



## FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT GENERASI MILLENNIAL MENGGUNAKAN QRIS BNI MOBILE SEBAGAI METODE PEMBAYARAN

<sup>1</sup>Aminuddin Hamdat, <sup>2</sup>Karta Negara Salam, <sup>3</sup>Madrianah, <sup>4</sup>Nur Alam, <sup>5</sup>Ajelin

<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Bisnis Dan Keuangan Nitro

Email : aminhamdat@gmail.com, karnesproperty@gmail.com, [madrianahmadrianah@gmail.com](mailto:madrianahmadrianah@gmail.com), [nuralam06913@gmail.com](mailto:nuralam06913@gmail.com), Ajenajelin@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi millennial menggunakan qris PT Bank Negara Indonesia (Persero) tbk sebagai metode pembayaran (studi kasus PT Bank Negara Indonesia (Persero), Tbk cabang Mattoangin). Adapun metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi berganda menggunakan SPSS 25 for windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa Keamanan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS. Dan Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS.

**Kata kunci :** *Keamanan, Kemudahan, Manfaat, Minat*

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine the factors that influence the interest of millennials in using qris PT Bank Negara Indonesia (Persero) tbk as a payment method (case study of PT Bank Negara Indonesia (Persero), Tbk Mattoangin branch). The analysis method used is quantitative descriptive analysis using multiple regression analysis using SPSS 25 for windows. The results of the analysis show that security has a positive and insignificant effect on the desire to use QRIS. Ease has a positive and significant effect on the desire to use QRIS. And the benefits have a positive and significant effect on the desire to use QRIS.*

**Keywords :** *Security, Convenience, Benefits, Interest*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan teknologi zaman sekarang yang semakin cepat membuat gaya hidup masyarakat kini mengalami banyak perubahan dan semakin bergantung pada kehadiran teknologi yang lebih mempermudah masyarakat dalam menjalankan kegiatan sehari-hari agar lebih efektif, efisien, dan lebih ekonomis dibandingkan dengan gaya hidup sebelum adanya teknologi. Penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari telah banyak digunakan, hal ini dibuktikan dengan hadirnya berbagai macam fasilitas teknologi yang dikembangkan bagi masyarakat. Berkaitan dengan tersebut sistem pembayaran di Indonesia juga ikut berkembang. Percepatan teknologi menuntut mekanisme pembayaran yang lebih cepat dan aman. Salah satu perubahan adalah pembayaran non-tunai, yang semakin populer meski uang tunai masih prioritas. Digital payment menggunakan media elektronik seperti internet banking, mobile banking, dan dompet elektronik, memungkinkan penyimpanan uang dan pembayaran otomatis melalui gawai, sehingga memudahkan transaksi keuangan.

Di Indonesia sistem pembayaran digital semakin berkembang pesat dengan tedapatnya beberapa aplikasi dompet digital seperti GoPay, Dana, OVO, LinkAja, dan Doku. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. (BBNI) atau BNI terus mencatatkan pertumbuhan transaksi digitalnya tahun ini. Jelang paruh pertama tahun ini atau per Mei 2023, nilai transaksi digital di BNI mencapai Rp445,63 triliun. Nilai transaksi digital di BNI pada Mei 2023 itu mengalami peningkatan sebesar 53,6 persen secara tahunan (year-on-year/yoy) dibandingkan dengan periode yang sama tahun sebelumnya sebesar Rp209,21 triliun. Sementara per Mei 2023, BNI merealisasikan 374,1 juta transaksi, tumbuh 69,2 persen yoy dibandingkan dengan Mei 2022 sebesar 221,2 juta transaksi. Nasabah pengguna layanan digital di BNI yakni BNI Mobile juga terus meningkat. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk atau BNI mencatat jumlah pengguna BNI Mobile Banking mencapai 14,9 juta user sampai dengan semester I 2023. Penerapan QRIS sebagai metode alat pembayaran telah mendorong perkembangan sistem pembayaran yang aman menggunakan standarisasi kode pembayaran QR. Menurut Bank Indonesia, penggunaan QRIS selama masa pandemi meningkat secara signifikan sebesar 316% pada Januari 2021 (Dwi, 2021). Keunggulan-keunggulan yang ditawarkan QRIS merupakan daya tarik bagi masyarakat dalam era digital saat ini.

Tujuan penerapan QRIS adalah untuk mendukung transaksi keuangan untuk semua kalangan dengan latar belakang yang luas dan generasi muda (Josef E. S., 2020). Tingginya penggunaan smartphone oleh masyarakat dapat mendukung dengan adanya pembayaran melalui QRIS. Menurut (Adam, 2019), menjelaskan bahwa perilaku konsumtif anak muda sudah menjadi gaya hidup yang wajar bagi masyarakat kota. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini dan era digitalisasi yang sedang berkembang semakin memudahkan masyarakat untuk membeli barang secara praktis. Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS memiliki semangat universal yang bisa disebut mudah

dan menguntungkan. Artinya kemunculan QRIS bertujuan untuk menggunakan kode transaksi yang tersedia melalui berbagai layanan pembayaran (Mulia, 2019).

Bank Indonesia memperkenalkan standarisasi yang bertujuan untuk mencegah monopoli perdagangan dan memastikan keamanan sistem pembayaran yang dipantau oleh Bank Indonesia seiring dengan penggunaan Code QR yang semakin luas (Putri N. A., 2020). Menurut (Lestari P. &, 2018) Sebagai jenis baru transaksi modern, produk uang elektronik diyakini memberikan keuntungan bagi bank maupun lembaga non perbankan untuk menggunakan aplikasi uang elektronik. Sistem pembayaran non tunai meminimalkan risiko dan memaksimalkan efisiensi bisnis. Mobile banking memungkinkan transaksi tanpa perlu ke bank, kecuali untuk tarik tunai. Inovasi dalam metode transaksi dan sistem pembayaran, seperti uang elektronik, menjadi tren baru di perbankan. Berdasarkan hal ini, penelitian ini akan membahas faktor-faktor yang mempengaruhi generasi milenial menggunakan QRIS PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk sebagai metode pembayaran.

### **Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui apakah keamanan, kemudahan, dan manfaat masing-masing berpengaruh secara parsial dan secara simultan terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI mobile sebagai metode pembayaran.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut, 1) Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode pembayaran? 2) Apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode pembayaran? 3) Apakah manfaat berpengaruh terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode pembayaran? Dan 4) Apakah keamanan, kemudahan, dan manfaat berpengaruh secara simultan terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile metode pembayaran?

### **Tinjauan Pustaka**

1. Romadhotul Inayah (2020), Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Kota Purwokerto). Hasil penelitian yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan promosi memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan uang elektronik masyarakat di Purwokerto.
2. Dulmen Saif Siregar (2021), determinan minat menggunakan QRIS, hasil penelitian ini yaitu pengetahuan, manfaat dan risiko secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Sedangkan secara persial pengetahuan dan risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, tetapi untuk variabel manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

3. Hutami A.Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari, Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa, Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

### **Hipotesis**

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1: Terdapat pengaruh keamanan terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode pembayaran
- H2: Terdapat pengaruh kemudahan terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan BNI Mobile sebagai metode pembayaran.
- H3: Terdapat pengaruh manfaat terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode pembayaran
- H4: Terdapat pengaruh keamanan, kemudahan, dan manfaat terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan Qris BNI Mobile sebagai metode Pembayaran.

## **TINJAUAN TEORI**

### **1. Pemasaran**

Pemasaran adalah proses kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan atau individu untuk mengenali, menciptakan, dan memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen melalui penciptaan nilai dan pertukaran produk atau jasa. Menurut Kotler, P (2020) bahwa pemasaran melibatkan berbagai aktivitas seperti riset pasar, pengembangan produk, promosi, distribusi, penetapan harga, dan layanan purna jual, dengan tujuan membangun hubungan jangka panjang yang menguntungkan dengan pelanggan serta meningkatkan kesadaran dan permintaan terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.

### **2. Minat Penggunaan QRIS**

Minat merupakan salah satu kecenderungan terhadap suatu hal atau tujuan tertentu yang dimiliki manusia yang berasal dari dalam dirinya sendiri tanpa adanya suatu paksaan dari orang lain. Minat juga dapat diartikan sebagai suatu keinginan akan kebutuhan yang terbentuk oleh budaya dan kepribadian manusia (Rahmawati, 2016). Minat seseorang dalam pengambilan keputusan pemakaian atau pembelian dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat dan resiko, yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Prakosa & Wintaka, 2020).

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat di golongkan:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.
- 3) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. (Prakosa & Wintaka, 2020).

### **3. Generasi Milenial**

Generasi Langgas (Millennials) atau biasanya disebut juga generasi Y, Netters, dan Nexters merupakan generasi yang berkembang dimana banyak inovasi-inovasi ilmu teknologi informasi. Menurut Haroviz (2012), generasi Y atau yang disebut sebagai generasi milenial adalah sekelompok anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an. Generasi ini juga nyaman dengan keberagaman, teknologi, dan komunikasi online untuk tetap terkoneksi dengan teman-temannya. Menurut Choi et al (dalam Onibala, 2017) generasi ini lebih fleksibel terhadap hal-hal yang baru dan segala kemungkinan yang mungkin terjadi, sehingga sering digambarkan sebagai generasi yang sangat nyaman dengan perubahan.

Definisi di atas menunjukkan bahwa generasi milenial adalah sekelompok individu yang lahir pada kisaran tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an, dimana generasi milenial tumbuh pada era teknologi dan komunikasi online. Generasi ini lebih fleksibel terhadap hal-hal yang baru dan segala kemungkinan yang akan terjadi, dalam hal pekerjaan generasi milenial menaruh harapan yang tinggi dan mencari arti pekerjaan.

### **4. Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)**

QRIS bertujuan untuk memudahkan dan menyatukan berbagai platform pembayaran di Indonesia melalui standarisasi kode QR. Menurut Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021) tujuan dan manfaat dari QRIS yakni menyatukan berbagai layanan pembayaran menggunakan satu kode QR standar, sehingga semua aplikasi pembayaran dapat menggunakan kode yang sama. Konsumen hanya perlu memindai satu jenis kode QR, terlepas dari aplikasi atau penyedia layanan pembayaran yang digunakan. Memudahkan akses layanan keuangan bagi masyarakat luas, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), serta meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi pembayaran baik untuk konsumen maupun pedagang.

Cara kerja QRIS yakni pedagang membuat kode QR standar, konsumen memindai kode QR dengan aplikasi pembayaran, memasukkan jumlah pembayaran jika

diperlukan, mengonfirmasi transaksi, dan sistem memproses pembayaran serta mengirimkan notifikasi. Keunggulan aplikasi ini dapat digunakan oleh berbagai aplikasi pembayaran, termasuk bank dan dompet digital, dengan keamanan dipantau oleh Bank Indonesia. Praktis bagi konsumen dan pedagang karena hanya memerlukan satu kode QR, dan dapat digunakan di berbagai jenis usaha (Sihaloho, J. E., dkk S, 2020)

Implementasi QRIS di Indonesia mempercepat digitalisasi, mendorong UMKM beralih ke pembayaran digital, meningkatkan inklusi keuangan, mengurangi biaya transaksi, dan meningkatkan efisiensi operasional bisnis. QRIS adalah langkah penting dalam modernisasi sistem pembayaran di Indonesia (Permatasari, R., Amboro, F. Y. P., & Nurlaily, N, 2022).

## 5. Kemudahan

Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai *the degree to which a person believe that using a particular system would be free of effort* yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem teknologi tertentu dapat digunakan dengan mudah (tanpa usaha) (Malhortra et al dalam Mukaromah N, 2020:23).

Penerapan sistem pembayaran elektronik berbasis QR-Code memang dinilai efisien dalam berbagai aspek (Manurung and Lestari 2020). Pembayaran online mengarah pada masyarakat yang melakukan transaksi, tanpa menggunakan uang fisik, namun dengan menggunakan uang digital (Bintarto 2018). Keunggulan QRIS bagi nasabah, di sisi lain, adalah kecepatan dan kemudahan, tidak perlu membawa uang tunai, tidak perlu khawatir kode QR mana yang akan digunakan, dan perlindungan karena semua penyedia layanan QRIS diberi wewenang oleh dan di bawah arahan Bank Indonesia (Indriani et al., 2023) Trend saat ini, Marketplace mulai menerapkan sistem QR-Code sebagai metode pembayaran. Sistem tersebut mengubah kebiasaan masyarakat banyak dari yang awalnya melakukan pembayaran secara cash menjadi cashless. Kemudahan merupakan kata sifat yang memiliki kata dasar muda.

## 6. Manfaat

Menurut (Gea, 2021) Setiap individu akan menggunakan teknologi jika memiliki manfaat bagi dirinya. Manfaat merupakan kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan performanya (Davis, 1989). Jadi, ketika seseorang berpikir teknologi dapat membawa manfaat, maka akan menggunakan dan begitu juga sebaliknya.

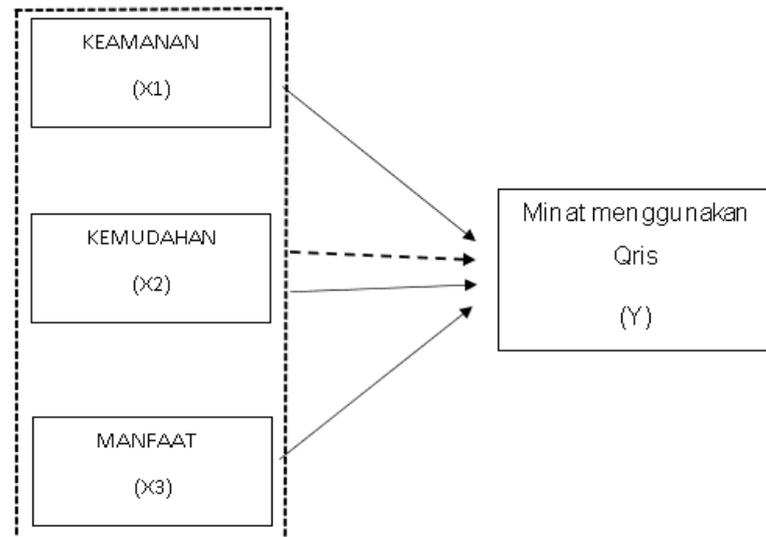
Pemanfaatan QRIS sebagai inovasi pembayaran digital untuk membantu dalam memudahkan transaksi keuangan (Josef E. S., 2020). Adanya QRIS pada aplikasi BNI Mobile memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun. Selain itu, QRIS BNI memudahkan untuk mengelola uang masuk dan uang keluar, sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.

Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Nopy Ernawati, 2020) persepsi manfaat diukur dari beberapa indicator sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan di dalam melakukan transaksi pembayaran
- 2) Mempersingkat waktu di dalam transaksi pembayaran
- 3) Adanya keuntungan tambahan dengan adanya transaksi yang diselesaikan
- 4) Menjamin rasa aman pada saat melakukan transaksi pembayaran
- 5) Adanya efisiensi yang meningkat di dalam melakukan transaksi pembayaran

### Kerangka Konseptual

Gambar 1. Kerangka Konseptual



Sumber Penulis, 2024

### METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian secara angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah PT Bank Negara Indonesia (persero) tbk panakukkang yang terletak di Jl. Pengayoman no.11, Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90224 Indonesia.

Sumber data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden berupa jawaban kuesioner yang dibagikan langsung kepada nasabah PT. Bank Negara Indonesia (Persero) yang menggunakan BNI Mobile yang termasuk kedalam kategori generasi Millenial dan menggunakan BNI mobile menggunakan kuisisioner dengan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert untuk mengukur tanggapan atau respon seseorang tentang objek sosial.

Teknik sampling yang digunakan yakni incidental, yang mana menurut Sugiyono (2015) teknik *sampling incidental* adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Adapun kriteria yang dapat dijadikan sampel yaitu, pernah atau sedang menggunakan BNI mobile, merupakan nasabah PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk., dan usia 27 sampai 42 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah nasabah PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk cabang Mattoangin yang menggunakan mobile banking sebanyak 19.118 nasabah dan sampel yang dibulatkan menjadi 100 responden dengan menggunakan rumus slovin.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji uji statistik yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi berganda, dan uji hipotesis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. karakteristik Responden

Subyek dalam penelitian ini adalah nasabah PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. Panakukkang makassar yang terdiri dari 100 responden. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, peneliti membagi karakteristik reponden menjadi 4 bagian yaitu:

##### a. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Tanggapan Responden	
	Orang	Persen
Perempuan	61	61%
Laki-Laki	39	39%
Jumlah	100	100%

Sumber : Data Diolah 2024

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Responden jenis kelamin perempuan sebanyak 61 orang dengan persentase 61% dan responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 39 orang dengan presentasi 39%.

##### b. Karakteristik Berdasarkan Penghasilan

Tabel 2 Karakteristik Berdasarkan Usia

Usia	Tanggapan Responden	
	Orang	Persen
27-30	24	24%
31-40	55	55%
41-50	18	18%
51-55	3	3%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan tabel 2 tentang karakteristik responden berdasarkan usia, diketahui bahwa responden yang berusia 27-35 tahun berjumlah 55 orang dengan persentase 55%, responden dengan usia 36-45 tahun berjumlah 38 orang dengan persentase 38%, responden dengan usia 46-55 tahun berjumlah 7 orang dengan persentase 7%. Hal ini menunjukkan bahwa responden berdasarkan usia didominasi oleh responden berdasarkan usia 27-35 tahun.

### c. Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 3 Karakteristik Berdasarkan pekerjaan

Jenis Pekerjaan	Tanggapan Responden	
	Orang	Persen
Pns	12	12%
Pegawai BUMN	23	23%
Wiraswasta	32	32%
Ibu Rumah Tangga	6	6%
Lainnya	27	27%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan tabel 3 tentang karakteristik responden berdasarkan jenis pekerjaan, diketahui bahwa responden dengan jenis pekerjaan PNS berjumlah 12 orang dengan persentase 12 %, responden dengan jenis pekerjaan pegawai BUMN berjumlah 23 orang dengan persentase 23%, responden dengan jenis pekerjaan wiraswasta berjumlah 32 orang dengan persentase 32%, responden dengan jenis

pekerjaan ibu rumah tangga berjumlah 6 orang dengan persentase 6%, responden dengan jenis pekerjaan lainnya berjumlah 27 orang dengan persentase 27%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa responden berdasarkan jenis pekerjaan didominasi oleh responden berdasarkan jenis pekerjaan wiraswasta.

#### d. Karakteristik Berdasarkan Penghasilan

Tabel 4 Karakteristik Berdasarkan penghasilan

Penghasilan	Tanggapan Responden	
	Orang	Persen
< 1.000.000	2	2%
1.500.000-2.500.000	27	27%
3.000.000-5.000.000	59	59%
>5.000.000	12	12%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data diolah 2024

Berdasarkan tabel 4 tentang karakteristik responden berdasarkan penghasilan, diketahui bahwa responden yang memiliki penghasilan < 1.000.000 berjumlah 2 orang dengan persentase 2%, responden yang memiliki penghasilan 1.500.000-2.500.000 berjumlah 27 orang dengan persentase 27%, responden yang memiliki penghasilan 3.000.000 – 5.000.000 berjumlah 59 orang dengan persentase 59%, responden yang memiliki penghasilan >5.000.000 berjumlah 12 orang dengan persentase 12%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa responden berdasarkan penghasilan didominasi oleh responden dengan penghasilan 3.000.000 – 5.000.000.

## 2. Tanggapan Responden

### a. Keamanan (X1)

Tabel 5 Tanggapan Responden Keamanan

No	Indikator	SS	S	N	TS	STS
1	X1.1	27	68	5	0	0
2	X1.2	15	76	9	0	0
3	X1.3	14	74	12	0	0
4	X1.4	23	68	9	0	0
5	X1.5	18	72	10	0	0
6	X1.6	14	77	9	0	0

Sumber : Data Diolah 2024

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan penilaian terhadap indikator X1(keamanan):

- 1) Pada indikator X1.1 diperoleh hasil 27 responden menjawab sangat setuju,68 responden menjawab setuju, 5 responden menjawab netral.
- 2) Pada indikator X1.2 diperoleh hasil 15 responden menjawab sangat setuju,76 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.
- 3) Pada indikator X1.3 diperoleh hasil 14 responden menjawab sangat setuju,74 responden menjawab setuju, 12 responden menjawab netral.
- 4) Pada indikator X1.4 diperoleh hasil 23 responden menjawab sangat setuju,68 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.
- 5) Pada indikator X1.5 diperoleh hasil 18 responden menjawab sangat setuju,72 responden menjawab setuju, 10 responden menjawab netral.
- 6) Pada indikator X1.6 diperoleh hasil 14 responden menjawab sangat setuju,77 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.

#### **b. Kemudahan (X2)**

Tabel 6 Tanggapan responden kemudahan

No	Indikator	SS	S	N	TS	STS
1	X2.1	27	67	7	0	0
2	X2.2	21	73	6	0	0
3	X2.3	16	75	9	0	0
4	X2.4	17	72	11	0	0
5	X2.5	13	76	11	0	0
6	X2.6	17	79	4	0	0

Sumber: Data diolah 2024

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan penilaian terhadap indikator X2 (kemudahan):

- 1) Pada indikator X2.1 diperoleh hasil 27 responden menjawab sangat setuju,67 responden menjawab setuju, 7 responden menjawab netral.
- 2) Pada indikator X2.2 diperoleh hasil 21 responden menjawab sangat setuju,73 responden menjawab setuju, 6 responden menjawab netral.
- 3) Pada indikator X2.3 diperoleh hasil 16 responden menjawab sangat setuju,75 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.
- 4) Pada indikator X2.4 diperoleh hasil 17 responden menjawab sangat setuju,72 responden menjawab setuju, 11 responden menjawab netral.
- 5) Pada indikator X2.5 diperoleh hasil 13 responden menjawab sangat setuju,76 responden menjawab setuju, 11 responden menjawab netral.
- 6) Pada indikator X2.6 diperoleh hasil 17 responden menjawab sangat setuju,79 responden menjawab setuju, 4 responden menjawab netral.

### c. Manfaat (X3)

Tabel 7 Tanggapan Responden Manfaat

No	Indikator	SS	S	N	TS	STS
1	X3.1	25	69	9	0	0
2	X3.2	14	78	8	0	0
3	X3.3	14	80	6	0	0
4	X3.4	17	80	3	0	0
5	X3.5	17	79	4	0	0
6	X3.6	17	72	11	0	0

Sumber: Data diolah 2024

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan penilaian terhadap indikator X3(Manfaat):

- 1) Pada indikator X3.1 diperoleh hasil 25 responden menjawab sangat setuju,69 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.
- 2) Pada indikator X3.2 diperoleh hasil 14 responden menjawab sangat setuju,78 responden menjawab setuju, 8 responden menjawab netral.
- 3) Pada indikator X3.3 diperoleh hasil 14 responden menjawab sangat setuju,80 responden menjawab setuju, 6 responden menjawab netral.
- 4) Pada indikator X3.4 diperoleh hasil 17 responden menjawab sangat setuju,80 responden menjawab setuju, 3 responden menjawab netral.
- 5) Pada indikator X3.5 diperoleh hasil 17 responden menjawab sangat setuju,79 responden menjawab setuju, 4 responden menjawab netral.
- 6) Pada indikator X3.6 diperoleh hasil 17 responden menjawab sangat setuju,72 responden menjawab setuju, 11 responden menjawab netral.

### d. Minat menggunakan Qris (Y)

Tabel 8 Tanggapan Responden Minat Menggunakan Qris

No	Indikator	SS	S	N	TS	STS
1	Y1	23	69	8	0	0
2	Y2	19	72	9	0	0
3	Y3	19	67	14	0	0
4	Y4	16	74	10	0	0
5	Y5	20	74	6	0	0
6	Y6	13	75	12	0	0

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan penilaian terhadap indikator Y (Minat menggunakan qris):

- 1) Pada indikator Y1 diperoleh hasil 23 responden menjawab sangat setuju, 69 responden menjawab setuju, 8 responden menjawab netral.
- 2) Pada indikator Y2 diperoleh hasil 19 responden menjawab sangat setuju, 72 responden menjawab setuju, 9 responden menjawab netral.
- 3) Pada indikator Y3 diperoleh hasil 19 responden menjawab sangat setuju, 67 responden menjawab setuju, 14 responden menjawab netral.
- 4) Pada indikator Y4 diperoleh hasil 16 responden menjawab sangat setuju, 74 responden menjawab setuju, 10 responden menjawab netral.
- 5) Pada indikator Y5 diperoleh hasil 20 responden menjawab sangat setuju, 74 responden menjawab setuju, 6 responden menjawab netral.
- 6) Pada indikator Y6 diperoleh hasil 13 responden menjawab sangat setuju, 75 responden menjawab setuju, 12 responden menjawab netral.

### 3. Hasil Analisis

#### a. Uji Instrumen Penelitian

##### 1) Uji validitas

Uji validitas dilihat dari pengujiannya yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor individu masing-masing pernyataan skor total dan variable. Jika korelasi antara tiap variable dengan total variable secara keseluruhan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka variable tersebut dinyatakan valid. Berikut hasil *Correlations* dari data penelitian ini:

Tabel 9 Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	Signifikan <i>Pearson Correlation</i>	Kesimpulan
Keamanan	X1.1	0,000 < 0,05	Valid
	X1.2	0,000 < 0,05	Valid
	X1.3	0,000 < 0,05	Valid
	X1.4	0,000 < 0,05	Valid
	X1.5	0,000 < 0,05	Valid
	X1.6	0,000 < 0,05	Valid
Kemudahan	X2.1	0,000 < 0,05	Valid
	X2.2	0,000 < 0,05	Valid
	X2.3	0,000 < 0,05	Valid
	X2.4	0,000 < 0,05	Valid
	X2.5	0,000 < 0,05	Valid
	X2.6	0,000 < 0,05	Valid

Manfaat	X3.1	0,000 < 0,05	Valid
	X3.2	0,000 < 0,05	Valid
	X3.3	0,000 < 0,05	Valid
	X3.4	0,000 < 0,05	Valid
	X3.5	0,000 < 0,05	Valid
	X3.6	0,000 < 0,05	Valid
Minat Menggunakan	Y1.1	0,000 < 0,05	Valid
	Y1.2	0,000 < 0,05	Valid
	Y1.3	0,000 < 0,05	Valid
	Y1.4	0,000 < 0,05	Valid
	Y1.5	0,000 < 0,05	Valid
	Y1.6	0,000 < 0,05	Valid

Sumber: Data diolah, SPSS 25.0

Berdasarkan table 9, menunjukkan hasil uji validitas dengan tingkat Sig (1 tailed) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pernyataan berkoerlasi signifikan terhadap skor-skor (dinyatakan valid).

## 2) Uji Realibilitas

Untuk mengukur reliabilitas, dinyatakan bahwa jika nilai *intercept* (konstan) lebih besar dari 0,6 maka variable tersebut reliabel secara statistic (Sekaran, 2009 :280). Menurut Ghozali (2011:48) suatu konstruk atau variable dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,6. Berikut ini hasil *Reliability Statistic* yang diperoleh dalam penelitian

Tabel 10 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan
Keamanan	0,650 > 0,6	<i>Reliable</i>
Kemudahan	0,661 > 0,6	<i>Reliable</i>
Manfaat	0,666 > 0,6	<i>Reliable</i>
Minat Menggunakan	0,623 > 0,6	<i>Reliable</i>

Sumber: Data diolah, SPSS 25

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan hasil uji reliabilitas dengan tingkat *cronhbach's* > 0,6 sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner *reliable*.

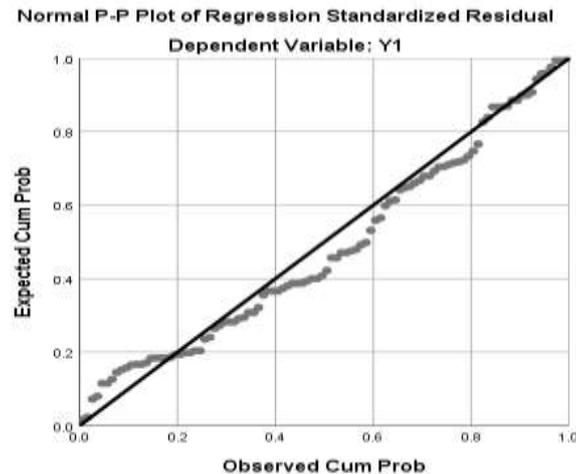
## b. Uji Asumsi Klasik

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variable pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini hanya menggunakan uji normalitas berdasarkan analisis grafik yaitu apabila sebaran data dengan

mengikuti garis diagonal dan tidak membuat suatu pola tertentu maka dapat disimpulkan bahwa jawaban dari responden berdistribusi normal. Berikut adalah hasil *Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual*

Gambar 2 Uji Normalitas



Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat bahwa seluruh titik-titik tersebut menyebar mengikuti garis diagonal dan tidak membentuk suatu pola tertentu, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

## 2) Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variable bebas (independent). Untuk menguji Multikolinearitas dengan cara melihat nilai VIF dan *Tolerance* dari masing-masing variable independent, jika nilai VIF < 10 dan nilai *tolerance* lebih besar dari 0.1, maka dapat disimpulkan data bebas dari gejala Multikolinearitas. Berikut hasil dari *Coefficients* yang diperoleh berdasarkan penelitian ini :

Tabel 11 Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients <sup>a</sup>	
		Tolerance	Collinearity Statistics VIF
	(Constant)		
1	X1	.959	1.042
	X2	.950	1.053
	X3	.965	1.037

a. Dependent Variable: Y1

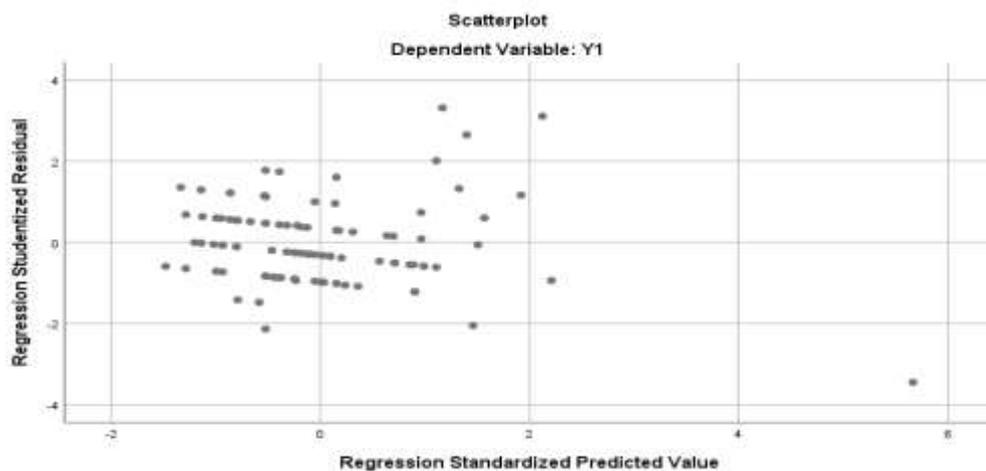
Sumber: Data diolah, SPSS 25

Berdasarkan dari table 11, dapat diperoleh nilai *Tolerance* 0,950 sampai dengan 0.965 dan VIF 1,037 sampai dengan 1.053, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat gejala Multikolinearitas karena *Tolerance* > 0,1 dan nilai VIF lebih kecil dari 10.

### 3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pengujian pada penelitian ini menggunakan Grafik plot antara lain prediksi variable dependen ZPRED dengan residualnya SRESID. Tidak terjadi Heteroskedastisitas apabila tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. (Ghozali, 2011:139). Berikut dari *Scatterplot* yang dihasilkan dalam penelitian ini

Gambar 3 Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa seluruh titik menyebar dan tidak membentuk suatu pola, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

### c. Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 12 Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	2.840	.561			5.059	.000
X1	.112	.107	.106		1.049	.297
X2	.136	.107	.129		3.272	.006
X3	.053	.036	.151		3.500	.007

a. Dependent Variable: Y1

Sumber: Data diolah, SPSS 25

Berdasarkan tabel 12, dapat dilihat nilai konstanta sebesar 2,840 nilai koefisien regresi variable Keamanan 0,112, nilai koefisien regresi variable Kemudahan sebesar 0,136 nilai koefisien regresi variable Manfaat 0,053. Maka diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = 2,840 + 0,112X_1 + 0,136X_2 + 0,053X_3 + e$$

Berdasarkan persamaan regresi tersebut, maka dapat dilihat bahwa koefisien Keamanan, Kemudahan, Manfaat, bertanda positif sehingga dapat dijelaskan interpretasi persamaan regresi sebagai berikut:

- Konstanta sebesar 2,840 yang berarti bahwa apabila nilai koefisien variable independent sama dengan nol, maka nasabah menggunakan QRIS sebesar 2,840
- $112X_1$ , Nilai koefisien regresi untuk variable Keamanan ( $X_1$ ) sebesar 0,112 ini menunjukkan bahwa ini menunjukkan bahwa tambahan tanggapan responden maka akan menaikkan Keinginan menggunakan QRIS sebesar adalah 0,112.
- $0,136X_2$ , Nilai koefisien regresi untuk variable Kemudahan ( $X_2$ ), ini menunjukkan bahwa setiap tambahan tanggapan responden maka akan menaikkan Keinginan menggunakan QRIS sebesar 0,648.
- $0,053X_3$ , Nilai koefisien regresi untuk variable Manfaat ( $X_3$ ) sebesar 0,053 ini menunjukkan bahwa ini menunjukkan bahwa tambahan tanggapan responden maka akan menaikkan Keinginan menggunakan QRIS sebesar adalah 0,053.

#### d. Uji Hipotesis

##### 1) Uji t

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable penjelas (independen) secara individual dalam menerangkan variasi variable dependen. Uji t mempunyai nilai signifikan  $\alpha = 5\%$ . Kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik t adalah jika nilai signifikansi t (p-value)  $< 0,05$ , maka hipotesis alternative diterima yang menyatakan bahwa suatu variable independent secara individual dan signifikan mempengaruhi variable dependen.

Tabel 13 Uji t Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.840	.561		5.059	.000
X1	.112	.107	.106	1.049	.297
X2	.136	.107	.129	3.272	.006
X3	.053	.036	.151	3.500	.007

a. Dependent Variable: Y1

Sumber : Data Diolah, SPSS 25

Berdasarkan dari tabel *Coefficients* dapat dilihat bahwa:

- a) Pengaruh dari variabel Keamanan ( $X_1$ ) dapat dilihat dari nilai  $t$  1,049 dengan signifikansi 0,297 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel Keamanan ( $X_1$ ) terhadap Minat Penggunaan QRIS (Y) adalah positif dan tidak signifikan.
- b) Pengaruh dari variabel Kemudahan ( $X_2$ ) dapat dilihat dari nilai  $t$  3,272 dengan signifikansi 0,006 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel Kemudahan ( $X_2$ ) terhadap Minat Penggunaan QRIS (Y) adalah positif dan signifikan.
- c) Pengaruh variabel Manfaat ( $X_3$ ) dapat dilihat dari  $t$  3,500 dengan nilai signifikansi 0,007, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Manfaat ( $X_3$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS (Y).

## 2) Uji F

Uji statistik simultan mengukur *goodness of fit*, yaitu ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai actual. Jika nilai signifikansi  $F < 0,05$  maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel independen.

Tabel 14 Hasil Uji F Simultan

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	.445	3	.148	22.241	.008 <sup>b</sup>
Residual	6.360	96	.066		
Total	6.805	99			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

Sumber: Data diolah, SPSS 25

Berdasarkan tabel Anova tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi F adalah 0,008, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama seluruh variabel bebas yaitu variabel Keamanan, Kemudahan dan Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat nasabah penggunaan QRIS.

## e. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi  $R^2$  pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel-variabel dependen (Ghozali,2016:95). Nilai koefisien determinasi adalah nol atau satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independent sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hamper semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 15 Koefisien Determinasi

Model	Model Summary <sup>b</sup>									
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	Durbin-Watson
1	.256 <sup>a</sup>	.265	.236	.25739	.265	12.241	3	96	.008	1.945

a. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y1

Sumber Data diolah, SPSS 25

Berdasarkan pada tabel 15 diatas dapat dilihat bahwa nilai R Square adalah 0,608 atau dapat disimpulkan bahwa kemampuan seluruh variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat sebesar 26,5%, selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini

## Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Keamanan, Kemudahan dan Manfaat terhadap keinginan penggunaan QRIS.

### 1) Pengaruh Keamanan ( $X_1$ ) terhadap keinginan penggunaan QRIS (Y)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dalam pengujian secara persial (Uji t) menunjukkan bahwa pengaruh dari variabel Keamanan ( $X_1$ ) dapat dilihat dari nilai  $t = 1.049$  dengan signifikan 0,297 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Keamanan ( $X_1$ ) berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap Keinginan menggunakan QRIS (Y). Koefisien regresi variabel Keamanan ( $X_1$ ) menunjukkan bahwa angka 0,112 yang berarti bahwa variabel Keamanan ditingkatkan maka akan meningkatkan Kepuasan sebesar 0,112.

### 2) Pengaruh Kemudahan ( $X_2$ ) terhadap keinginan penggunaan QRIS (Y)

Kemudahan dalam menggunakan produk atau layanan cenderung meningkatkan kepuasan pengguna. Jika pengguna merasa bahwa menggunakan Livin Mandiri adalah proses yang mudah dan lancar, mereka akan cenderung merasa puas dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dalam pengujian secara persial (Uji t) menunjukkan bahwa pengaruh dari variabel Kemudahan ( $X_2$ ) dapat dilihat dari nilai  $t = 3.272$  dengan signifikan 0,006 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan ( $X_2$ ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS (Y). Koefisien regresi variabel Kemudahan ( $X_2$ ) menunjukkan bahwa angka 0,136 yang berarti bahwa variabel Kemudahan ditingkatkan maka akan keinginan penggunaan QRIS (Y) sebesar 0,136.

Penelitian ini juga dinyatakan mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hutami A.Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari, Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan persepsi Risiko Terhadap

Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa, Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

### 3) Pengaruh Manfaat ( $X_3$ ) keinginan penggunaan QRIS (Y)

Pengguna akan merasa puas jika mereka merasakan manfaat yang signifikan dari menggunakan Livin Mandiri. Manfaat seperti kenyamanan, efisiensi, dan nilai tambah lainnya akan meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dalam secara Pengaruh Manfaat ( $X_3$ ) dapat dilihat dari nilai  $t = 3,500$  dengan nilai signifikansi  $0,007$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh Manfaat ( $X_3$ ) terhadap Kepuasan (Y) adalah positif dan signifikan. Koefisien regresi variabel Manfaat ( $X_3$ ) menunjukkan  $0,053$  yang berarti bahwa apabila Manfaat meningkat maka keinginan penggunaan QRIS (Y) juga meningkat sebesar  $0,053$ .

Penelitian ini juga dinyatakan mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hutami A.Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari, Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa, Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I Jakarta.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Keamanan, Kemudahan dan Manfaat terhadap keinginan penggunaan QRIS. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keamanan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.
2. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.
3. Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

## Saran

Berdasarkan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemanan, kemudahan dan manfaat terhadap keinginan nasabah menggunakan QRIS, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan :

1. Peningkatan Keamanan yang Perseptual: Meskipun keamanan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS, upaya untuk meningkatkan persepsi keamanan dapat membantu mengurangi kekhawatiran pengguna. Ini dapat dilakukan melalui pendidikan pengguna tentang praktik keamanan yang aman, sertifikasi keamanan produk QRIS, atau integrasi fitur keamanan tambahan yang dapat diperlihatkan kepada pengguna.
2. Peningkatan Kemudahan Penggunaan: Karena kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap keinginan penggunaan QRIS, fokus pada penyederhanaan proses pembayaran dan interaksi pengguna dengan teknologi QRIS sangat penting. Pengembang dapat mempertimbangkan penggunaan antarmuka yang intuitif, panduan pengguna yang jelas, dan integrasi teknologi yang memungkinkan pembayaran dengan sedikit gesekan.
3. Komunikasi Manfaat yang Jelas: Penting untuk mengkomunikasikan manfaat penggunaan QRIS secara jelas kepada pengguna. Ini dapat dilakukan melalui kampanye pemasaran yang menyoroti efisiensi, kenyamanan, dan manfaat lainnya yang diberikan oleh teknologi QRIS. Pengguna harus merasa yakin bahwa menggunakan QRIS akan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi mereka.
4. Pelatihan dan Dukungan Pengguna: Memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai kepada pengguna baru QRIS dapat membantu meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Ini dapat mencakup pelatihan langsung, panduan online, atau layanan dukungan pelanggan yang responsif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2021). Kriptografi Dalam Sistem Uang Elektronik (Electronic Money System). 2.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
- BAGHAS, S. W. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Dalam Pembayaran Digital Terhadap Keputusan Penggunaan Qris. 1-3.
- Bank, I. (2020). *QRIS*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx#:~:text=QRIS%20Unggul&text=Masyarakat%3A%20Mudah%2C%20tinggal%20scan%20dan,menggunakan%20aplikasi%20pembayaran%20Q>

R%20apapun.&text=Pengguna%3A%20Dapat%20menggunakan%20akun%20 pembayaran%20QR%20apapun%20untuk%20membayar

- Book, G. (2021). *Pengertian Pemasaran dan 7 Jenisnya!* Retrieved from <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pemasaran/>
- Chairunisa. (2022, november 8). *Apa itu Pemasaran : Definisi, Fungsi, dan Jenisnya.* Retrieved from <https://dailysocial.id/post/apa-itu-pemasaran>
- Chantika, N. (2023). Tingkat Kesadaran Demokrasi Generasi Milenial: Meninjau Partisipasi Politik Masa Kini. 4-5.
- Defia Riski Anggarini, S. S. (2023). Strategi Peningkatan Penjualan Produk UMKM Melalui Integrasi saluran Pemasaran. 27.
- ENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN E-MONEY DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY.* (2021, Agustus 4). Retrieved from <https://123dok.com/document/yr82568z-pengaruh-tingkat-pemahaman-kemanfaatan-terhadap-menggunakan-masyarakat-elektronik.html>
- Fahmi, A. B. (2023, juli 16). *Nilai Transaksi Digital di BNI (BBNI) Capai Rp445,63 Triliun Jelang Paruh Pertama 2023.* Retrieved from <https://finansial.bisnis.com/read/20230716/90/1674644/nilai-transaksi-digital-di-bni-bbni-capai-rp44563-triliun-jelang-paruh-pertama-2023>
- HARIYANI, E. K. (2023). ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL.
- Jamaludin Kamarudin, N. M. (2022). Pengaruh Faktor Kemudahan, Keamanan, dan Resiko Terhadap Kepuasan Nasabah. 13-14.
- Jesica Juni Wulandari, M. R. (2020). ANALISIS PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN ERHADAP PERILAKU KONSUMEN UNTUK MINAT MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL. 3.
- kompasiana. (2022, November 4). *Indonesia Harmonis Untuk Generasi Milenial Indonesia.* Retrieved from <https://www.kompasiana.com/sonywartono22151010719645/636456054addee1ea35af1e2/indonesia-harmonis-untuk-generasi-milenial-indonesia>
- Kotler, P. (2020). The consumer in the age of coronavirus. *Journal of Creating Value*, 6(1), 12-15.
- Nuraini. (2022, Oktober 26). *Mengenal Generasi Milenial, Ciri-ciri, hingga Karakternya.* Retrieved from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20221026/220/1591802/mengenal-generasi-milenial-ciri-ciri-hingga-karakternya>
- Permatasari, R., Amboro, F. Y. P., & Nurlaily, N. (2022). Efektivitas Penerapan Transaksi QRIS Era Covid-19 di Pasar Tradisional Kota Batam Menurut

Perspektif Hukum Progresif. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 4(2), 265-278.

- qris, i. (2021, Maret 3). *QRIS, SATU QR CODE UNTUK SEMUA PEMBAYARAN*. Retrieved from <https://www.qris.online/homepage/qris-news-detail?page=5-qris-satu-qr-code-untuk-semua-pembayaran>
- Rahman, A. F. (2022). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI. 3-4.
- Rika Persada Jati, N. (2024). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perubahan Perilaku Keuangan Pada Generasi Millennial Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia. 6-7.
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287-297.
- Suharman. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Konsumen Melalui Online Start-Up Di Kota Medan. 267.
- Thalita Elsa Pramudita, I. P. (2023). Peran Penting Sistem Pengendalian Manajemen Yang Optimal Pada Bidang Pemasaran Untuk Menunjang Penjualan Perusahaan. 3-5.
- Widiastuti, T. D. (2023, Agustus 1). *Peliknya Digitalisasi Dan Manajemen Risiko Untuk Pelaku UMKM Milenial*. Retrieved from <https://validnews.id/opini/peliknya-digitalisasi-dan-manajemen-risiko-untuk-pelaku-umkm-milenial>