank Indonesia. (1999). Undang-Undang No 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia*, 1–55.
- Bank Indonesia. (2009). Peraturan Bank Indonesia No: 11/ 25 /PBI/2009 Tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 5/8/PBI/2003 Tentang Penerapan Manajemen Risiko Bagi Bank Umum. *Peraturan Bank Indonesia Nomor:11/25/Pbi/2009*, 28.
- Bank Indonesia. (2020). QR Code Indonesian Standard (QRIS). In *Bi.Go.Id*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/Default.aspx#Heading1>
- Bank Indonesia. (2022). Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah. In *Bank Indonesia*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Burlan, B. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana.
- Cindy, M. A. (2021). *Nilai Transaksi Uang Elektronik Capai Rp 25,4 Triliun Pada Juli 2021*. Katadata.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance Of Computer Technology: A Comparison Of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.
- Destianingsi. (2021). *ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD DALAM TRANSAKSIELEKTRONIK*.
- Dwi, H. J. (2021). *UMKM Pengguna QRIS Meningkatkan 316% Selama Pandemi Covid-19* | Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/umkm-pengguna-qrismeningkat-316-selama-pandemi-covid-19>
- Ekonomi Islam*, 7 (01), 183–194/ [Http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jiedoi:Http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1749](http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jiedoi:Http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1749)
- Fajar, M., & Larasati, C. W. (2021). Peran Financial Technology (Fintech) Dalam Perkembangan UMKM Di Indonesia: Peluang Dan Tantangan. *Humanis 2021*, 1(2), 702–715.
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *JurnalManajemen*, 12(2), 209–217.
- Hanafi, & Agustina, L. A. (2021). Pengaruh Pendapatan, Pengetahuan Produk Dan Promosi Terhadap Minat Masyarakat Dalam Berasuransi Syariah (Studi Pada Desa Kabandungan Kabupaten Sukabumi). *Jurnal Syar'insurance (SIJAS)*, 7(1), 11–24.
- Hanafi, M. M. (2009). *Manajemen Risiko*. UPP STIM YKPN.Hardani, Nur, H. A., Helmina, A., Roushandy, A. F., Jumari, U., Evi, F. U., Muhammad, F., Dhika, J. S., & Ria, R. I. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Husnu Abadi (Ed.); I). Pustaka Ilmu. <https://www.pustakailmu.co.id>

- Haroen, N. (2007). *Fiqh Muamalah* (2nd Ed.). Gaya Media Pertama.
- Harun, Z. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. In *Media Indonesia*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Hendryadi, S. &. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam* (1st Ed.). Prenadamedia Grup. http://www.bi.go.id/id/peraturan/perbankan/pages/pbi_112509.aspx
<https://ekbis.sindonews.com/read/669029/178/mantap-bi-perluas-penggunaan-qrisketailand-dan-malaysia-1643266903>
- Ika, F., Shela, P. P., & Irianto, D. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System – Dompot Digital Pada Masyarakat Di Fe Unj. *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 11(1), 1–19.
- Iqbal, M. (2019). Ayat-Ayat Alqur'an Dan Hadis-Hadis Tematik Tentang Uang Dan Pembiayaan. *Aghniya Jurnal Ekonomi Islam*, 1.
- Josef, E. S., Atifah, R., & Suci, R. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM Di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297.
Journal Of Emerging Information Systems And Business Intelligence, 02(02), 85–93.
- Karim, A. A. (2004). *Bank Islam Analisis Fiqih Dan Keuangan*. PT Raja Grafindo Persada.
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama. Kurniawati, E. T., Zuhroh, I., & Malik, N. (2021).
- KLATEN DAN WONOGIRI. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 9(1), 59–68.
- Literasi Dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 05(01), 23–30.
- Marginingsih, R. (2021). Financial Technology (Fintech) Dalam Inklusi Keuangan Nasional Di Masa Pandemi Covid-19. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 8(1), 56–64.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Mentari, N. W., Setiawina, I. N. D., Budhi, I. M. K. S., & Sudirman, I. W. (2019). Influence Factor Of Consumers Interest On Using E-Money. *International Journal Of Social Sciences And Humanities*, 3(2), 176–186.
- Mitra, S. G., & Nur, S. (2021). Analisis Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Alat Pembayaran Non Tunai Dengan Jakone Mobile. *Jurnal Ekonomi Islam*, 12(2), 241-261.
- Monavia, A. R. (2021). *Jumlah Merchant Terdaftar QRIS Capai 12,2 Juta Hingga November 2021_Databoks*. Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/25/jumlah-merchant-terdaftar-qrisketailand-dan-malaysia-1643266903>
- Natalia, M. (2022). *Mantap! BI Perluas Penggunaan QRIS Ke Thailand Dan Malaysia*. Indonews.Com.
- 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 Masyarakat. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4.

- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Kencana Pranamedia Group. Notoatmodjo. (2014). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT. Rineka Cipta. Nugroho Heri, P., & Asri Nur, W. (2021).
- Perbankan Syariah. *JURNAL HUKUM EKONOMI SYARIAH*, 1,145. <https://doi.org/10.30595/Jhes.V0i1.8761>
- Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). Preferences Of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students As A Means Of Digital Payment. *Journal Of Enterprise And Development*, 03(01).
- PPSK Bank Indonesia. (2004). *Bank Indonesia Bank Sentral Republik Indonesia : Sebuah Pengantar* (P. Warjiyo (Ed.)). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) BI.
- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN ULANG E-WALLET PADA GENERASI MILENIAL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.
- Pramuja, R. A., Wibowo, A. P., & Suhermanto, D. F. (2021). The Driving Factors Of Public's Interest In The Use Of QRIS To Achieve Cashless Society.
- Priyanto, D. (2014). *SPSS 22 Pengolahan Data Praktis*. Andi Offset.
- Putritama, A., & Sari, R. S. P. (2020). Factors Affecting Millennial Generation Interest Of Using E-Money. *Jurnal Economica*, 16(2), 245–256.
- Rahmawati, W. (2016). *Faktor-Fajktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Non- Muslim Dalam Membeli Produk Asuransi Jiwa Syariah*. UIN Syariah Hidayatullah.
- Saputri, O. B. (2020). Consumer Preference In Using The Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) As A Digital Payment Instrument. *Journals Of Economics And Business Mulawarman (JEBM)*, 17(2), 237–247.
- Sardiman, A. . (1990). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (2012). *Consumer Behavior* (12th Editi). PearsonPrentice Hall.
- Septi, N. F., & Aries, D. I. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Perceived Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Behavioral Intention Dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi E-Wallet Go-Pay, DANA, OVO).
- Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). Qris Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan Qris. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10, 921.
- Shishah, W., & Alhelaly, S. (2021). User Experience Of Utilising Contactless Payment Technology In Saudi Arabia During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Decison Systems*, 30(2-3), 282-299.
- Silaen, M. F., Manurung, S., & Nainggolan, C. D. (2021). Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris). *International Journal Of Science, Technology & Management*, 2(5), 1574– 1581.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik : Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Sitinjak, T., & Joan, L. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2), 27–39.
- Siyoto, D. S., & M. Ali, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (Ed.); 1st Ed.). Literasi Media Publishing.

- Solikhin, & Suseno. (2002). *Uang : Pengertian, Penciptaan Dan Peranannya Dalam Perekonomian* (Issue 1). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK)BI.
- Sri Mulyati Tri Subari, & Ascarya. (2003). Kebijakan Sistem Pembayaran Di Indonesia. In *Jakarta, Bank Indonesia* (8th Ed.). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) BI. [https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&id=Rzrwdgaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sistem+Pembayaran+Merupakan&ots=0EVVR_Qxxn&sig=Gm7c7icrj49lu-Pgatf0wg3vz0&redir_esc=Y#v=onepage&q=Sistem Pembayaran Merupakan&f=false](https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&id=Rzrwdgaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Sistem+Pembayaran+Merupakan&ots=0EVVR_Qxxn&sig=Gm7c7icrj49lu-Pgatf0wg3vz0&redir_esc=Y#v=onepage&q=Sistem+Pembayaran+Merupakan&f=false)
- Srikaningsih, A. (2020). *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0* (I). CV Andi Offset.
- Strategi Inovasi Dan Kolaborasi Bank Wakaf Mikro Syariah Dan Umkm Indonesia Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah*
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sumadi, S. (2020). Menakar Dampak Fenomena Pandemi Covid-19 Terhadap
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). PERKEMBANGAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *JURNAL AL-QARDH*, 4(1),60–75.
- Ufi, I. (2020). TANTANGAN DAN PELUANG KEBIJAKAN NON-TUNAI:SEBUAH STUDI LITERATUR. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(1), 55–65.
- Walfajri, M. (2022). *Setelah Thailand, BI Bidik Perluasan QRIS Lintas Negara Ke Malaysia*. Kontan.Co.Id.
- Wawan, A., & Dewi, M. (2019). *Teori & Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia - (III)*. Nuha Medika.
- Yuliadi, I. (2008). *Ekonomi Moneter*. Penerbit Indeks.
- Yulianti, R. (2009). Manajemen Risiko Perbankan Syariah. *Jurnal La Riba Vol.3 No.2*, 3.
- Yuniyanti. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menabung Di Bank Syariah*. UIN Alauddin Makasar.