

PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP PERILAKU MENGUNAKAN QRIS PADA GENERASI Z MELALUI MINAT MENGUNAKAN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI

Ivone Amalia

Manajemen, Fakultas Bisnis dan Akuntansi Universitas Katolik Musi
Charitas

Email: ivonneamalia.ukmc@gmail.com

ABSTRAK

Perubahan teknologi terus berubah dari tahun ke tahun dan terus diperbarui. Salah satu perubahan teknologi yang menjadi tren di Indonesia pada masa pandemi Covid 19 perubahan metode pembayaran dengan menggunakan QRIS. Penelitian ini menggunakan teori UTAUT, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Menggunakan QRIS melalui Minat Menggunakan sebagai variabel mediasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan secara online menggunakan Google Form melalui platform media sosial seperti X, Instagram Story, dan WhatsApp. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel purposif dimana populasinya adalah individu yang pernah menggunakan QRIS. Sampel dalam penelitian ini adalah Generasi Z berusia 17-28 tahun serta pernah menggunakan QRIS. Penelitian ini menggunakan SmartPLS sebagai alat bantu untuk menguji dan mengolah data. Hasil pengujian hipotesis dapat dikatakan bahwa keempat hipotesis dalam penelitian ini diterima. Minat Menggunakan memiliki peran penting sebagai variabel mediasi. Dengan adanya interaksi sosial dan minat individu, dapat membuat Generasi Z mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran digital. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian lain dan menjadi referensi dan juga bermanfaat bagi para pembaca.

Kata kunci: Lingkungan Sosial, Perilaku Menggunakan, Minat Menggunakan.

ABSTRACT

Technological changes continue to change from year to year and are constantly updated. One of the technological changes that became a trend in Indonesia during the Covid 19 pandemic was the change in payment methods using QRIS. This study uses the UTAUT theory, which aims to analyze the effect of the Social Influence on Use Behavior QRIS through Intention to Use as a mediating variable. The method used in this research is quantitative

method. Data is collected through questionnaires distributed online using Google Form through social media platforms such as X, Instagram Story, and WhatsApp. The sampling technique used is a purposive sample where the population is individuals who have used QRIS. The sample in this study is Generation Z aged 17-28 years and has used QRIS. This study uses SmartPLS as a tool to test and process data. The results of hypothesis testing can be said that the four hypotheses in this study are accepted. Intention to Use has an important role as a mediating variable. With social interaction and individual interest, it can make Generation Z adopt QRIS as a digital payment method. This research is expected to help other studies and become a reference and also useful for readers.

Keywords: Social Influence, Use Behavior, Intention to Use

A. PENDAHULUAN

Pertumbuhan pesat dalam penggunaan smartphone di negara ini telah membuka peluang besar untuk QRIS. Semakin banyak orang memiliki akses ke smartphone, semakin besar pula potensi pengguna QRIS. Kemudahan akses ini membuat QRIS menjadi metode pembayaran yang praktis dan mudah diakses. Pengguna hanya perlu memindai kode QR dengan smartphone mereka untuk melakukan pembayaran. Hal ini menghilangkan kebutuhan membawa uang tunai atau kartu, menjadikannya pilihan yang lebih praktis untuk sebagian besar konsumen.

Bank Indonesia di Sumatera Selatan menginformasikan bahwa pengguna QRIS pada Desember 2023 mengalami peningkatan

sebanyak 510.361 dari tahun 2022, untuk jumlah merchant yang bergabung QRIS juga bertambah 163.005 merchant dari tahun sebelumnya. Desember 2023 volume transaksi QRIS di Sumatera Selatan mencapai 21.439.649 yang Dimana jumlah tersebut telah melebihi target yang ditetapkan oleh Bank Indonesia sebesar 160% (Fera, 2024).

Dalam konferensi pers Indonesia Anti Pishing Data Exchange (IDADX) pada Q4 2022 laporan pishing meningkat sebesar 220%. Indonesia menduduki peringkat 8 dari 10 negara dalam masalah kebocoran data pengguna di internet secara global dan terdapat 820.000 masalah kebocoran data di Indonesia pada Q2 2022. Sektor lembaga keuangan di Indonesia memiliki presentase sebesar 31% (Bankjombang.co.id, 2023)

Lingkungan sosial adalah faktor

yang memengaruhi seseorang melalui rekomendasi atau saran dari teman dan keluarga yang telah menggunakan sistem mobile banking untuk melakukan metode pembayaran secara online (Wardani et al., 2024). Semakin besar pengaruh seseorang terhadap penerimaan teknologi dari lingkungan sekitar, semakin besar pula minat seseorang tersebut untuk mengadopsi penerimaan teknologi (Desvira & Aransyah, 2023). Akan tetapi penelitian (Nuswantoro et al., 2024) mengatakan Pengaruh lingkungan sosial tidak signifikan terhadap variabel Behavioral Intention dan Use Behavior terhadap QRIS.

Minat Menggunakan terjadi ketika individu secara sadar mempertimbangkan keputusan tentang penggunaan teknologi (Wardani et al., 2024). Menurut studi yang dilakukan oleh (Wibowo & Sobari, 2023) yang mengatakan Behavioral Intention mampu untuk mempengaruhi Use Behavior karena pengguna QRIS dapat menggunakan layanan tersebut jika mereka memiliki Minat untuk menggunakannya. Sedangkan (Pah & Kornelius, 2023) mengatakan bahwa penggunaan QRIS sebagai alat

transaksi pembayaran digital tidak hanya di pengaruhi oleh Behavioral Intention saja dan masih banyak merchant yang belum menggunakan QRIS.

Sebesar dari 60% Generasi Z menggunakan mobile payment karena adanya kemudahan, keamanan, dan kenyamanan yang diberikan pada saat mereka melakukan aktivitas transaksi digital melalui smartphone dengan fitur-fitur dan promo yang menarik seperti adanya cashback yang akan diberikan pada saat penggunaan mobile payment sehingga Generasi Z menjadikan mobile payment sebagai metode pembayaran utama mereka (Santia, 2024).

Berdasarkan pendahuluan diatas dan fenomena baru-baru ini. Penelitian ini berbeda dari yang sebelumnya karena berfokus pada satu generasi, yaitu Generasi Z dan menggunakan variabel mediasi untuk memahami seberapa besar pengaruh lingkungan sosial terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z. Maka, penelitian ini berjudul "Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Menggunakan QRIS Pada Generasi Z melalui Minat Menggunakan Sebagai Variabel Mediasi".

B. LANDASAN TEORI

UTAUT

UTAUT, yang dikembangkan oleh

Venkatesh, adalah teori model penerimaan teknologi yang terdiri dari : harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung. Keempat variabel ini dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2012).

Electronic Wallet

Electronic wallet merupakan aplikasi untuk melakukan transaksi non-tunai. Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi elektronik wallet seperti m-bca, ovo, shopeepay, gopay, sakuku, dana, livin by mandiri, bni mobile banking, flip, brimo bri, dsb. Penggunaan e-wallet tersebut meningkat pada masa pandemi corona (Indriyani et al., 2022).

QRIS

QRIS (Quick Response Indonesia Standard) adalah metode pembayaran yang menggunakan scan barcode kamera. Bank Indonesia pertama kali

memperkenalkan QRIS di kantor perwakilan pada 17 Agustus 2019. Setiap toko retail baik offline ataupun online dapat menggunakan QRIS untuk mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran, juga toko ritel tersebut akan mendapatkan kode QR yang berbeda di setiap toko.

Perilaku Menggunakan
Perilaku Menggunakan seseorang

pada dasarnya dapat ditinjau secara konkret melalui keseringan pengguna dalam menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Menurut Venkatesh dalam (Azzahra et al., 2024) indikator Perilaku Menggunakan antara lain: Frekuensi Penggunaan Variasi Penggunaan

Minat Menggunakan

Menurut Venkatesh dalam (Munif & Darwanto, 2023) Minat Menggunakan adalah upaya untuk mengukur seberapa jauh setiap orang dalam melakukan tindakan perilaku. Menurut Venkatesh tahun 2012 dalam (Hafidz & Ulfa, 2023) indikator Minat Menggunakan antara lain:

Minat Menggunakan teknologi di masa depan

Minat Menggunakan teknologi dalam keseharian

Minat Menggunakan teknologi dalam keseharian secara berulang

Lingkungan Sosial

Lingkungan Sosial dapat diartikan seberapa jauh seseorang mempersepsikan kehadiran orang-orang terdekat seperti keluarga dan teman memiliki peran penting untuk mempengaruhi penggunaan teknologi baru (Venkatesh et al., 2012).

Menurut Venkatesh dalam (Santi & Chalid, 2024) indikator pengaruh lingkungan sosial adalah sebagai berikut:

Norma Subjektif
Citra Diri
Pengaruh lingkungan sekitar

Generasi Z

Generasi Z adalah sekelompok individu yang lahir diantara tahun 1997 sampai 2012 (Wangsa et al., 2024). Generasi Z besar di era digitalisasi sejak lahir sehingga mudah bagi Generasi Z untuk menerima teknologi dalam keseharian dan tidak dapat dipisahkan (Apriadi & Chaidir, 2024).

C. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode Kuantitatif adalah metode

penelitian yang menggunakan angka dan data dan dianalisis

secara statistika (Ghozali, 2021). Masyarakat yang pernah menggunakan QRIS adalah populasi dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel purposif. Keputusan tentang pengambilan sampel ini didasarkan pada saran tertentu, terutama saran dari sekelompok pakar. Faktor-faktor berikut dipertimbangkan saat memilih sampel untuk penelitian ini:

Generasi Z yang dan berusia minimal 17-28 tahun

Generasi Z yang pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat 114 responden yang mengisi kuisioner dalam bentuk google form namun,

pada saat data kuisioner tersebut diolah hanya 108 responden yang dapat diolah kedalam aplikasi SmartPLS.

Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Perempuan	75	69.4%
Laki-laki	33	30.6%
Total	108	100%

Sumber: Data diolah, 2024

Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Mahasiswa/i	82	75.9%
Karyawan	18	16.6%
Wirausaha	4	3.7%
Pelajar	3	2.8%
Mahasiswa dan Karyawan	1	1%
Total	108	100%

Sumber: Data diolah, 2024

Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Aplikasi yang paling sering digunakan responden untuk melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS

Aplikasi	Jumlah	Persentase
BCA-mobile	66	61.1%
Shopeepay	16	14.8%
Gopay	10	9.3%
Ovo	3	2.8%
Dana	3	2.8%
BNI-mobile	3	2.8%
Livin by Mandiri	3	2.8%
Seabank	2	1.8%

Blu by BCA	1	0.9%
Paypal	1	0.9%
Total	108	100%

Sumber: Data diolah, 2024

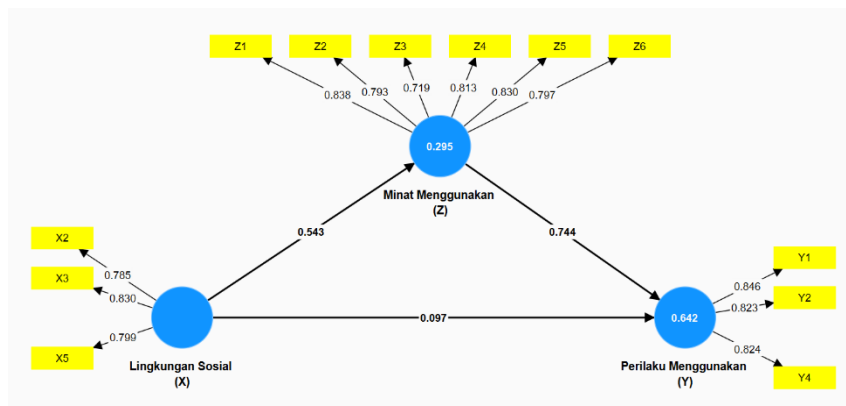
Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Transaksi yang paling sering digunakan

Jenis Transaksi	Jumlah	Persentase
Membayar makanan atau minuman	86	79.6%
Membayar transaksi di minimarket atau supermarket	13	12%
Transfer	7	6.5%
Tarik tunai atau setor tunai	2	1.9%
Total	108	100%

Sumber: Data diolah, 2024

Berdasarkan data karakteristik responden maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 108 responden Generasi Z berusia diantara 17 sampai 27 tahun yang pernah menggunakan QRIS sebagai alat dalam transaksi pembayaran digital, dan penggunaan QRIS tersebut didominasi oleh perempuan sebanyak 69.4%, mahasiswa 75.9%, sebanyak

61.1% responden dalam penelitian ini menggunakan BCA-mobile dalam metode pembayaran QRIS, 79.6% Generasi Z dalam penelitian ini menggunakan QRIS untuk membayar makanan atau minuman yang dipesan, dan 87% Generasi Z dalam penelitian ini berdomisili di Palembang.



Gambar Model Pengukuran Modifikasi
Sumber: Olah data pada SmartPLS versi 4.0

Tabel Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	AVE
Lingkungan Sosial (X)	0.648
Perilaku Menggunakan(Y)	0,690
Minat Menggunakan (Z)	0.639

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

Pada hasil pengolahan data diatas menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki pernyataan yang valid dan dapat merepresentasikan variabel Lingkungan Sosial sebesar

64.8%, Perilaku Menggunakan 69% dan Minat Menggunakan sebesar 63.9%.

Tabel Hasil Uji Validitas Diskriminan Fornell dan Larcker

Variabel	ingkungan Sosial	Minat Menggunakan	Perilaku Menggunakan
Lingkungan Sosial	0,805		

Minat Menggunakan	0,543	0,799	
Perilaku Menggunakan	0.501	0,797	0,831

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

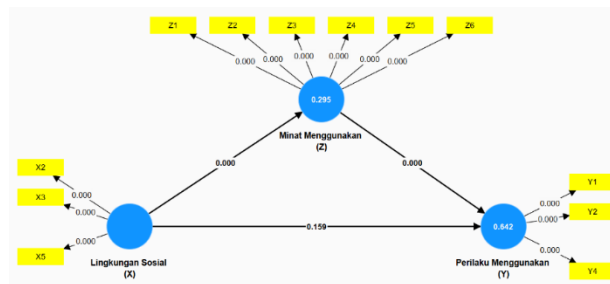
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa akar AVE dalam setiap variabel lebih besar daripada korelasinya maka dapat disimpulkan bahwa indikator dalam penelitian ini memiliki validitas diskriminan yang baik.

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Lingkungan Sosial	0,728	0,846	RELIABEL
Minat Menggunakan	0,886	0,914	RELIABEL
Perilaku Menggunakan	0,776	0,870	RELIABEL

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

Hasil uji reliabilitas ini menampilkan semua variabel mempunyai nilai cronbach's alpha dan composite reliability lebih besar dari pada 0,7. Maka, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini reliabel.



Gambar Uji Model Struktural
Sumber: Olah data pada SmartPLS versi 4.0

Tabel Hasil Uji Path Coefficient

Variabel	P Values
Lingkungan Sosial (X) >> Perilaku Menggunakan(Y)	0,159
Lingkungan Sosial (X) >> Minat Menggunakan (Z)	0,000
Minat Menggunakan (Z) >> Perilaku Menggunakan(Y)	0,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

Pada tabel 4.13 dapat dilihat bahwa Lingkungan Sosial dan Minat Menggunakan memiliki P Values sebesar 0,000 yang artinya Lingkungan berpengaruh langsung terhadap variabel mediasi. Minat Menggunakan sebagai variabel

mediasi juga memiliki pengaruh langsung terhadap Variabel Y. Lingkungan Sosial memiliki pengaruh yang sangat lemah terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z

Tabel Hasil Uji R Square

Variabel	R ²
Minat Menggunakan (Z)	0,295
Perilaku Menggunakan(Y)	0,642

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

Pada tabel diatas dapat dilihat variabel Lingkungan Sosial memiliki pengaruh sebesar 29.5% terhadap variabel Minat Menggunakan sedangkan, sisanya dijelaskan oleh faktor lain diluar dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 70,5%.

Lingkungan Sosial dan Minat Menggunakan berpengaruh sebesar 64.2% terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z dan sisanya sebesar 35,8% dijelaskan oleh faktor lain diluar dari penelitian ini.

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis		Original	Standar	T	P	Keterangan
		Sampe	Deviation	statistics	Values	
H1	X >> Y	0,501	0,067	7,456	0,000	Hipotesis Diterima
H2	X >> Z	0,543	0,079	6,843	0,000	Hipotesis Diterima
H3	Z >> Y	0,744	0,048	15,580	0,000	Hipotesis Diterima
H4	X >> Z >> Y	0,404	0,067	6,026	0,000	Hipotesis Diterima

Sumber: Hasil Pengolahan Data Menggunakan SmartPLS versi 4

Pada tabel diatas dapat dilihat semua hipotesis dalam penelitian ini memiliki T statistik lebih besar daripada 1,96 dan P Values dibawah 0,05. Maka, semua hipotesis dalam penelitian ini diterima. Lingkungan Sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap Perilaku

MenggunakanQRIS baik secara langsung atau tidak langsung melalui variabel mediasi. Minat Menggunakan dalam penelitian ini memiliki peran penting sebagai variabel mediator.

Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada

Generasi Z

Hasil Uji Hipotesis dari 108 responden dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Lingkungan Sosial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Gen Z. Dapat dilihat bahwa nilai P Values yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05. Maka Lingkungan Sosial berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS. Perihal tersebut juga disokong oleh (Chairia et al., 2020) yang mengatakan bahwa ulasan dalam bentuk dari mulut ke mulut para pengguna mobile banking dapat menimbulkan dampak positif bagi perilaku seseorang dalam mengadopsi teknologi digital.

Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menggunakan QRIS pada Generasi Z

Variabel Lingkungan Sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat, karena hasil uji hipotesis menunjukkan nilai P Values tersebut di bawah 0,05. Sehingga hipotesis kedua (H2) yang menyatakan Lingkungan Sosial berpengaruh terhadap Minat Menggunakan QRIS pada generasi Z diterima. Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan (Yang et al., 2021) yang menyatakan bahwa dimana pengaruh Lingkungan Sosial dapat mempengaruhi pemikiran seseorang dalam menggunakan teknologi modern yang berasal dari teman kerja, keluarga, atau orang

terdekat sehingga meningkatkan minat konsumen dalam penggunaan mobile payment

Pengaruh Minat Menggunakan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai P Values 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga menunjukkan bahwa faktor Minat Menggunakan memengaruhi Perilaku Menggunakan QRIS Generasi Z. Studi (Fitria et al., 2024) menemukan bahwa faktor Minat Menggunakan memiliki pengaruh yang paling besar dalam Perilaku Menggunakan.

Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z Melalui Minat Menggunakan sebagai variabel mediasi

Pada tabel dapat dilihat bahwa nilai P Values pada hipotesis ke Empat adalah 0,000 yang artinya hipotesis tersebut diterima karena nilai P Values kurang dari 5 persen. Pernyataan tersebut juga disokong oleh (Yang et al., 2021) dimana Minat Menggunakan memediasi faktor Lingkungan Sosial dalam Perilaku Menggunakan dompet elektronik. Pernyataan tersebut juga sejalan dengan (Fitria et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa dorongan dari kerabat yang membagikan manfaat dari penggunaan m-banking dalam layanan zakat mempengaruhi

minat seseorang untuk mengadopsi

KESIMPULAN

Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z.

Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada Generasi Z

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada Generasi Z.

Minat Menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada

m-banking.

Generasi Z

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Minat Menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z.

Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z melalui Minat Menggunakan sebagai variabel mediasi

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z melalui Minat Menggunakan sebagai variabel mediasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Lingkungan Sosial tidak cukup kuat mempengaruhi Perilaku Menggunakan QRIS pada Generasi Z secara langsung

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, F., & Chaidir, T. (2024). Generation Z's Decision to Use QRIS in Mataram City: UTAUT Model. *Journal of Economics, Finance And Management Studies*, 07(05), 2426–2435. <https://doi.org/10.47191/jefms/v7-i5-18>
- Azzahra, D., Fitrioso, R., & Anggraini, L. (2024).

Pengaruh Sosial dan Nilai Harga terhadap Behavioral Intention to Use QRIS serta dampaknya pada Use Behavior: Studi Empiris pada UMKM Sektor Kuliner Kota Pekanbaru. *JJournal of Economics, Finance and Management Studies*, 6(2), 761–776. <https://doi.org/10.24036/jea.v6i2.1568>

Bankjombang.co.id. (2023).

- Serangan Phishing di Indonesia Terus Meningkat, Berikut Data Lengkapnya.* Bankjombang.Co.Id. <https://bankjombang.co.id/serangan-phishing-di-indonesia-terus-meningkat-berikut-data-lengkapya/>
- Chairia, C., Sukmadilaga, C., & Yuliafitri, I. (2020). Peran Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Mendukung terhadap Perilaku Pengguna Itqan Mobile yang Dimediasi oleh Niat Perilaku Menggunakannya. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(1), 48. <https://doi.org/10.30588/jm.p.v10i1.655>
- Desvira, N. S., & Aransyah, M. F. (2023). Analysis of Factors Influencing Interest and Behavior in Using ShopeePay Features Using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2) Model. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(2), 178–191. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i2.1594>
- Fera. (2024). *BI Ungkap Pengguna Qris di Sumsel Mencapai 1.301.999 Lampau Target.* Figurnews Palembang. <https://www.figurnews.com/2024/02/bi-ungkap-pengguna-qris-di-sumsel-mencapai-1-301-999-lampau-target.html>
- Fitria, N., Nurdin, R., & Amri, K. (2024). Perilaku Muzakki Menggunakan Layanan M-Banking dengan Behavior Intention Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Sekretari*, 9(2), 72–82.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26* (10th ed.). Universitas Diponegoro.
- Hafidz, G. P., & Ulfa, V. S. (2023). Identifikasi Model Utaut 2 Pada Niat Penggunaan Layanan Digital Allo Bank. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 3(4), 2477–1783.
- Indriyani, D., Sartika, H., & Artikel, I. (2022). Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen Persepsi Generasi Z pada Penggunaan E-wallet selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Skretari Dan Manajemen*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v6i1.12200>
- Munif, A. S., & Darwanto.

- (2023). Determinan Penerimaan Penggunaan Mobile Payment Qris (Quick Response Indonesian Standard) Untuk Berinfak Di Masjid Raya *Diponegoro Journal of Islamic Economics and Business*, 3(2), 34–46. https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/15741/4/6._S____Daftar_Isi____12040116120026.pdf%0Ahttps://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/15741/5/12._S____Daftar_Pustaka____12040116120026.pdf
- Nuswantoro, S. A., Ulfi, M., & Rafli, M. (2024). Identification of Factors Influencing the Use of QRIS Using TAM and UTAUT 2 Methods. *Scientific Journal of Informatics*, 11(2), 451–466. <https://doi.org/10.15294/sji.v11i2.3562>
- Pah, viany cecilia, & Kornelius. (2023). Pengaruh Behavioral Intention Dan Penerapan Model UTAUT Terhadap User Acceptance Digital Payment In Quick Response Indonesian Standard (Qris). *Journal of Economics & Business*, 12(1), 1–23. <https://www.jurnal.ubs-usg.ac.id/index.php/joeb/article/view/145>
- Santi, B. N., & Chalid, D. A. (2024). Analysis of the Factors Influencing the Intension to Use Cross-Border QRIS as A Payment Method. *Quantitative Economics and ...*, 5(4). <https://jpabdimas.idjournal.eu/index.php/qems/article/view/2750>
- Santia, T. (2024). 60% Gen Z Senang Pakai Bank Digital, Ini Alasannya. *Liputan6.Com*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5638116/60-gen-z-senang-pakai-bank-digital-ini-alasannya>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. ., & XuXin. (2012). *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.1109/MWSYM.2015.7167037>
- Wangsa, I. H. S., Sulastris, S., Shihab, M. S., & Yuliani, Y. (2024). On being green in the social media interactivity's information seeking-sharing: Case of Generation Z in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(7), 1–20. <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i7.4478>

- Wardani, K. V., Wardoyo, C., & Wulandari, D. (2024). Investigasi variabel-variabel yang memengaruhi minat penggunaan QRIS oleh mahasiswa: financial literacy sebagai variabel moderasi. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 12(2), 451–468.
- Wibowo, N. A. P., & Sobari, N. (2023). The influence of behavioral intention, facilitating condition, and habit on use behavioral of QRIS: a study on mobile banking services. *Gema Wiralodra*, 14(3), 1243–1258.
<https://doi.org/10.31943/gw.v14i3.482>
- Yang, M., Mamun, A. Al, Mohiuddin, M., Nawli, N. C., & Zainol, N. R. (2021). Cashless Transactions: A Study on Intention and Adoption of e-Wallets. *Sustainability*, 13(2), 831.
<https://doi.org/10.3390/su13020831>