

## Pengaruh *Facilitating Conditions* dan *Habit* Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Shita Ferlita Syamsi<sup>1</sup>, Yenni Nuraeni<sup>2</sup>

Keuangan dan Perbankan Terapan, Jurusan akuntansi, Politeknik Negeri Jakarta

[shita.ferlita.syamsi.ak21@mhs.wpnj.ac.id](mailto:shita.ferlita.syamsi.ak21@mhs.wpnj.ac.id), [yenni.nuraeni@akuntansi.pnj.ac.id](mailto:yenni.nuraeni@akuntansi.pnj.ac.id)

### Abstrak

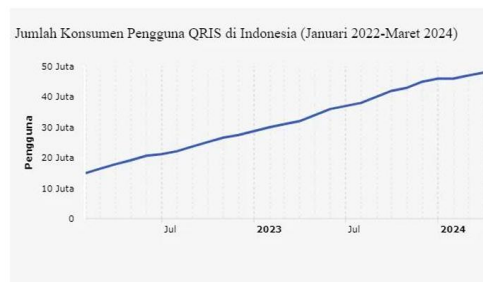
Kemajuan teknologi digital telah membawa transformasi dalam sistem pembayaran, terutama melalui *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana *Facilitating Conditions* dan *Habit* memengaruhi untuk menggunakan *QRIS* di kalangan *Generasi Z* di Kota Depok. Metodologi kuantitatif digunakan, menggunakan survei dengan mengirimkan kuesioner kepada 100 individu *Generasi Z* yang menggunakan *QRIS* di Kota Depok. Pemilihan responden dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*, dan analisis data dilakukan melalui regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Temuan menunjukkan bahwa *Facilitating Conditions* dan *Habit* berdampak positif terhadap minat menggunakan *QRIS* ketika diperiksa secara individual. Lebih lanjut, kedua faktor ini secara kolektif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keinginan untuk mengadopsi *QRIS*. Studi ini menyimpulkan bahwa penyediaan infrastruktur teknis yang memadai dan kebiasaan penggunaan yang konsisten memainkan peran penting dalam meningkatkan adopsi *QRIS* di kalangan *Generasi Z*. Hasil ini diantisipasi untuk memberi informasi kepada pengembang sistem pembayaran digital dan pemangku kepentingan terkait untuk lebih memajukan inklusi keuangan digital di Indonesia.

Kata kunci: *QRIS*, *Generasi Z*, *Facilitating Conditions*, *Habit*, Minat Menggunakan

### 1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal metode pembayaran. Metode pembayaran tradisional yang dulunya bergantung pada uang tunai dan cek kini tergantikan oleh opsi pembayaran digital yang lebih nyaman dan efektif. Di Indonesia, pergeseran ini dicapai melalui berbagai alat pembayaran digital, seperti mobile banking, dompet digital, dan kode QR. Salah satu inovasi utama yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia adalah *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, yang resmi diluncurkan pada tahun 2020 sebagai bagian dari inisiatif Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025.

*QRIS* berfungsi sebagai solusi komprehensif yang menggabungkan berbagai opsi pembayaran berbasis kode QR untuk meningkatkan efisiensi dan inklusivitas. Menurut data Bank Indonesia, pada tahun 2024, transaksi yang dilakukan dengan *QRIS* mengalami pertumbuhan yang mengesankan, meningkat sebesar 175,2% year-on-year. Jumlah pengguna mencapai sekitar 48 juta, didukung oleh peningkatan jumlah pedagang di seluruh Indonesia. Hal ini mencerminkan makin diterimanya masyarakat terhadap sistem pembayaran yang lebih cepat, lebih mudah, dan lebih aman.



Gambar 1. Pengguna *QRIS* di Indonesia tahun 2022 – 2024

Salah satu kelompok yang sangat berpengaruh terhadap penerimaan QRIS adalah Generasi Z, yaitu orang-orang yang lahir dalam era digital dan memiliki kemampuan teknologi yang tinggi. Gen Z dikenal cepat beradaptasi dengan teknologi terbaru, akrab dengan perangkat pintar, dan lebih memilih melakukan transaksi tanpa uang tunai karena dianggap lebih praktis. Menurut survei Goodstats (2024), proporsi pengguna QRIS di kalangan Generasi Z terus mengalami peningkatan setiap tahunnya hingga mencapai 38% pada tahun 2024. Namun, meski tingkat penggunaan QRIS cukup tinggi, hal ini belum sepenuhnya mencerminkan ketertarikan yang stabil dan berkelanjutan dari Gen Z. Meskipun Generasi Z memiliki akses yang baik terhadap teknologi, penerimaan QRIS masih menghadapi beberapa tantangan. Beberapa hambatan yang muncul termasuk rendahnya pemahaman digital di kalangan sebagian pengguna, masalah teknis seperti kesalahan saat pemindaian kode QR atau koneksi internet yang tidak stabil, serta kekhawatiran mengenai perlindungan data dan potensi penipuan online. Selain itu, QRIS juga harus bersaing dengan aplikasi dompet digital lain yang lebih aktif dalam promosi serta menawarkan insentif seperti cashback dan poin reward.

Dalam konteks adopsi teknologi, ketertarikan pengguna terhadap suatu sistem dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri maupun luar pengguna. Dua faktor yang dianggap penting dalam mendorong ketertarikan Generasi Z untuk memanfaatkan QRIS adalah Kondisi Pendukung dan Kebiasaan. Kondisi Pendukung adalah persepsi mengenai ketersediaan infrastruktur dan bantuan teknis yang memungkinkan penggunaan sistem secara efektif, seperti adanya perangkat yang sesuai, kemudahan untuk mengakses aplikasi, serta kualitas antarmuka pengguna yang memadai. Sementara itu, Kebiasaan merujuk pada pola tingkah laku yang terbentuk melalui penggunaan yang konsisten, sehingga dapat tanpa sadar menciptakan preferensi dan loyalitas terhadap suatu teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kondisi Pendukung dan Kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap ketertarikan serta perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi digital. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengkaji secara empiris bagaimana kedua faktor ini mempengaruhi ketertarikan Generasi Z dalam menggunakan QRIS, khususnya di daerah perkotaan seperti Kota Depok. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada teori pengembangan studi perilaku pengguna teknologi, serta menjadi dasar praktis bagi pengambil kebijakan dan pengembang sistem pembayaran untuk merencanakan strategi yang tepat dalam meningkatkan adopsi QRIS secara berkelanjutan.

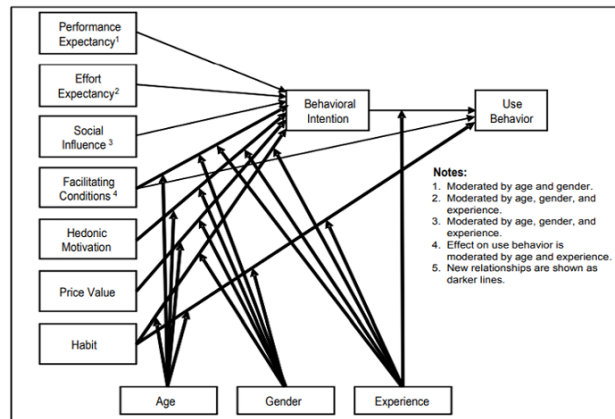
## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dikembangkan oleh Venkatesh dkk. (2003) sebagai model untuk menjelaskan alasan individu menerima dan menggunakan teknologi. Model ini kemudian dikembangkan menjadi UTAUT2 (2012) dengan menambahkan beberapa variabel agar lebih relevan digunakan pada konteks konsumen. UTAUT2 mengintegrasikan delapan teori penerimaan teknologi sebelumnya [9]

Tabel 1. Teori-teori yang mendasari Model UTAUT

No	Nama Teori	Peneliti (Tahun Penelitian)
1	Theory of Reasoned Action (TRA)	Fishbein & Ajzen, (1975)
2	Technology Acceptance Model (TAM)	Davis (1989)
3	Motivational Model	Davis, et al. (1992)
4	Theory of Planned Behavior (TPB)	Ajzen (1991)
5	Combined TAM dan TPB	Taylor & Todd (1995)
6	Model of PC Utilization (MPCU)	Thompson, et al., (1991)
7	Innovation Diffusion Theory	Moore & Benbasat, 2001
8	Social Cognitive Theory	Compeau, et al., (1999)

Penelitian ini mengadaptasi model untuk menganalisis data yaitu Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2). UTAUT merupakan salah satu model yang menggambarkan faktor-faktor penerimaan teknologi informasi oleh individu dengan mengukur behavioral intention dan use behavior nya yang awalnya hanya memiliki empat variabel, namun sekarang telah dikembangkan kembali dengan tujuh variabel dan dilengkapi dengan variabel moderator.



Gambar 2. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT)

Penelitian ini menggunakan Teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dikembangkan oleh Venkatesh dkk. (2003) sebagai model untuk menjelaskan alasan individu menerima dan menggunakan teknologi. Model ini kemudian persepsi pengguna terkait manfaat, kemudahan, dan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 2 Variabel yaitu Facilitating Conditions dan Habit untuk Metode Penelitian

### 2.1 Facilitating Conditions

*Facilitating conditions* adalah persepsi individu mengenai ketersediaan infrastruktur teknis dan dukungan organisasi yang memudahkan penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Dalam konteks penggunaan QRIS, hal ini mencakup ketersediaan smartphone yang mendukung, koneksi internet yang memadai, akses aplikasi yang mudah, serta informasi atau panduan penggunaan. Kondisi yang memfasilitasi ini akan lebih berpengaruh pada pengguna yang membutuhkan dukungan teknis lebih besar, misalnya pengguna yang lebih tua atau yang kurang berpengalaman. [12]

### 2.2. Habit

*Habit* diartikan sebagai kecenderungan perilaku yang dilakukan berulang hingga menjadi rutinitas. Dalam UTAUT2, habit memengaruhi perilaku penggunaan teknologi secara langsung (Venkatesh et al., 2012). Pada generasi muda seperti Generasi Z, kebiasaan menggunakan teknologi lebih cepat terbentuk karena mereka sejak kecil sudah terbiasa dengan perangkat digital. [12]

### 2.3. Behavioral Intention

*Behavioral intention* adalah keinginan individu untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan apabila tersedia kemudahan dan manfaatnya jelas (Venkatesh et al., 2003). Minat ini dipengaruhi oleh ketertarikan seseorang dalam mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi.

### 2.4. Quick Response Code (QR Code) dan QRIS

QR Code adalah kode dua dimensi yang dapat memuat data secara lebih ringkas dan dibaca cepat melalui pemindaian kamera digital. Di Indonesia, sistem ini distandarkan menjadi QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) oleh Bank Indonesia, yang memungkinkan berbagai aplikasi pembayaran menggunakan satu jenis QR Code terpadu. QRIS dirancang agar praktis, aman, cepat, dan dapat diterapkan di berbagai jenis usaha.

### 2.5. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada Generasi Z pengguna QRIS di Kota Depok. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, bertujuan untuk menguji hipotesis melalui pengolahan data numerik yang dianalisis secara statistik dengan bantuan software SPSS (Sugiyono, 2022). Objek yang diteliti meliputi *Facilitating Conditions* (X1) dan *Habit* (X2) sebagai variabel independen, serta Minat Menggunakan QRIS (Y) sebagai variabel dependen. Penelitian ini difokuskan pada Generasi Z di Depok yang menjadi pengguna aktif QRIS, mengingat karakteristik mereka yang dekat dengan teknologi digital. Menggunakan purposive sampling sebagai Teknik pengambilan datanya, dengan kriteria yaitu : (1) responden pengguna QRIS; (2) berusia 21–28 tahun; (3) berdomisili di Depok.

## 2.6. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Data yang digunakan adalah data primer, diperoleh langsung melalui kuesioner Variabel penelitian dijabarkan ke dalam indikator sebagai berikut:

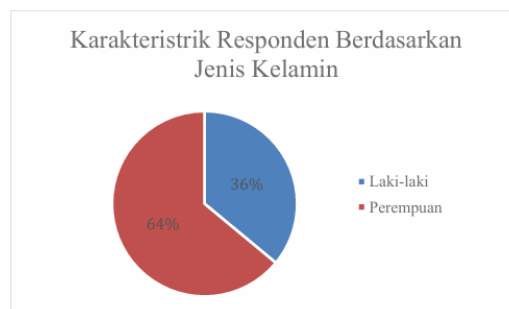
- *Facilitating Conditions* diukur melalui ketersediaan perangkat pendukung dan kemudahan penggunaan QRIS.
- *Habit* diukur dari kebiasaan Generasi Z dalam bertransaksi digital dan integrasi dengan aktivitas sehari-hari.
- *Minat Menggunakan QRIS* diukur dari keinginan untuk menggunakan QRIS kembali dan rekomendasi kepada orang lain

Analisis data dilakukan dengan regresi linier berganda menggunakan SPSS untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Tahap analisis meliputi:

- Uji Instrumen: meliputi uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan instrumen penelitian akurat dan konsisten.
- Uji Asumsi Klasik: dilakukan uji normalitas (Lilliefors), uji multikolinearitas (tolerance dan VIF), serta uji heteroskedastisitas (scatter plot).
- Uji Hipotesis: menggunakan uji parsial (uji t), uji simultan (uji F), serta uji koefisien determinasi ( $R^2$ )

## 3. Hasil dan Diskusi

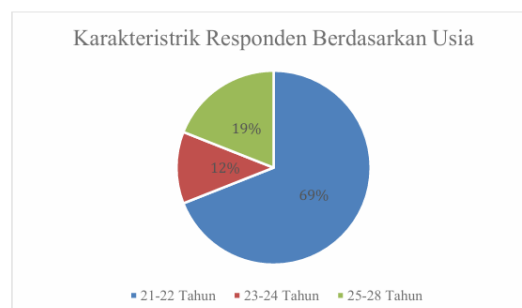
Penelitian ini melibatkan 100 responden Generasi Z berusia 21–28 tahun di Kota Depok yang menggunakan QRIS. Mayoritas responden berjenis kelamin perempuan.



Gambar 3. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan cenderung lebih dominan dalam penggunaan QRIS, sejalan dengan karakteristik perilaku belanja perempuan yang cenderung lebih konsumtif dan terbuka pada metode pembayaran praktis.

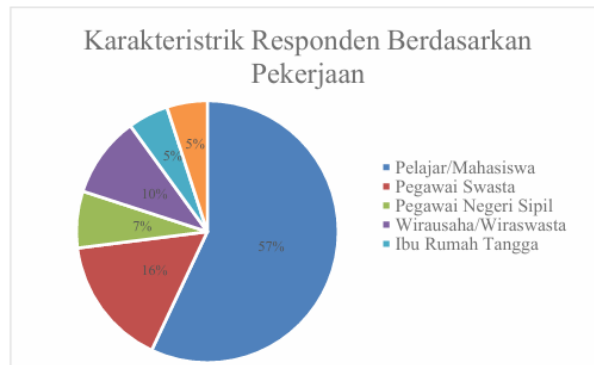
Dari segi usia, responden paling banyak berada pada rentang usia 21–22



Gambar 4. Karakteristik responden berdasarkan Usia

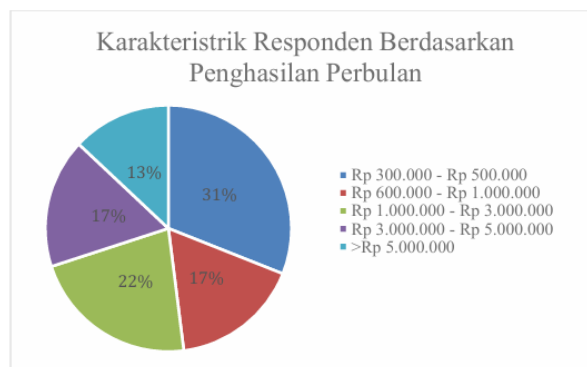
Hal ini mengindikasikan bahwa QRIS banyak digunakan oleh kelompok usia muda yang sedang produktif, aktif, dan akrab dengan teknologi digital.

Dilihat dari pekerjaan, sebagian besar responden merupakan pelajar/mahasiswa.



Gambar 5. Karakteristik responden berdasarkan Pekerjaan

Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa dan pelajar mendominasi penggunaan QRIS karena lebih mengutamakan kemudahan, fleksibilitas, dan efisiensi.[1]



Gambar 6. Karakteristik responden berdasarkan Penghasilan Perbulan

Dari segi penghasilan bulanan, mayoritas responden memiliki penghasilan di kisaran Rp 300.000–Rp 500.000 pengguna QRIS di Kota Depok masih memiliki penghasilan rendah hingga menengah, banyak di antaranya masih bergantung pada uang saku orang tua. [1]

### 3.1. Hasil Uji Instrumen Data

Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item pada variabel *Facilitating Conditions*, *Habit*, dan *Minat Menggunakan QRIS* valid dengan nilai  $r_{hitung} > 0,361$ . Hasil uji reliabilitas juga mendukung, dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada seluruh variabel di atas 0,6, menandakan instrumen kuesioner konsisten dan dapat dipercaya.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

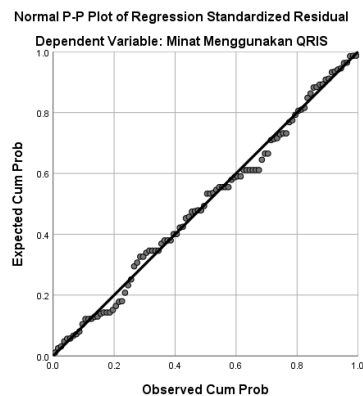
Variabel	Indikator	r-hitung	r-tabel	Keterangan
<i>Facilitating Conditions</i>	X1.1	0,522	0,361	Valid
	X1.2	0,599	0,361	Valid
	X1.3	0,652	0,361	Valid
	X1.4	0,461	0,361	Valid
	X1.5	0,466	0,361	Valid
	X1.6	0,718	0,361	Valid
<i>Habit</i>	X2.1	0,642	0,361	Valid
	X2.2	0,647	0,361	Valid
	X2.3	0,476	0,361	Valid
	X2.4	0,656	0,361	Valid
	X2.5	0,729	0,361	Valid
	X2.6	0,824	0,361	Valid
<u>Minat Menggunakan QRIS</u>	Y1.1	0,816	0,361	Valid
	Y1.2	0,664	0,361	Valid
	Y1.3	0,685	0,361	Valid
	Y1.4	0,808	0,361	Valid
	Y1.5	0,841	0,361	Valid
	Y1.6	0,845	0,361	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

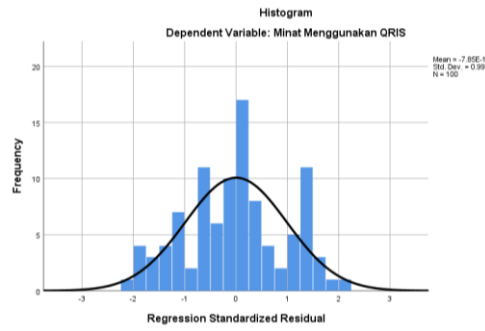
Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Standard	Keterangan
<i>Facilitating Conditions (X1)</i>	0,805	0,60	Realibel
<i>Habit (X2)</i>	0,861	0,60	Realibel
<u>Minat Menggunakan QRIS (Y)</u>	0,918	0,60	Realibel

### 3.2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Model regresi telah memenuhi syarat asumsi klasik. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, dibuktikan dengan grafik P-Plot, histogram berbentuk lonceng, serta nilai *Asymp. Sig.* Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 (>0,05).



Gambar 7. Grafik Hasil Uji Normalitas



Gambar 8. Histogram Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

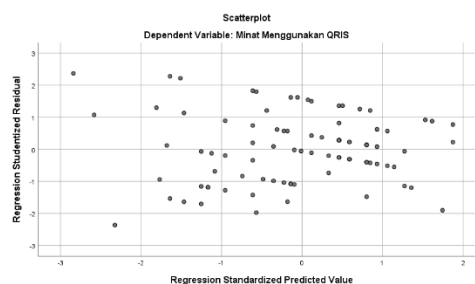
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.75016646
Most Extreme Differences	Absolute	.073
	Positive	.067
	Negative	-.073
Test Statistic		.073
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Uji multikolinearitas menunjukkan nilai Tolerance di atas 0,10 dan VIF di bawah 10, sehingga model bebas dari gejala multikolinearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
Facilitating Conditions	0,902	1,108
Habit	0,902	1,108
Dependent Variabel : Minat Menggunakan QRIS		

Sementara itu, uji heteroskedastisitas menggunakan scatter plot dan uji Glejser juga menunjukkan tidak ada indikasi heteroskedastisitas, karena titik menyebar secara acak dan nilai signifikansi >0,05



Gambar 9. Scatter Plot Diagram

Tabel 6. Hasil Uji Glejser

	Model	Sig.
	Facilitating Conditions	.350
	Habit	.15

### 3.3. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda menghasilkan persamaan:

$$Y = 20,936 + 0,130 X_1 + 0,247 X_2 + e$$

Tabel 7. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.936	2.552		8.204	.000
	Facilitating Conditions	.130	.080	.002	3.146	.23
	Habit	.247	.087	.290	2.839	.006

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan QRIS

Artinya:

- Variabel *Facilitating Conditions* (kemudahan sarana dan dukungan infrastruktur) berpengaruh positif dengan koefisien 0,130.
- Variabel *Habit* (kebiasaan penggunaan) berpengaruh positif dengan koefisien 0,247.

### 3.4. Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji *t* menunjukkan *Facilitating Conditions* memiliki *t hitung* sebesar 3,146 > *t tabel* 1,985, namun nilai signifikansinya 0,23 (>0,05). Ini berarti variabel tersebut berpengaruh positif tetapi tidak signifikan secara statistik. Sebaliknya, *Habit* memiliki *t hitung* 2,839 > *t tabel* 1,985 dengan signifikansi 0,006 (<0,05), sehingga berpengaruh positif dan signifikan.

Tabel 8. Hasil Uji t ( Parsial)

	Model	t	Sig.
1	(Constant)	8.204	.000
	Facilitating Conditions	3.146	.23
	Habit	2.839	.006

Hasil uji *F* menunjukkan kedua variabel independen (*Facilitating Conditions* dan *Habit*) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, dibuktikan dengan *F hitung* 8,782 > *F tabel* 3,09 dan nilai signifikansi 0,000 (<0,05).

Tabel 9. Hasil Uji f (Simultan)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.602	2	30.801	8.782	.000 <sup>b</sup>

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan QRIS

b. Predictors: (Constant), Habit, Facilitating Conditions

Koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*) sebesar 0,38 menunjukkan bahwa 38% variasi minat menggunakan QRIS dijelaskan oleh kedua variabel tersebut, sedangkan 62% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini.

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.623 <sup>a</sup>	.389	.376	2.586

### 3.5. Hasil Uji

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa kemudahan fasilitas (*Facilitating Conditions*) dan kebiasaan penggunaan (*Habit*) sama-sama memiliki pengaruh positif terhadap minat Generasi Z di Kota Depok dalam menggunakan QRIS. Namun, pengaruh kebiasaan terbukti lebih kuat dan signifikan. Hal ini mendukung teori UTAUT2 yang menyebutkan kebiasaan sebagai faktor penentu perilaku berulang dalam penggunaan teknologi digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi pengembangan QRIS sebaiknya fokus pada pembiasaan penggunaan dan peningkatan pengalaman praktis bagi Generasi Z.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian Pengaruh *Facilitating Conditions* dan *Habit* terhadap Minat Menggunakan QRIS (Studi Kasus Generasi Z di Kota Depok), diperoleh beberapa kesimpulan. Pertama, *Facilitating Conditions* atau kemudahan dan dukungan fasilitas terbukti berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat generasi Z menggunakan QRIS. Artinya, meskipun ketersediaan fasilitas penting, faktor ini bukan penentu utama dalam keputusan penggunaan QRIS. Kedua, variabel *Habit* atau kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Generasi Z yang sudah terbiasa dengan teknologi pembayaran digital cenderung terus menggunakan QRIS karena merasa lebih praktis dan sesuai dengan gaya hidup mereka. Ketiga, secara simultan *Facilitating Conditions* dan *Habit* berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS pada generasi Z di Kota Depok. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan yang kuat didukung fasilitas yang memadai dapat mendorong peningkatan penggunaan QRIS di kalangan generasi muda. Secara keseluruhan, temuan ini menekankan pentingnya membangun kebiasaan positif penggunaan pembayaran digital dan memperkuat dukungan fasilitas untuk mendukung ekosistem transaksi nontunai yang lebih luas.

## Referensi

- [1] Elsa, D. A., & Hayati, I. (2024). The Influence of Using Digital Payments on Student Interest in Using The Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) in The UMSU Sharia Business Management Study Program. *COSTING: Journal of Economic, Business and Accounting*, 7(3), 5031–5037.
- [2] Fatihanisya, A. N. S., Purnamasari, S. D. (2021). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2 Terhadap Perilaku Pelanggan e Commerce Shopee Indonesia Di Kota Palembang. *Journal of Information Systems and Informatics* (Vol. 3, No. 2)
- [3] hafly, N. A. (2020). PENERAPAN MODEL UTAUT2 UNTUK MENJELASKAN BEHAVIORAL INTENTION DAN USE BEHAVIOR PENGGUNAAN MOBILE BANKING DI KOTA MALANG
- [4] Ranandhea, A., Risdayanti, Luhut, Y. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN PEMBAYARAN DIGITAL (QRIS) TERHADAP TINGKAT PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA ERA GENERASI Z DENGAN PERILAKU GAYA HIDUP MASA KINI. *Journal Geoekonomi* (Vol. 15, No. 1)
- [5] Putri, N. K. R. D., Suardikha, I. M. S. (2020) Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E Jurnal Akuntansi* (Vol. 30 No. 2)
- [6] Joan, L., Sitinjak, T. (2019) PENGARUH PERSEPSI KEBERMANFAATAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN LAYANAN PEMBAYARAN DIGITAL GO-PAY. *Jurnal Manajemen*
- [7] Kurniawati, T. E., Zuhroh, I., Malik, N. (2021). Literasi dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial. Universitas Muhammadiyah <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie> (Vol. 05, No. 01)
- [8] Rachmawati, Y. N., Iksanty, I. D., Fadilah, D. H., et al. (2025). QRIS Adoption In The Millenial Generation: Approach Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Theory. Faculty of Economics and Business State University of Surabaya, Indonesia
- [9] Vankatesh, et al. (2012) CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGY:

EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY.  
Forthcoming in MIS Quarterly, (Vol. 36, No. 1 pp. 157-178)

- [10] Mahande, R. D., Jasruddin (2019). UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana. Universitas Negeri Malang
- [11] Arum, L. S., Zahrani, A., Duha, N. A., (2023) KARAKTERISTIK GENERASI Z DAN KESIAPANNYA DALAM MENGHADAPI BONUS DEMOGRAFI 2030. Accounting Student Research Journal (Vol. 2, No. 1, 2023, pp. 59 72)
- [12] 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://gemawiralodra.unwir.ac.id/index.php/gemawiralodra>