

ANALISIS PENGARUH GAYA HIDUP DIGITAL, KEMUDAHAN TEKNOLOGI, PROMOSI, DAN MANFAAT CASHLESS TERHADAP PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) OLEH MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BUNG HATTA

Lathifah Dalindra¹

Prodi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bung Hatta

lathifahdalindra04@gmail.com

Irwan Muslim²

Prodi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bung Hatta

irwanmuslim6464@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless terhadap penggunaan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier berganda. Sampel penelitian sebanyak 385 mahasiswa ditentukan melalui purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Secara simultan keempat variabel berpengaruh signifikan dengan nilai Uji F signifikan sebesar 0,000. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,383 menunjukkan bahwa 38,3% variasi penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh model penelitian. Variabel yang dominan berpengaruh adalah manfaat cashless. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless merupakan faktor penting dalam mendorong penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: Gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, manfaat cashless, QRIS

Abstract

This study aims to analyze the influence of digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits on the use of Quick Response Indonesia Standard (QRIS) among students of the Faculty of Economics and Business, Bung Hatta University. The research employed a quantitative approach with multiple linear regression analysis. A sample of 385 students was determined using purposive sampling. The results indicate that partially, digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits have a positive and significant effect on QRIS usage. Simultaneously, the four variables significantly affect QRIS usage with an F-value of 248.873 and a significance level of 0.000. The coefficient of determination (R^2) of 0.821 shows that 82.1% of the variation in QRIS usage can be explained by the research model. The most dominant factor is cashless benefits. These findings highlight that digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits play an essential role in encouraging QRIS adoption among students.

Keywords: Digital lifestyle, technology ease, promotion, cashless benefits, QRIS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi besar pada sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu inovasi penting adalah Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), standar pembayaran berbasis QR yang ditetapkan Bank Indonesia untuk mendukung transaksi non-tunai. Kehadiran QRIS memberi kemudahan, keamanan, dan efisiensi bagi pengguna, termasuk mahasiswa yang merupakan kelompok aktif dalam penggunaan teknologi digital. Pergeseran dari transaksi tunai ke non-tunai semakin nyata, terutama di kalangan mahasiswa. Survei awal terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta menunjukkan mayoritas responden sudah menggunakan QRIS, merasa terbantu dalam bertransaksi, serta berminat menjadikannya metode utama pembayaran digital. Hal ini menunjukkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi keputusan mahasiswa menggunakan QRIS.

Penelitian ini memfokuskan pada empat faktor utama, yaitu gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless. Gaya hidup digital dan manfaat cashless mencerminkan perubahan pola perilaku yang semakin lekat dengan teknologi, sementara promosi berfungsi meningkatkan minat penggunaan. Sebaliknya, kemudahan teknologi tidak selalu terbukti menjadi faktor dominan.

KAJIAN LITERATUR

1. QRIS (Y)

QRIS adalah standar kode QR nasional yang diluncurkan Bank Indonesia pada 1 Januari 2020 untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital. Inovasi ini bertujuan memudahkan transaksi, meningkatkan efisiensi, serta mengurangi fragmentasi sistem pembayaran. Dengan satu kode QR, merchant dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi, sehingga lebih praktis bagi pelaku usaha maupun konsumen (Azzahroo & Estiningrum, 2021; Sihaloho, 2020).

2. Gaya Hidup Digital (X_1)

Gaya hidup digital mencerminkan pola perilaku masyarakat yang semakin erat dengan teknologi. Perubahan ini mendorong konsumen, khususnya mahasiswa, untuk lebih memilih sistem pembayaran digital yang cepat dan efisien. Penelitian sebelumnya menunjukkan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan layanan digital, termasuk QRIS (Fryanto & Trisnarningsih, 2023; Suryaningsih et al., 2023).

H1: Gaya hidup digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

3. Kemudahan Teknologi (X_2)

Persepsi kemudahan teknologi (perceived ease of use) menggambarkan keyakinan pengguna bahwa suatu sistem mudah dipelajari dan dioperasikan. Jika sebuah layanan dianggap praktis, peluang adopsinya lebih besar. Sebaliknya, sistem yang kompleks cenderung ditolak. Faktor ini menjadi salah satu penentu penting dalam penerimaan teknologi digital (Nurdin et al., 2020; Wilson et al., 2021).

H2: Kemudahan teknologi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap penggunaan QRIS.

4. Promosi (X_3)

Promosi berfungsi sebagai sarana komunikasi pemasaran untuk membangun kesadaran, menarik minat, dan mendorong keputusan konsumen menggunakan suatu produk atau layanan. Dalam konteks pembayaran digital, promosi dapat berupa diskon, cashback,

maupun kampanye edukasi yang meningkatkan motivasi pengguna untuk mengadopsi QRIS (Mujib & Amin, 2019; Saputra, 2023).

H3: Promosi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

5. Manfaat Cashless (X₄)

Manfaat cashless merujuk pada keyakinan bahwa penggunaan teknologi memberikan keuntungan nyata, seperti efisiensi waktu, keamanan, dan kemudahan transaksi. Dalam kerangka adopsi teknologi, semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin tinggi kecenderungan seseorang untuk menggunakannya. QRIS sebagai standar pembayaran digital menawarkan manfaat tersebut, sehingga menjadi daya tarik utama bagi generasi muda (Davis, 1989; Gea, 2021).

H4: Manfaat cashless berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan menganalisis pengaruh gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa. Variabel independen terdiri dari gaya hidup digital (X₁), kemudahan teknologi (X₂), promosi (X₃), dan manfaat cashless (X₄), sedangkan variabel dependen adalah penggunaan QRIS (Y) dengan menggunakan analisis regresi linear berganda.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ditentukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Menurut Nazir (2014), pemilihan lokasi penelitian perlu ditetapkan secara jelas agar memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi objek penelitian dan memperoleh data yang relevan. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2025.

3. Populasi dan Sampel

Sebagai variabel independen pada penelitian ini adalah Gaya Hidup Digital (X₁), Kemudahan Teknologi (X₂), Promosi (X₃), dan Manfaat Cashless (X₄). Sedangkan variabel dependen pada penelitian ini adalah penggunaan QRIS (Y). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta pada semester genap tahun akademik 2024/2025 yang berjumlah 832 orang, terdiri atas tiga program studi yaitu Ekonomi Pembangunan, Akuntansi, dan Manajemen.

Metode pemilihan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling methods* yaitu metode pemilihan sampel secara random atau acak. Dengan metode ini seluruh populasi diasumsikan memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2011) Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel dalam penelitian ini adalah perwakilan dari penggunaan QRIS oleh mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas bung hatta.

Karena jumlah populasi tidak diketahui maka jumlah sampel dicari dengan rumus Cochran, (Sugiyono 2017).Tingkat keyakinan yang digunakan adalah 95% diaman nilai Z sebesar 1,96 dan tingkak *error* maksimum sebesar 10%. Jumlah ukuran sampel dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,05)^2} = \frac{3.8416 \times 0,25}{0,025} = \frac{0,9604}{0,025} = 385$$

Berdasarkan perhitungan sampel tersebut, maka jumlah sampel dibutuhkan adalah 385 responden,

4. Jenis dan Sumber Data

Menurut Sekaran (2006), sumber data dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari responden melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, manfaat cashless, dan penggunaan QRIS.
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari dokumen resmi, literatur, jurnal, buku, serta laporan yang relevan. Data sekunder dalam penelitian ini mencakup jumlah mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta tahun akademik 2024/2025 serta berbagai referensi yang mendukung kajian teori.
- c. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi:

- a) Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap perilaku mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta dalam menggunakan QRIS pada aktivitas transaksi sehari-hari (Sugiyono, 2017).
- b) Wawancara, yaitu teknik pengumpulan data dengan menggali informasi lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan QRIS, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi digital (Arikunto, 2010).
- c) Kuesioner, yaitu instrumen utama penelitian berupa pertanyaan tertulis yang dibagikan kepada responden untuk mengukur variabel gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, manfaat cashless, dan penggunaan QRIS (Sekaran, 2006)

5. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017), definisi operasional adalah penjelasan suatu variabel penelitian yang dirumuskan berdasarkan karakteristik yang dapat diobservasi dan diukur. Variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Penggunaan QRIS (Y): Tingkat pemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) oleh mahasiswa dalam aktivitas transaksi digital sehari-hari.

- b. Gaya Hidup Digital (X1): Pola perilaku mahasiswa yang menunjukkan keterikatan dengan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam melakukan transaksi keuangan.
- c. Kemudahan Teknologi (X2): Persepsi mahasiswa mengenai sejauh mana QRIS mudah dipahami, diakses, dan digunakan tanpa hambatan yang berarti.
- d. Promosi (X3): Bentuk kegiatan komunikasi dan penawaran yang mendorong mahasiswa untuk tertarik dan menggunakan QRIS dalam transaksi digital.
- e. Manfaat Cashless (X4): Keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan QRIS memberikan keuntungan, seperti efisiensi waktu, kemudahan, serta peningkatan produktivitas.

6. Teknik Analisa Data

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap:

- a. Analisis Deskriptif
Digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan jawaban responden terhadap masing-masing variabel penelitian.
- b. Uji Validitas dan Reliabilitas
 - a) Uji validitas dilakukan dengan Corrected Item-Total Correlation (CITC/tcr). Item dinyatakan valid apabila nilai rhitung (tcr) > rtabel.
 - b) Uji reliabilitas dilakukan dengan Cronbach's Alpha, dimana instrumen dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,60$.
- c. Uji Asumsi Klasik
 - a) Uji normalitas, menggunakan Kolmogorov-Smirnov, data berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05.
 - b) Uji multikolinearitas, dilihat dari nilai Variance Inflation Factor (VIF) < 10 dan Tolerance > 0,10.
 - c) Uji heteroskedastisitas, dilakukan dengan uji Glejser. Model bebas heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi > 0,05.
- d. Analisis Regresi Linier Berganda

Digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan model persamaan:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

Keterangan:

- Y : Penggunaan QRIS oleh masyarakat di Kota Padang
- X1 : Gaya hidup digital
- X2 : Kemudahan teknologi
- X3 : Promosi

- X4 : Manfaat cashless
- α : Konstanta
- b1-b2,b3,b4 : Koefisien Regresi
- e : Kemungkinan eror (Variabel Pengganggu)

e. Uji Hipotesis

- Uji t (parsial) untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.
- Uji F (simultan) untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.
- Koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel yang dipakai berdistribusi normal atau tidak. Jika populasi tidak berdistribusi normal maka kesimpulan berdasarkan teori tidak berlaku. Pengujian normalitas data dengan menggunakan uji normalitas dengan melihat *Kolmogorov-Smirnov*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal pada taraf signifikan 5% jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		385
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51622718
Most Extreme Differences	Absolute	.047
	Positive	.028
	Negative	-.047
Test Statistic		.047
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.353 ^c
Point Probability		.000
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan uji normalitas dengan pendekatan Kolmogorov-Smirnov pada tabel 1 dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal. Hal ini dilihat melalui *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,353 > 0,05$. Hal itu berarti nilai residual terstandarisasi dinyatakan menyebar secara normal.

2. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas merupakan suatu keadaan yang menggambarkan adanya hubungan linear yang sempurna atau yang pasti antara beberapa variabel independen. Uji Multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolonearitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel bebasnya, untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitasnya maka dapat dilihat dari VIF (*Varian Inflation Factor*).

Pedoman suatu model regresi yang dikatakan bebas masalah multikolinearitas adalah mempunyai nilai VIF lebih kecil dari 10 dan nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10. Hasil pengujian multikolinearitas antara variabel independen dapat dilihat pada tabel 2 sbb:

Tabel 2 Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Gaya Hidup Digital	0.561	1.783
	Kemudahan Teknologi	0.592	1.689
	Promosi	0.835	1.198
	Manfaat Cashless	0.678	1.474

a. Dependent Variable: Penggunaan QRIS

Dari data pada tabel 2 diatas diketahui bahwa syarat untuk lolos dari uji multikolinearitas sudah terpenuhi oleh seluruh variabel independen yang ada, nilai tolerance yang besar dari 0,10 dan nilai VIF yang tidak lebih dari 10. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa semua variabel bebas yang dipakai dalam penelitian ini lulus uji multikolinearitas.

3. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji heteroskedastisitas adalah **uji Glejser**, yaitu dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Dasar dalam pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah jika signifikansi < 0.05 atau 5%, maka H_0 ditolak, artinya ada heteroskedastisitas, sedangkan jika signifikansi > 0.05 atau 5% maka H_0 diterima, artinya tidak ada heteroshedastisitas.

Tabel 3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	1.504	0.134
	Gaya Hidup Digital	-1.767	0.078
	Kemudahan Teknologi	1.355	0.176
	Promosi	-.270	0.787
	Manfaat Cashless	1.131	0.259
a. Dependent Variable: ABS_RES			

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa seluruh variabel independen memiliki nilai signifikansi > 0,05 sehingga terbebas dari heteroskedastisitas.

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.264	.931		5.657	.000
	Gaya Hidup Digital	.324	.073	.238	4.419	.000
	Kemudahan Teknologi	.076	.042	.094	1.804	.072
	Promosi	.155	.070	.098	2.226	.027
	Manfaat Cashless	.364	.050	.352	7.239	.000
a. Dependent Variable: Penggunaan QRIS						

Berdasarkan tabel 4 di atas, maka dapat disusun persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 5,264 + 0,324X_1 + 0,076X_2 + 0,155X_3 + 0,364X_4 + e$$

$$\text{Sig:} \quad (0,000) \quad (0,072) \quad (0,027) \quad (0,000)$$

Interpretasi berdasarkan persamaan regresi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 5,264 satuan menunjukkan bahwa apabila seluruh variabel independen (Gaya Hidup Digital, Kemudahan Teknologi, Promosi, dan Fasilitas

Cashless) dianggap bernilai nol, maka nilai penggunaan QRIS adalah sebesar 5,264 satuan.

2. Koefisien regresi X_1 (Gaya Hidup Digital) sebesar 0,324 satuan. Artinya, setiap peningkatan satu satuan dalam gaya hidup digital akan meningkatkan penggunaan QRIS sebesar 0,324 satuan dengan asumsi variabel lain konstan.
3. Koefisien regresi X_2 (Kemudahan Teknologi) sebesar 0,076 satuan. Ini menunjukkan bahwa peningkatan satu satuan dalam kemudahan teknologi akan meningkatkan penggunaan QRIS sebesar 0,076 satuan.
4. Koefisien regresi X_3 (Promosi) sebesar 0,155 satuan. Artinya, setiap peningkatan satu satuan dalam promosi akan meningkatkan penggunaan QRIS sebesar 0,155 satuan,
5. Koefisien regresi X_4 (Manfaat Cashless) sebesar 0,364 satuan. Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada fasilitas cashless akan meningkatkan penggunaan QRIS sebesar 0,364 satuan.
- 6.

Uji Signifikan Silmutan (Uji F)

Tabel 5 Uji Simultan (Uji f)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	544.301	4	136.075	58.871	.000 ^b
	Residual	878.333	380	2.311		
	Total	1422.634	384			
a. Dependent Variable: Penggunaan QRIS						
b. Predictors: (Constant), Fasilitas Cashles, Promosi, Kemudahan Teknologi, Gaya Hidup Digital						

Berdasarkan Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara variabel Gaya Hidup Digital (X_1), Kemudahan Teknologi (X_2), Promosi (X_3), dan Manfaat cashless (X_4) terhadap variabel Penggunaan QRIS (Y) oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 6 Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.619 ^a	.383	.376	1.52033
a. Predictors: (Constant), Fasilitas Cashles, Promosi, Kemudahan Teknologi, Gaya Hidup Digital				

Berdasarkan hasil pada Tabel 6, diperoleh nilai R Square sebesar 0,383 atau 38,3%, yang berarti bahwa sebesar 38,3% variasi naik turunnya penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta dipengaruhi oleh variabel Gaya Hidup Digital, Kemudahan Teknologi, Promosi, dan Manfaat cashless.

Sedangkan sisanya sebesar 61,7% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini, seperti faktor keamanan transaksi, literasi keuangan digital, persepsi risiko, atau preferensi pembayaran tunai yang masih tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat cashless terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital serta manfaat cashless terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS, sedangkan kemudahan teknologi dan promosi tidak berpengaruh signifikan. Secara simultan, keempat variabel independen berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS dengan kontribusi sebesar 37,9%, sementara 62,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Basuki, H., Santoso, W. I., Sukresna, I. M., & Indriani, F. (2024). Utilization of Digital Banking Services for Generation Z Economic Sustainability. *Research Horizon*, 4(4), 11–22.
- Agustina, K. E., & Musmini, L. S. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). *VJRA*, 11(2), 2686–1941.
- Akhyar, R. A., & Sisilia, K. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(4), 3944–3953.
- Alfani, R. S., & Ariani, K. R. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS). *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1), 1–8.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Hasbi, M. (2020). Pengaruh Gaya Hidup dan Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Pada Situasi Covid 19 Di Kota Medan. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 127–135.
- Aziz, M., Arifin, Z., Hwihanus, & Ratnawati, T. (2024). Pengaruh Sosial Budaya Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan Pedagang terhadap Minat Menggunakan QRIS sebagai Metode Pembayaran Cashless. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(10), 3960–3966.
- 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), 10–17.

- Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/QRIS/default.aspx>
- Dani, F. T. S., & Apriyanti, A. (2022). Pengaruh Word Of Mouth (WOM), Gaya Hidup (Lifestyle), dan Harga Terhadap Kepuasan Penggunaan Jasa Layanan Sarahita Organizer Di Kabupaten Ponorogo. *SIMBA: Seminar Inovasi Manajemen, Bisnis, Dan Akuntansi*, 4.
- Davis, G. B. (2015). *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen*. PT. Pustaka Binawan Pressindo.
- Dayan, M. T. (2020). Pengaruh Persepsi Konsumen, Gaya Hidup dan Kepercayaan terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital. *Jurnal Transaksi*, 12(1), 40–50.
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence*, 2(2), 85–93.
- Fajri, A., Indriasih, D., & Indriyati, N. (2021). Pengaruh Inklusi Keuangan dan Literasi Keuangan terhadap Kinerja UMKM Batik di Kabupaten Tegal. *Permana: Jurnal Perpajakan, Manajemen, Dan Akuntansi*, 13(1), 108–123.
- Fusilier, M., & Durlabhji, S. (2005). An Exploration of Student Internet Use in India: The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behaviour. *Campus-Wide Information Systems*, 22(4), 233–246.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginantra, N. L. W. S. R., Simarmata, J., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., & Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Gorshkov, V. (2022). Cashless Payment in Emerging Markets: The Case of Russia. *Asia and the Global Economy*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.aglobe.2022.100033>
- Haq, M. Z., Handoko, L. H., & Rasyid, A. A. (2023). Analysis of the Influence of Perceived Benefits, Easiness and Risk on Students' Interest in Using QRIS. *Journal of Business Management and Islamic Banking*, 2(2), 189–210.
- Hendratno, S. P. (2022). Analysis Of Factors Affecting Intention to Use E-Wallets During The Covid-19 Pandemic. *Internasional Journal of Contemporary Accounting*, 4(1), 21–40.

- Istiarni, P. R. D., & Hadiprajitno, P. B. (2014). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris: Nasabah Layanan Internet Banking Di Indonesia). *Diponegoro Journal of Accounting*, 3(2), 1–10.