



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 9945-9953

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Pengaruh QRIS dan Preferensi Konsumen dalam Penggunaan Uang Kertas di Kalangan Mahasiswa Universitas Ekuitas Indonesia

Salma Anbar Pratista, Selsa Aulia Febriyanti\*

Program Studi S1 Manajemen, Universitas Ekuitas Indonesia, Indonesia

[selsaaulia2102@gmail.com](mailto:selsaaulia2102@gmail.com)

### Abstrak

*Perkembangan teknologi digital di sektor keuangan telah mendorong transformasi signifikan dalam sistem pembayaran di Indonesia, salah satunya melalui implementasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) yang diluncurkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2019. QRIS hadir sebagai standar nasional pembayaran berbasis kode QR yang bertujuan untuk menyederhanakan transaksi non-tunai, meningkatkan efisiensi, serta mendorong inklusi keuangan. Penggunaan QRIS mengalami peningkatan pesat, khususnya di kalangan generasi muda seperti mahasiswa yang memiliki tingkat literasi digital tinggi dan terbiasa menggunakan perangkat smartphone. Namun demikian, penggunaan uang kertas masih tetap ditemukan dalam berbagai aktivitas transaksi mahasiswa. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kebiasaan, persepsi kenyamanan, serta keterbatasan infrastruktur pembayaran digital di beberapa lokasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi QRIS dan preferensi konsumen terhadap penggunaan uang kertas di kalangan mahasiswa Universitas Ekuitas Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada 50 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan dengan regresi linear berganda, disertai uji asumsi klasik, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Technology Acceptance Model (TAM) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku transaksi mahasiswa, sedangkan Theory of Planned Behavior (TPB) tidak berpengaruh signifikan secara parsial. Namun, secara simultan kedua variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap perilaku transaksi. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,558 menunjukkan bahwa variabel TAM dan TPB mampu menjelaskan 55,8% variasi perilaku transaksi mahasiswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.*

*Kata kunci: QRIS, Preferensi Konsumen, Uang Kertas, Perilaku Transaksi, Mahasiswa*

### 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di sektor keuangan telah membawa perubahan yang signifikan dalam sistem pembayaran di Indonesia. Transformasi digital yang terjadi dalam beberapa tahun terakhir mendorong masyarakat untuk beralih dari metode pembayaran konvensional menuju sistem pembayaran yang lebih modern, cepat, dan efisien. Salah satu inovasi penting yang dikembangkan untuk mendukung ekosistem pembayaran digital adalah Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) yang diluncurkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2019. QRIS merupakan standar kode QR nasional yang mengintegrasikan berbagai layanan pembayaran digital sehingga dapat digunakan oleh berbagai penyedia jasa pembayaran dalam satu sistem yang seragam. Kehadiran QRIS bertujuan untuk menyederhanakan transaksi non-tunai, meningkatkan efisiensi sistem pembayaran, serta memperluas inklusi keuangan di masyarakat. Dengan menggunakan QRIS, konsumen cukup melakukan pemindaian kode QR melalui aplikasi pembayaran digital atau mobile banking untuk menyelesaikan transaksi secara cepat dan praktis tanpa perlu membawa uang tunai.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital, penerapan QRIS juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hingga tahun 2025, jumlah merchant dan pengguna QRIS di Indonesia terus bertambah secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat semakin menerima sistem pembayaran digital sebagai bagian dari aktivitas ekonomi sehari-hari. QRIS tidak hanya digunakan di pusat perbelanjaan modern atau toko ritel besar, tetapi juga telah merambah ke berbagai sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Peningkatan adopsi QRIS ini turut didukung oleh kemudahan akses teknologi, meningkatnya penetrasi smartphone, serta kebijakan pemerintah yang mendorong percepatan transformasi digital di sektor keuangan. Di antara berbagai kelompok masyarakat, generasi muda termasuk mahasiswa menjadi salah satu segmen pengguna yang paling aktif

memanfaatkan sistem pembayaran digital karena memiliki tingkat literasi teknologi yang relatif tinggi dan terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari.

Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang cenderung cepat beradaptasi dengan inovasi teknologi, termasuk dalam penggunaan sistem pembayaran digital. Aktivitas sehari-hari mahasiswa yang dinamis menuntut adanya metode pembayaran yang praktis, cepat, dan efisien. Berbagai kebutuhan mahasiswa seperti membeli makanan, berbelanja kebutuhan sehari-hari, membayar transportasi, hingga melakukan transaksi di lingkungan kampus kini semakin sering dilakukan menggunakan QRIS. Kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, serta tingkat keamanan yang relatif tinggi menjadikan QRIS sebagai salah satu metode pembayaran yang diminati oleh mahasiswa. Selain itu, kebiasaan mahasiswa yang sangat bergantung pada smartphone juga turut memperkuat penggunaan sistem pembayaran digital dalam kehidupan mereka.

Meskipun penggunaan QRIS terus meningkat, uang kertas masih memiliki peran penting dalam aktivitas transaksi mahasiswa. Dalam praktiknya, preferensi terhadap uang tunai masih terlihat dalam berbagai situasi tertentu. Misalnya, transaksi di kantin kampus, pembayaran parkir, atau pembelian dengan nominal kecil yang terkadang belum sepenuhnya terintegrasi dengan sistem pembayaran digital. Selain itu, beberapa merchant kecil di lingkungan kampus juga belum seluruhnya menyediakan fasilitas pembayaran QRIS, sehingga penggunaan uang kertas masih menjadi alternatif yang paling mudah dan praktis. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi pembayaran digital berkembang pesat, uang tunai belum sepenuhnya tergantikan dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor lain yang memengaruhi penggunaan uang kertas di kalangan mahasiswa adalah kebiasaan serta tingkat kenyamanan dalam melakukan transaksi. Sebagian mahasiswa masih merasa lebih familiar menggunakan uang tunai karena sudah menjadi kebiasaan sejak lama. Selain itu, keterbatasan kuota internet, kendala jaringan, serta keterbatasan saldo pada aplikasi dompet digital juga menjadi alasan mengapa uang kertas masih digunakan dalam berbagai transaksi. Dalam beberapa situasi, uang tunai dianggap lebih fleksibel karena dapat digunakan tanpa memerlukan perangkat digital maupun koneksi internet. Oleh karena itu, meskipun sistem pembayaran digital semakin berkembang, keberadaan uang kertas tetap memiliki fungsi yang tidak sepenuhnya dapat digantikan oleh teknologi digital.

Fenomena tersebut menimbulkan pertanyaan menarik mengenai sejauh mana penggunaan QRIS memengaruhi preferensi mahasiswa dalam menggunakan uang kertas. Di satu sisi, meningkatnya penggunaan QRIS menunjukkan adanya kecenderungan masyarakat untuk beralih ke sistem pembayaran digital yang lebih efisien. Namun di sisi lain, penggunaan uang tunai masih tetap bertahan dalam berbagai situasi tertentu. Hal ini memunculkan kemungkinan bahwa sistem pembayaran digital dan uang tunai tidak sepenuhnya saling menggantikan, melainkan dapat berjalan secara berdampingan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi transaksi yang dihadapi oleh konsumen.

Dengan meneliti fenomena ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku mahasiswa dalam memilih metode pembayaran yang digunakan dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi pembayaran digital memengaruhi perubahan perilaku konsumen, khususnya di kalangan generasi muda. Selain itu, temuan penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak kampus, pelaku usaha di lingkungan kampus, serta penyedia layanan keuangan dalam mengembangkan sistem pembayaran digital yang lebih inklusif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Karakteristik mahasiswa yang sering menerima uang saku secara non-tunai serta semakin banyaknya merchant yang menyediakan layanan QRIS di lingkungan kampus juga menjadi faktor yang mendorong meningkatnya penggunaan QRIS dalam aktivitas transaksi mahasiswa. Oleh karena itu, memahami hubungan antara penggunaan QRIS dan preferensi penggunaan uang kertas menjadi penting untuk melihat dinamika perubahan sistem pembayaran di kalangan mahasiswa pada era digital.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disebarluaskan kepada responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur hubungan antarvariabel secara objektif melalui data numerik sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara sistematis dan terukur. Menurut Sugiyono (2016), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang

digunakan untuk menguji teori melalui pengukuran variabel penelitian menggunakan instrumen yang menghasilkan data dalam bentuk angka yang selanjutnya dianalisis secara statistik. Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh teknologi QRIS dan preferensi konsumen terhadap penggunaan uang kertas di kalangan mahasiswa.

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh teknologi QRIS dan preferensi konsumen terhadap perilaku penggunaan uang kertas di kalangan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Ekuitas Indonesia tahun akademik 2024/2025. Mahasiswa dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan kelompok yang cukup aktif menggunakan teknologi pembayaran digital seperti QRIS, namun di sisi lain masih menggunakan uang kertas dalam berbagai aktivitas transaksi sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lain. Menurut Sugiyono (2016), variabel independen adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi sebab timbulnya perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel independen terdiri dari pengaruh teknologi QRIS (X1) dan preferensi konsumen (X2). Variabel pengaruh teknologi QRIS diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi pembayaran, dan ketersediaan layanan. Kemudahan penggunaan berkaitan dengan tingkat persepsi konsumen bahwa QRIS mudah dipelajari dan digunakan dalam transaksi sehari-hari. Efisiensi pembayaran menggambarkan sejauh mana QRIS mampu mempercepat proses transaksi dan mengurangi kebutuhan membawa uang tunai. Sementara itu, ketersediaan layanan berkaitan dengan tingkat aksesibilitas QRIS pada berbagai merchant serta keterhubungannya dengan layanan perbankan.

Variabel independen kedua adalah preferensi konsumen, yaitu kecenderungan atau pilihan konsumen dalam menggunakan metode pembayaran tertentu. Variabel ini diukur melalui indikator kecenderungan memilih metode pembayaran, faktor kenyamanan, dan faktor kepercayaan. Kecenderungan memilih metode pembayaran menggambarkan pilihan dominan konsumen antara menggunakan uang tunai, QRIS, atau metode pembayaran lainnya. Faktor kenyamanan berkaitan dengan persepsi konsumen mengenai kepraktisan dan kemudahan dalam menggunakan metode pembayaran tersebut. Sementara itu, faktor kepercayaan menggambarkan tingkat keyakinan konsumen terhadap keamanan dan keandalan sistem pembayaran yang digunakan.

Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku konsumen dalam penggunaan uang kertas. Variabel ini menggambarkan pola tindakan konsumen terkait penggunaan uang tunai di tengah berkembangnya sistem pembayaran digital. Variabel tersebut diukur melalui beberapa indikator, yaitu frekuensi penggunaan uang kertas, tujuan penggunaan uang kertas, dan perubahan pola transaksi. Frekuensi penggunaan uang kertas menunjukkan seberapa sering konsumen masih menggunakan uang tunai dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan penggunaan uang kertas berkaitan dengan alasan konsumen menggunakan uang tunai, misalnya untuk transaksi kecil, kebutuhan darurat, atau kondisi tertentu. Sementara itu, perubahan pola transaksi menggambarkan sejauh mana konsumen mulai beralih dari pembayaran berbasis uang tunai menuju sistem pembayaran digital seperti QRIS.

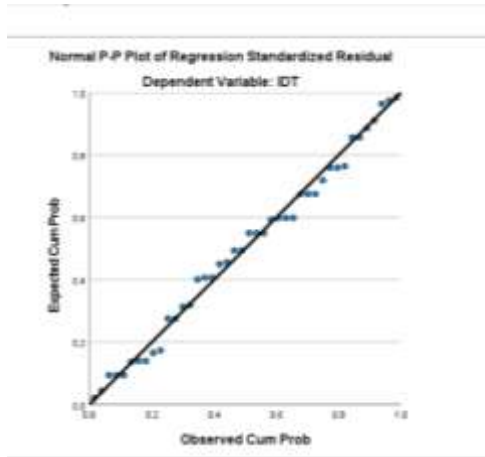
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Ekuitas Indonesia tahun akademik 2024/2025. Menurut Sugiyono (2017), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Karena jumlah populasi cukup besar, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan sampel penelitian. Teknik purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Ekuitas Indonesia tahun akademik 2024/2025, pernah menggunakan QRIS dalam transaksi, serta masih menggunakan uang kertas dalam beberapa aktivitas pembayaran. Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, sehingga diperoleh sebanyak 50 responden sebagai sampel penelitian.

### 3. Hasil dan Diskusi

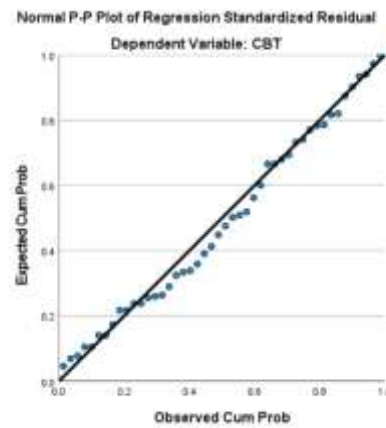
#### Pengukuran Uji Asumsi Klasik

##### 1. Uji normalitas

Pengaruh QRIS



Pengaruh Uang Kertas



##### a. Pengaruh QRIS

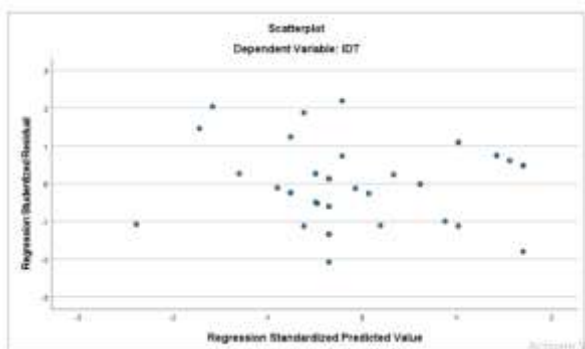
Titik menyebar mengikuti garis diagonal hal ini menunjukkan model regresi terdistribusi normal

##### b. Pengaruh Uang Kertas

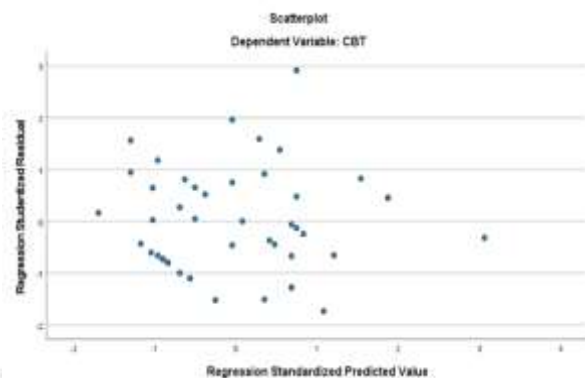
Titik menyebar mengikuti garis diagonal hal ini menunjukkan model regresi terdistribusi normal

##### 2. Uji Heterokedastisitas

Pengaruh QRIS



Pengaruh Uang Kertas



##### a. Pengaruh QRIS

Scatterplot menunjukkan bahwa titik-titik menyebar tidak membentuk pola tertentu yang dapat disimpulkan bahwa tidak adanya Heterokedastisitas antar variable bebas.

##### b. Pengaruh Uang Kertas

Scatterplot menunjukkan bahwa sebaran residual berada acak di sekitar garis nol dan tidak membentuk pola tertentu, sehingga asumsi linearitas dan homoskedastisitas terpenuhi. Namun terdapat sedikit outlier, tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap model.

### 3. Uji Multikolinearitas

#### Pengaruh QRIS

**Tabel 1. Hasil Uji Koefisien Regresi**

Model	Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.657	2.224	–	0.745	0.461	–	–
	TAM	0.174	0.181	0.128	0.959	0.343	0.784	1.276
	TPB	0.674	0.148	0.607	4.548	<0.001	0.784	1.276

Tolerance (TAM = 0,784; TPB = 0,784) > 0,10

VIF (TAM = 1,276; TPB = 1,276) < 10

Tidak terjadi multikolinearitas → model regresi layak digunakan.

#### Pengaruh Uang Kertas

**Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Regresi**

Model	Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	0.558	0.761	–	0.733	0.468	–	–
	TAM	0.612	0.177	0.623	3.467	0.001	0.318	3.141
	TPB	0.115	0.143	0.145	0.804	0.426	0.318	3.141

VIF = 3,141 (<10) → tidak terjadi multikolinearitas.

Tolerance = 0,318 (> 0,10) → tidak ada multikolinearitas.

### 4. Uji Autokorelasi

#### Pengaruh QRIS

**Tabel 3. Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	0.676	0.456	0.429	1.38739	1.566

Pembanding 5%

- N = 50
- K = 2

Maka:  $D_u < d < 4 - d_U$

$1,628 < 1,566 < 2,372$

Artinya: terdapat indikasi autokorelasi positif karena nilai Durbin-Watson (1,566) lebih kecil dari  $D_u$  (1,628).

**Pengaruh Uang Kertas**

**Tabel 4. Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	0.747	0.558	0.537	1.67227	2.363

Pembanding 5%

N = 50

K = 2

Maka:  $Du < d < 4 - dU$

$1.628 < 2.363 < 2.372$

Artinya: tidak terdapat autokorelasi.

**5. Analisis Regresi Linear**

**Pengaruh QRIS**

**Tabel 5. Koefisien Regresi (Dependent Variable: IDT)**

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
(Constant)	1.657	2.224	-	0.745	0.461	-	-
TAM	0.174	0.181	0.128	0.959	0.343	0.784	1.276
TPB	0.674	0.148	0.607	4.548	0.000	0.784	1.276

$Y = 1,657 + 0,174 (X1) + 0,674 (X2)$

**Pengaruh Uang Kertas**

**Tabel 6. Koefisien Regresi (Dependent Variable: CBT)**

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
(Constant)	0.558	0.761	-	0.733	0.468	-	-
TAM	0.612	0.177	0.623	3.467	0.001	0.318	3.141
TPB	0.115	0.143	0.145	0.804	0.426	0.318	3.141

$Y = 0,558 + 0,612 (X1) + 0,115 (X2)$

**6. Uji T – test**

**Pengaruh QRIS**

**Tabel 7. Koefisien Regresi (Dependent Variable: CBT)**

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
(Constant)	1.657	2.224	-	0.745	0.461	-	-
TAM	0.174	0.181	0.128	0.959	0.343	0.784	1.276
TPB	0.674	0.148	0.607	4.548	0.000	0.784	1.276

TAM → IDT : Tidak signifikan.

TPB → IDT : Signifikan positif.

## Pengaruh Uang Kertas

**Tabel 8. Koefisien Regresi (Dependent Variable: CBT)**

Variabel	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
(Constant)	0.558	0.761	-	0.733	0.468	-	-
TAM	0.612	0.177	0.623	3.467	0.001	0.318	3.141
TPB	0.115	0.143	0.145	0.804	0.426	0.318	3.141

TAM berpengaruh positif dan signifikan terhadap CBT.

TPB tidak berpengaruh signifikan terhadap CBT.

## 7. Uji Simultan

### Pengaruh QRIS

**Tabel 9. ANOVA (Dependent Variable: IDT)**

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	63.050	2	31.525	16.378	0.000
Residual	75.069	39	1.925	-	-
Total	138.119	41	-	-	-

### Interpretasi Uji Simultan (F-test)

Nilai F hitung = 16.378

Sig. = < 0.001 (< 0.05)

Karena nilai signifikansi < 0.05, maka model regresi signifikan secara simultan.

### Pengaruh Uang Kertas

**Tabel 9. ANOVA (Dependent Variable: IDT)**

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	151.685	2	75.843	27.121	0.000
Residual	120.249	43	2.796	-	-
Total	271.935	45	-	-	-

F hitung = 27.121

Sig. = < 0.001 (< 0.05)

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka model regresi signifikan secara simultan.

## 8. R-square

### Pengaruh QRIS

**Tabel 10. R-square**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	0.676	0.456	0.429	1.38739	1.566

R Square = 0.456

Artinya, sebesar 45,6% variasi variabel dependen (IDT) dapat dijelaskan oleh variabel independen TAM dan TPB dalam model regresi.

#### Pengaruh Uang Kertas

Tabel 11. ANOVA (Dependent Variable: IDT)

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	151.685	2	75.843	27.121	0.000
Residual	120.249	43	2.796	-	-
Total	271.935	45	-	-	-

R Square = 0.558

Artinya, sebesar 55,8% variasi variabel dependen (CBT) dapat dijelaskan oleh variabel independen TAM dan TPB.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh QRIS dan preferensi konsumen dalam penggunaan uang kertas di kalangan mahasiswa Universitas Ekuitas Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penerapan Technology Acceptance Model (TAM) menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku transaksi mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penerimaan teknologi serta persepsi kemudahan penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS, maka semakin besar kecenderungan mahasiswa untuk menggunakannya dalam aktivitas transaksi sehari-hari dibandingkan dengan menggunakan uang kertas. Kemudahan akses, kecepatan transaksi, serta kepraktisan penggunaan menjadi faktor yang mendorong mahasiswa untuk beralih pada metode pembayaran digital. Di sisi lain, hasil penelitian menunjukkan bahwa Theory of Planned Behavior (TPB) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku transaksi mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berkaitan dengan norma subjektif maupun persepsi kontrol perilaku tidak menjadi pertimbangan utama bagi mahasiswa dalam menentukan preferensi penggunaan metode pembayaran. Dengan kata lain, keputusan mahasiswa untuk menggunakan QRIS atau tetap menggunakan uang kertas tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh tekanan sosial, pandangan lingkungan sekitar, maupun persepsi mengenai kemampuan mereka dalam mengendalikan perilaku penggunaan teknologi tersebut. Meskipun secara parsial TPB tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan, hasil analisis secara simultan memperlihatkan bahwa variabel TAM dan TPB secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku transaksi mahasiswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi antara penerimaan teknologi dan faktor perilaku tetap berperan dalam membentuk keputusan mahasiswa dalam memilih metode pembayaran yang digunakan. Interaksi antara kemudahan teknologi dan faktor psikologis perilaku memberikan kontribusi dalam menentukan pola transaksi mahasiswa, baik menggunakan QRIS maupun uang kertas. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,558 menunjukkan bahwa variabel TAM dan TPB mampu menjelaskan pengaruh terhadap perilaku transaksi mahasiswa sebesar 55,8%. Sementara itu, sebesar 44,2% variasi perilaku transaksi mahasiswa dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam variabel penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa tingkat literasi keuangan digital, kebiasaan penggunaan uang tunai, ketersediaan fasilitas pembayaran digital di lingkungan sekitar, maupun faktor ekonomi dan sosial lainnya yang turut memengaruhi keputusan mahasiswa dalam memilih metode pembayaran yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

#### Referensi

1. Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
2. Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality and behavior* (2nd ed.). Berkshire: Open University Press.
3. Amirlah. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif: Konsep dan aplikasi dalam penelitian sosial*. Jakarta: Kencana.
4. Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
5. Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* (9th ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
6. Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
7. Martono, N. (2015). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis isi dan analisis data sekunder*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

8. Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
9. Nur Sayidah. (2018). *Metodologi penelitian disertai contoh penerapannya dalam penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
10. Pratama, A. B., & Supriyono. (2021). Analisis penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital pada UMKM. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 3(2), 45–56.
11. Rahmawati, D., & Prasetyo, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan pembayaran digital QRIS di kalangan mahasiswa. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 7(1), 89–98.
12. Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
13. Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
14. Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
15. Tjiptono, F. (2015). *Strategi pemasaran* (4th ed.). Yogyakarta: Andi.
16. Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.
17. Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Jakarta: Bank Indonesia.