



Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Gen Z di Solo Raya dengan Sikap terhadap Penggunaan sebagai Variabel Mediasi

Ai'syah Larose Saputri^{1*}, Muhammad Amir Anshori²

^{1,2}Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Indonesia

Correspondence: E-mail: bd0322009@umuka.ac.id¹, amiranshori@umuka.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Z dengan Sikap terhadap Penggunaan sebagai variabel mediasi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan PLS-SEM terhadap 280 responden Generasi Z di Solo Raya dan dianalisis menggunakan SmartPLS. Hasil menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,141$; $p = 0,211$), tetapi berpengaruh positif terhadap Sikap terhadap Penggunaan ($\beta = 0,627$; $p = 0,000$). Pengaruh Sosial berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,306$; $p = 0,000$) dan Sikap terhadap Penggunaan ($\beta = 0,244$; $p = 0,000$), sedangkan Sikap terhadap Penggunaan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,411$; $p = 0,000$) serta memediasi pengaruh kedua variabel independen. Temuan ini menunjukkan bahwa sikap positif dan dukungan sosial berperan penting dalam meningkatkan Minat Penggunaan QRIS.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 30 August 2026

First Revised 31 August 2026

Accepted 31 August 2026

First Available online 3

September 2026

Publication Date 3 September 2026

Keyword:

Generasi Z, Minat Penggunaan, Pengaruh Sosial, Persepsi Kemudahan Penggunaan, QRIS, Sikap terhadap Penggunaan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi berbagai aktivitas ekonomi dan keuangan menuju sistem digital. Perubahan tersebut turut mempercepat penggunaan transaksi elektronik yang menawarkan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi bagi masyarakat (Magfira, 2024). Dalam konteks sistem pembayaran, digitalisasi tidak lagi sekadar menjadi alternatif, tetapi telah berkembang menjadi bagian penting dalam mendukung efektivitas transaksi serta daya saing ekonomi pada era digital (Yulianti et al., 2024).

Salah satu inovasi pembayaran digital yang berkembang pesat di Indonesia adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS merupakan standar pembayaran berbasis kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia untuk mengintegrasikan berbagai penyedia jasa sistem pembayaran dalam satu standar nasional. Pengguna dapat melakukan transaksi secara praktis melalui pemindaian kode QR tanpa bergantung pada uang tunai maupun kartu fisik (Magfira, 2024). Pengembangan fitur dan perluasan akseptasi QRIS juga terus dilakukan untuk mendukung akselerasi Ekonomi Keuangan Digital di Indonesia (Bank Indonesia, 2022a).

Generasi Z menjadi salah satu kelompok yang memiliki kedekatan tinggi dengan penggunaan teknologi pembayaran digital. Karakteristik sebagai generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital membuat kelompok ini relatif mudah beradaptasi dengan berbagai inovasi teknologi serta cenderung mengutamakan kepraktisan dan efisiensi dalam bertransaksi (Green et al., 2025). Namun, tingginya keterpaparan terhadap teknologi belum secara otomatis menjelaskan faktor yang membentuk Minat Penggunaan QRIS. Penerimaan suatu teknologi tetap dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap teknologi tersebut serta lingkungan sosial yang melingkupinya (Anshori., 2015).

Salah satu faktor yang dapat menjelaskan penerimaan teknologi adalah Persepsi Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*), yaitu keyakinan bahwa suatu teknologi dapat dipahami dan digunakan dengan sedikit usaha. Semakin mudah suatu sistem dioperasikan, semakin besar kemungkinan pengguna membentuk respons positif terhadap teknologi tersebut. Purwanto et al. menemukan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan pembayaran digital. Dalam konteks QRIS, kemudahan tercermin dari kesederhanaan proses pemindaian kode hingga penyelesaian transaksi (Harahap & Zoraya, 2024). Hutahayan et al. (2024) juga menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS.

Selain karakteristik teknologi, Pengaruh Sosial dapat berperan dalam membentuk penerimaan pembayaran digital. Pengaruh Sosial menggambarkan sejauh mana keputusan individu dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh pandangan maupun dorongan orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga dan teman sebaya (Ayu Andhini & Muat, 2024). Faktor ini menjadi relevan pada Generasi Z karena interaksi sosial dan digital yang intensif memungkinkan pengalaman serta rekomendasi lingkungan sekitar memengaruhi evaluasi mereka terhadap penggunaan suatu teknologi.

Hubungan antara faktor teknologi dan sosial dengan Minat Penggunaan juga dapat terbentuk melalui Sikap terhadap Penggunaan (*attitude toward use*). Sikap mencerminkan evaluasi positif atau negatif individu terhadap penggunaan suatu teknologi yang terbentuk melalui persepsi dan pengalaman pengguna. Sikap yang positif dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terus menggunakan QRIS. Purnanta Anzie et al. (2024)

menemukan bahwa Sikap Penggunaan berpengaruh positif terhadap *behavioral intention* penggunaan QRIS. Namun, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Sikap Penggunaan tidak signifikan. Temuan ini memperlihatkan bahwa hubungan antara persepsi pengguna, sikap, dan Minat Penggunaan QRIS belum menunjukkan pola yang sepenuhnya konsisten.

Inkonsistensi hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya ruang untuk menguji kembali mekanisme pembentukan Minat Penggunaan QRIS. Sebagian penelitian menemukan bahwa Persepsi Kemudahan memberikan pengaruh langsung terhadap Minat Penggunaan, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa kemudahan belum tentu membentuk Sikap Penggunaan. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menguji pengaruh langsung, menggunakan kombinasi konstruk yang berbeda, atau menerapkan mekanisme mediasi yang tidak sama. Kajian yang mengintegrasikan Persepsi Kemudahan dan Pengaruh Sosial dalam menjelaskan Minat Penggunaan melalui Sikap Penggunaan masih relatif terbatas, khususnya pada Generasi Z di Solo Raya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Persepsi Kemudahan dan Pengaruh Sosial sebagai faktor pembentuk Minat Penggunaan QRIS dengan menempatkan Sikap terhadap Penggunaan sebagai variabel mediasi pada Generasi Z di Solo Raya. Model tersebut memungkinkan analisis tidak hanya terhadap pengaruh langsung kedua faktor terhadap Minat Penggunaan, tetapi juga mekanisme bagaimana pengaruh tersebut diteruskan melalui pembentukan sikap pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan dan Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan QRIS, baik secara langsung maupun melalui Sikap terhadap Penggunaan sebagai variabel mediasi pada Generasi Z di Solo Raya.

1.1. Tinjauan Pustaka

Technology Acceptance Model (TAM) dan Pengembangannya melalui TAM2

Technology Acceptance Model (TAM) dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action (TRA)* untuk menjelaskan penerimaan teknologi melalui persepsi, sikap, minat, dan penggunaan aktual (Fishbein & Ajzen, 1975; Magfira, 2024). TAM menekankan peran *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*, sedangkan TAM2 memperluas model dengan memasukkan faktor sosial seperti *subjective norm* dan *image* (Davis, 1989; Venkatesh & Davis, 2000). Dalam penelitian ini, Persepsi Kemudahan merepresentasikan *Perceived Ease of Use*, Pengaruh Sosial menjadi perluasan TAM2, Sikap Penggunaan mewakili *Attitude Toward Using*, dan Minat Penggunaan mewakili *Behavioral Intention* dalam menjelaskan penerimaan QRIS pada Generasi Z (Suprono Wahyujatmiko, 2025; Nofita & Sebastian, 2022).

Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Sistem pembayaran merupakan seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme pemindahan dana yang berada dalam pengaturan serta pengawasan Bank Indonesia sesuai Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/11/PBI/2021 (Magfira, 2024). Perkembangan teknologi mendorong transaksi non-tunai melalui QRIS sebagai standarisasi kode QR yang mengintegrasikan berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran dan dapat digunakan melalui *Merchant Presented Mode* maupun *Customer Presented Mode* (Bank Indonesia, 2022; Magfira, 2024). QRIS mendukung transaksi yang lebih cepat, praktis, nyaman, dan aman sehingga relevan dengan pola pembayaran digital masyarakat, termasuk Generasi Z (Saputra & Pramulita, 2025; Magfira, 2024).

Minat Penggunaan QRIS

Minat Penggunaan QRIS merupakan kecenderungan individu untuk memilih dan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Minat tersebut dapat terbentuk melalui penilaian terhadap karakteristik sistem, pengalaman penggunaan, serta pengaruh lingkungan yang diterima pengguna. Dalam penelitian ini, Minat Penggunaan menggambarkan kesediaan Generasi Z untuk menggunakan QRIS secara berkelanjutan sebagai alat pembayaran digital (Magfira, 2024).

Persepsi Kemudahan

Persepsi Kemudahan merupakan keyakinan individu bahwa suatu teknologi dapat dipahami dan dioperasikan tanpa memerlukan usaha yang besar (Ernawati & Noersanti, 2020 dalam Nadia & Wiryawan, 2022; Saefudin et al., 2024). Dalam penggunaan QRIS, kemudahan tercermin pada proses transaksi yang sederhana, alur yang jelas, serta akses yang praktis melalui perangkat digital (Erwinsyah & Ningsih, 2023). Sebagai konstruk utama TAM, persepsi kemudahan dapat membentuk sikap positif dan mendorong minat penggunaan, terutama pada Generasi Z yang mengharapkan teknologi praktis, efisien, dan mudah diakses (Musyarief et al., 2025).

Pengaruh Sosial

Pengaruh Sosial (*social influence*) merupakan proses ketika sikap, persepsi, dan keputusan individu dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Pengaruh tersebut dapat berasal dari keluarga, teman, maupun kelompok melalui informasi, rekomendasi, pengalaman, dan dorongan penggunaan. Dalam konteks QRIS, Pengaruh Sosial menunjukkan sejauh mana lingkungan dapat mendorong Generasi Z untuk menerima dan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital (Magfira, 2024).

Tingkatan Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial dapat dibedakan menjadi penerimaan (*acceptance*) dan kepatuhan (*compliance*), sedangkan *acceptance* mencakup *identification* dan *internalization* (Rezeki, 2022). *Identification* terjadi ketika individu menyesuaikan diri untuk memperoleh penerimaan kelompok, sedangkan *internalization* muncul ketika pengaruh telah sesuai dengan keyakinan pribadi dan *compliance* terjadi ketika individu mengikuti dorongan sosial tanpa sepenuhnya mengubah keyakinan. Dalam penggunaan QRIS, tingkatan tersebut menjelaskan bagaimana lingkungan memengaruhi Generasi Z melalui penyesuaian sosial, penerimaan pribadi, maupun dorongan langsung (Rezeki, 2022).

Bentuk Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial dapat berbentuk konformitas (*conformity*), kepatuhan terhadap permintaan (*compliance*), dan ketaatan (*obedience*) (Baron & Byrne, 2005 dalam Magfira, 2024). Konformitas terjadi ketika individu menyesuaikan perilaku dengan norma kelompok, *compliance* muncul karena ajakan pihak lain, sedangkan *obedience* terjadi akibat perintah dari pihak yang memiliki otoritas. Dalam konteks QRIS, bentuk tersebut menunjukkan bahwa keputusan penggunaan dapat dipengaruhi oleh kebiasaan kelompok, ajakan lingkungan, maupun pihak yang dianggap memiliki otoritas (Baron & Byrne, 2005 dalam Magfira, 2024).

Sikap Pengguna

Sikap terhadap penggunaan (*attitude toward use*) merupakan evaluasi positif atau negatif individu terhadap penggunaan suatu teknologi berdasarkan persepsi, pengalaman, manfaat, dan kenyamanan yang dirasakan. Dalam pembayaran digital, sikap positif cenderung terbentuk ketika teknologi dinilai mudah, efisien, bermanfaat, dan memberikan pengalaman transaksi yang menyenangkan (Saputri et al., 2025). Dalam penelitian ini, Sikap Penggunaan mencerminkan evaluasi Generasi Z terhadap QRIS yang selanjutnya dapat memengaruhi kecenderungan mereka untuk menggunakan teknologi pembayaran tersebut.

Pengembangan Hipotesis

Dampak Persepsi Kemudahan Pada Sikap Penggunaan QRIS

Dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), *perceived ease of use* atau Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan keyakinan bahwa suatu teknologi dapat dipahami, dipelajari, dan dioperasikan secara praktis tanpa memerlukan upaya yang berlebihan, sehingga semakin mudah teknologi digunakan, semakin kecil hambatan yang dirasakan dan semakin positif sikap pengguna terhadap teknologi tersebut. Dalam konteks QRIS, kemudahan tercermin dari proses transaksi yang sederhana, mulai dari membuka aplikasi, memindai kode QR, memasukkan nominal apabila diperlukan, hingga menyelesaikan pembayaran, serta fleksibilitas penggunaan melalui berbagai aplikasi pembayaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap Penggunaan QRIS, sehingga H1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak hanya menjadi karakteristik teknis QRIS, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap positif Generasi Z di Solo Raya. Karena Sikap terhadap Penggunaan ditempatkan sebagai variabel mediasi, pengaruh tersebut menegaskan bahwa kemudahan merupakan salah satu tahapan penting dalam proses penerimaan QRIS sebelum membentuk minat penggunaan. Hasil ini sejalan dengan Purnanta Anzie et al. (2024) yang menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *attitude toward using* QRIS pada Gen Z. Dengan demikian, hipotesis pertama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H1: *Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Dampak Pengaruh Sosial Pada Sikap Penggunaan QRIS

Pada penggunaan QRIS, pengaruh sosial dapat berasal dari rekomendasi teman, dukungan keluarga, kebiasaan masyarakat, maupun informasi yang diperoleh melalui media sosial. Generasi Z sebagai generasi yang aktif berinteraksi di lingkungan digital cenderung lebih mudah terpengaruh oleh opini, pengalaman, dan tren yang berkembang di media sosial maupun lingkungan sekitarnya. Apabila individu memperoleh dorongan atau penilaian positif dari orang-orang di sekitarnya mengenai penggunaan QRIS, maka individu tersebut cenderung membentuk sikap yang positif terhadap penggunaan QRIS.

Penelitian Purnanta Anzie et al. (2024) menunjukkan bahwa faktor sosial memiliki kontribusi dalam membentuk sikap dan niat Generasi Z terhadap penggunaan QRIS. Penelitian Puspitasari dan Salehudin (2022) juga menemukan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan QRIS, yang menunjukkan bahwa dukungan dari lingkungan sosial dapat meningkatkan penerimaan pengguna terhadap sistem pembayaran digital. Dengan demikian, semakin besar pengaruh sosial yang diterima oleh Generasi Z, semakin positif pula sikap mereka terhadap penggunaan QRIS.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H2: *Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Dampak Sikap Penggunaan Pada Minat Penggunaan QRIS

Dalam konteks penggunaan QRIS, sikap terhadap penggunaan mencerminkan penilaian Generasi Z terhadap QRIS sebagai metode pembayaran digital. Sikap positif dapat terbentuk apabila pengguna merasa bahwa QRIS memberikan kemudahan, efisiensi, kenyamanan, dan manfaat dalam melakukan transaksi. Sebaliknya, apabila pengguna memiliki sikap negatif terhadap QRIS, maka minat untuk menggunakan sistem pembayaran tersebut cenderung menurun. Oleh karena itu, sikap terhadap penggunaan menjadi faktor penting yang menentukan munculnya minat penggunaan QRIS.

Penelitian Purnanta Anzie et al. (2024) mengungkapkan bahwa *attitude toward use* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan QRIS pada Gen Z. Temuan tersebut selaras dengan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menerangkan bahwa sikap positif terhadap suatu teknologi akan mendorong terbentuknya niat maupun minat individu untuk menggunakan teknologi dimaksud. Dengan kata lain, semakin positif sikap yang dimiliki Gen Z terhadap penggunaan QRIS, maka akan semakin tinggi pula minat mereka untuk memanfaatkan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H3: *Sikap terhadap Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Dampak Persepsi Kemudahan Pada Minat Penggunaan QRIS

Dalam konteks penggunaan QRIS, kemudahan dalam proses transaksi, kemudahan mengakses layanan, serta kemudahan mempelajari cara penggunaan QRIS dapat meningkatkan ketertarikan Gen Z untuk memanfaatkan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

Hasil penelitian Purnanta Anzie et al. (2024) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan QRIS pada Generasi Z. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Gunarsih & Dyah Febriyani, 2025) serta (Yusuf et al., 2024) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah QRIS dipahami dan digunakan, maka semakin tinggi minat pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H4: *Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Dampak Pengaruh Sosial Pada Minat Penggunaan QRIS

Dalam konteks sistem pembayaran digital, pengaruh sosial dapat berupa rekomendasi dari orang terdekat, tren penggunaan di masyarakat, maupun informasi yang diperoleh melalui media sosial. Bagi Gen Z yang memiliki tingkat interaksi sosial dan penggunaan media digital yang tinggi, pengaruh dari lingkungan sekitar dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong terbentuknya minat untuk menggunakan QRIS.

Hasil penelitian Puspitasari dan Salehudin (2022), diketahui bahwa social influence memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap behavioral intention dalam penggunaan QRIS. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Raihan et al. turut menemukan bahwa social influence memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap usage decision QRIS di kalangan Generasi Z pada wilayah Jabodetabek. Kedua temuan tersebut mengindikasikan bahwa dukungan dari lingkungan sosial memegang peranan penting dalam mendorong individu untuk menerima serta menggunakan teknologi pembayaran digital.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H5: *Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Peran Mediasi Sikap terhadap Penggunaan pada Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan QRIS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sikap terhadap Penggunaan mampu memediasi pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan QRIS. Hal ini berarti kemudahan penggunaan tidak hanya memengaruhi minat secara langsung, tetapi juga melalui pembentukan sikap positif terhadap QRIS. Ketika Generasi Z menilai QRIS mudah dipelajari, dipahami, dan digunakan, persepsi tersebut mendorong evaluasi yang lebih positif, yang selanjutnya memperkuat minat untuk menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi. Signifikannya pengaruh tidak langsung, disertai pengaruh langsung yang tetap signifikan, menunjukkan adanya mediasi parsial (*partial mediation*), sehingga Sikap terhadap Penggunaan berperan sebagai salah satu mekanisme psikologis yang memperkuat hubungan antara Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Minat Penggunaan. Temuan ini sejalan dengan Purnanta Anzie et al. (2024) yang menunjukkan keterkaitan antara *perceived ease of use*, *attitude toward use*, dan *behavioral intention* dalam penggunaan QRIS pada Generasi Z, serta mendukung kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) bahwa persepsi terhadap kemudahan teknologi dapat membentuk sikap positif dan pada akhirnya meningkatkan kecenderungan untuk menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung, Sikap terhadap Penggunaan berperan sebagai mediator parsial dalam hubungan antara Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Minat Penggunaan QRIS. Dengan demikian, H6 dinyatakan diterima, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H6: *Sikap terhadap Penggunaan memediasi pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

Peran Mediasi Sikap terhadap Penggunaan pada Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan QRIS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sikap terhadap Penggunaan memediasi secara signifikan pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan QRIS. Temuan ini menegaskan bahwa pengaruh sosial tidak hanya mendorong minat Generasi Z secara langsung, tetapi juga melalui pembentukan sikap positif terhadap QRIS. Dukungan dari teman, keluarga, maupun lingkungan pergaulan dapat memperkuat evaluasi positif terhadap penggunaan QRIS yang selanjutnya meningkatkan kecenderungan untuk menggunakannya. Apabila pengaruh langsung Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan tetap signifikan setelah Sikap terhadap Penggunaan dimasukkan ke dalam model, maka hubungan tersebut menunjukkan mediasi parsial (*partial mediation*), yang berarti sikap menjadi salah satu mekanisme penjelas tanpa menghilangkan pengaruh langsung Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan. Hasil ini memperkuat penelitian Puspitasari dan Salehudin (2022) yang menunjukkan bahwa *social influence* berpengaruh terhadap *behavioral intention* penggunaan QRIS, sekaligus memperjelas bahwa pengaruh tersebut dapat berlangsung melalui pembentukan Sikap terhadap Penggunaan.

Berdasarkan hasil pengujian pengaruh langsung dan tidak langsung, Sikap terhadap Penggunaan berperan sebagai mediator parsial dalam hubungan antara Pengaruh Sosial dan Minat Penggunaan QRIS. Dengan demikian, H7 dinyatakan diterima., maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H7: *Sikap terhadap Penggunaan memediasi pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Generasi Z.*

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *explanatory research* untuk menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan QRIS melalui Sikap terhadap Penggunaan sebagai variabel mediasi (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di Solo Raya pada Februari–Agustus 2026 dengan sampel 280 responden Generasi Z berusia 18–35 tahun yang dipilih melalui *purposive sampling*, berdomisili di Solo Raya, dan pernah menggunakan QRIS. Data primer dikumpulkan secara daring melalui kuesioner Google Form dengan skala Likert lima poin, sedangkan variabel penelitian terdiri atas Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Pengaruh Sosial sebagai variabel independen, Sikap terhadap Penggunaan sebagai variabel mediasi, serta Minat Penggunaan QRIS sebagai variabel dependen. Data dianalisis menggunakan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan SmartPLS melalui evaluasi model pengukuran dan model struktural untuk menguji validitas, reliabilitas, hubungan langsung, pengaruh tidak langsung, serta peran mediasi antarvariabel (Hair et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 280 responden Generasi Z berusia 18–35 tahun yang berdomisili di Solo Raya dan pernah menggunakan QRIS. Data dikumpulkan secara daring melalui Google Form yang disebarluaskan melalui media sosial dan jaringan pertemanan, kemudian dianalisis menggunakan SmartPLS. Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, domisili, dan pengalaman menggunakan QRIS untuk memberikan gambaran umum mengenai profil sampel yang digunakan dalam penelitian. Karakteristik responden

berdasarkan jenis kelamin, usia, domisili, pekerjaan, dan penggunaan QRIS dalam transaksi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	72	25,4%
	Perempuan	208	74,6%
	Total	280	100%
Usia	12-19	5	1,8%
	20-27	256	91,5%
	28-35	19	6,7%
	Total	280	100%
Domisili	Surakarta	71	25,1%
	Boyolali	35	12,4%
	Sukoharjo	21	7,8%
	Karanganyar	52	18,4%
	Wonogiri	45	15,9%
	Sragen	17	6,7%
	Klaten	39	13,7%
	Total	280	100%
Pekerjaan	Pelajar	4	2,5%
	Mahasiswa/i	208	73,5%
	Pegawai	55	19,4%
	Lainnya	13	4,6%
	Total	280	100%
Apakah Anda menggunakan QRIS dalam transaksi	Ya	278	99,3%
	Tidak	2	0,7%
	Total	280	100%

Berdasarkan Tabel 1, penelitian ini melibatkan 280 responden Generasi Z di Solo Raya yang didominasi perempuan sebanyak 208 orang (74,6%), kelompok usia 20–27 tahun sebanyak 256 orang (91,5%), serta mahasiswa/i sebanyak 208 orang (73,5%). Berdasarkan domisili, responden terbanyak berasal dari Surakarta sebanyak 71 orang (25,1%), diikuti Karanganyar, Wonogiri, Klaten, Boyolali, Sukoharjo, dan Sragen. Selain itu, sebanyak 278 responden (99,3%) telah menggunakan QRIS dalam transaksi, sehingga secara umum karakteristik responden sesuai dengan fokus penelitian mengenai Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Z di Solo Raya.

Karakteristik Variabel Penelitian

Karakteristik masing-masing variabel penelitian berdasarkan nilai rata-rata indikator dan rata-rata variabel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator	Rata-rata Indikator	Rata-rata Variabel	Keterangan
Minat Penggunaan (Y)	Minat Penggunaan	MP1	3,950	4,239	Sangat Baik
		MP2	4,186		
		MP3	4,232		
		MP4	4,304		
		MP5	4,368		
		MP6	4,396		
Persepsi Kemudahan (X1)	Persepsi Kemudahan	PK1	4,504	4,419	Sangat Baik
		PK2	4,429		

Variabel	Dimensi	Indikator	Rata-rata Indikator	Rata-rata Variabel	Keterangan
Pengaruh Sosial (X2)	Pengaruh Sosial	PK3	4,368	3,904	Baik
		PK4	4,443		
		PK5	4,350		
		PS1	4,207		
		PS2	3,821		
		PS3	3,761		
		PS4	3,793		
		PS5	3,936		
Sikap Penggunaan (Z)	Sikap Penggunaan	SP1	4,379	4,279	Sangat Baik
		SP2	4,236		
		SP3	4,214		
		SP4	4,286		
		SP5	4,286		

Sumber: Data Olahan (2026)

Berdasarkan Tabel 2, seluruh variabel penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang relatif tinggi. Persepsi Kemudahan (X1) memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 4,419, diikuti Sikap Penggunaan (Z) sebesar 4,279, Minat Penggunaan (Y) sebesar 4,239, dan Pengaruh Sosial (X2) sebesar 3,904. Hasil ini menunjukkan bahwa Generasi Z di Solo Raya secara umum menilai QRIS mudah digunakan, memiliki sikap positif terhadap penggunaannya, serta menunjukkan minat penggunaan yang tinggi, sedangkan pengaruh lingkungan sosial tetap tergolong baik meskipun nilainya paling rendah dibandingkan variabel lainnya.

Evaluasi Outer Model

Evaluasi *outer model* dilakukan untuk memastikan bahwa indikator mampu mengukur konstruk secara valid dan reliabel sebelum pengujian *inner model*. Penilaian dilakukan melalui *outer loading*, *cross loading*, validitas konstruk, dan reliabilitas untuk menilai kemampuan indikator dalam merepresentasikan konstruk, membedakan antar konstruk, serta menunjukkan konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian validitas konvergen berdasarkan nilai *outer loading* dan *Average Variance Extracted* (AVE) disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian Validitas Konvergen

Variabel	Outer Loading	AVE
Minat Penggunaan	0,570–0,708	0,423
Pengaruh Sosial	0,610–0,799	0,561
Persepsi Kemudahan	0,587–0,718	0,428
Sikap Penggunaan	0,664–0,750	0,520

Sumber: Data Olahan (2026)

Hasil pengujian *outer model* menunjukkan bahwa konstruk Pengaruh Sosial dan Sikap Penggunaan telah memenuhi validitas konvergen dengan nilai AVE masing-masing 0,561 dan 0,520, sedangkan Minat Penggunaan dan Persepsi Kemudahan belum mencapai batas ideal 0,50 dengan nilai AVE sebesar 0,423 dan 0,428. Indikator SP4 pada konstruk Sikap Penggunaan dieliminasi karena memiliki *outer loading* di bawah 0,50, sementara indikator lain tetap dipertahankan berdasarkan nilai *loading*, reliabilitas konstruk, dan relevansi teoritis. Dengan demikian, validitas konvergen model telah terpenuhi pada sebagian konstruk, sedangkan keterbatasan pada Minat Penggunaan dan Persepsi Kemudahan perlu dicatat dalam interpretasi hasil. Hasil pengujian validitas diskriminan berdasarkan nilai *cross loading* masing-masing indikator terhadap konstruk penelitian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Validitas Diskriminan (Cross Loading)

Indikator	Minat Penggunaan	Pengaruh Sosial	Persepsi Kemudahan	Sikap Penggunaan
MP1	0,702	0,372	0,339	0,497
MP2	0,708	0,405	0,315	0,460
MP3	0,626	0,343	0,358	0,408
MP4	0,570	0,267	0,362	0,333
MP5	0,673	0,404	0,380	0,416
MP6	0,613	0,325	0,374	0,421
PK1	0,352	0,220	0,707	0,535
PK2	0,273	0,177	0,587	0,379
PK3	0,320	0,277	0,619	0,432
PK4	0,347	0,173	0,628	0,471
PK5	0,456	0,293	0,718	0,497
PS1	0,405	0,610	0,329	0,383
PS2	0,355	0,773	0,207	0,322
PS3	0,425	0,799	0,287	0,377
PS4	0,420	0,796	0,280	0,333
PS5	0,425	0,751	0,193	0,308
SP1	0,445	0,309	0,446	0,664
SP2	0,416	0,321	0,524	0,726
SP3	0,494	0,344	0,542	0,750
SP5	0,524	0,363	0,538	0,741

Sumber: Data Olahan (2026)

Hasil pengujian *outer model* menunjukkan bahwa konstruk Pengaruh Sosial dan Sikap Penggunaan telah memenuhi validitas konvergen dengan nilai AVE masing-masing 0,561 dan 0,520, sedangkan Minat Penggunaan dan Persepsi Kemudahan belum mencapai batas ideal 0,50 dengan nilai AVE sebesar 0,423 dan 0,428. Indikator SP4 pada konstruk Sikap Penggunaan dieliminasi karena memiliki *outer loading* di bawah 0,50, sementara indikator lain tetap dipertahankan berdasarkan nilai *loading*, reliabilitas konstruk, dan relevansi teoritis. Dengan demikian, validitas konvergen model telah terpenuhi pada sebagian konstruk, sedangkan keterbatasan pada Minat Penggunaan dan Persepsi Kemudahan perlu dicatat dalam interpretasi hasil. Hasil pengujian validitas dan reliabilitas konstruk berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Validitas dan Reliabilitas Konstruk

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability (rho_a)	Composite Reliability (rho_c)
Minat Penggunaan	0,726	0,732	0,814
Pengaruh Sosial	0,801	0,800	0,864
Persepsi Kemudahan	0,664	0,673	0,788
Sikap Penggunaan	0,692	0,696	0,812

Sumber: Data Olahan (2026)

Berdasarkan Tabel 5, seluruh konstruk memiliki reliabilitas yang memadai karena nilai *Composite Reliability* (rho_c) berada di atas 0,70, dengan nilai masing-masing 0,814 pada Minat Penggunaan, 0,864 pada Pengaruh Sosial, 0,788 pada Persepsi Kemudahan, dan 0,812 pada Sikap Penggunaan. Validitas diskriminan juga terpenuhi berdasarkan *cross loading*. Namun, validitas konvergen pada Minat Penggunaan dan Persepsi Kemudahan belum optimal karena nilai AVE masing-masing sebesar 0,423 dan 0,428 masih di bawah batas 0,50, sehingga kondisi tersebut menjadi keterbatasan pada kualitas model pengukuran.

Evaluasi Inner Model

Evaluasi *inner model* dilakukan untuk menilai hubungan struktural antarvariabel laten serta kemampuan model dalam menjelaskan dan memprediksi variabel endogen. Pengujian meliputi nilai R-Square, Q-Square, koefisien jalur, *t-statistics*, dan *p-values* sebagai dasar untuk menilai kualitas model serta menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian. Hasil pengujian koefisien determinasi berdasarkan nilai *R-Square* dan *Adjusted R-Square* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai R-Square

Variabel	R-Square	Adjusted R-Square
Minat Penggunaan	0,513	0,507
Sikap Penggunaan	0,561	0,557

Sumber: Data Olahan (2026)

Berdasarkan Tabel 6, nilai R-Square Minat Penggunaan sebesar 0,513 menunjukkan bahwa 51,3% variasinya dapat dijelaskan oleh variabel eksogen dalam model, sedangkan 48,7% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian. Sementara itu, nilai R-Square Sikap Penggunaan sebesar 0,561 menunjukkan bahwa 56,1% variasinya dapat dijelaskan oleh model dan 43,9% sisanya oleh faktor lain. Nilai Adjusted R-Square masing-masing sebesar 0,507 dan 0,557 menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan penjelasan yang cukup baik terhadap kedua variabel endogen. Hasil pengujian *predictive relevance* berdasarkan nilai *Q-Square* masing-masing variabel endogen disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Predictive Relevance

Variabel	Q-Square
Minat Penggunaan	0,205
Sikap Penggunaan	0,277

Sumber: Data Olahan (2026)

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 7, variabel Minat Penggunaan memiliki nilai Q-Square sebesar 0,205. Nilai tersebut lebih besar dari 0, sehingga menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kemampuan prediktif terhadap variabel Minat Penggunaan. Dengan demikian, konstruk eksogen yang digunakan dalam model memiliki kemampuan dalam memprediksi variasi Minat Penggunaan. Selanjutnya, variabel Sikap Penggunaan memperoleh nilai Q-Square sebesar 0,277. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0, yang menunjukkan bahwa model memiliki relevansi prediktif terhadap variabel Sikap Penggunaan. Nilai Q-Square yang lebih tinggi pada Sikap Penggunaan dibandingkan Minat Penggunaan menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan prediksi yang relatif lebih baik dalam menjelaskan variabel Sikap Penggunaan. Secara keseluruhan, nilai Q-Square pada kedua konstruk endogen, yaitu 0,205 untuk Minat Penggunaan dan 0,277 untuk Sikap Penggunaan, berada di atas nol. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki *predictive relevance* dan mampu memberikan prediksi yang relevan terhadap konstruk endogen yang diteliti.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis digunakan untuk menilai signifikansi hubungan antarvariabel dalam model penelitian berdasarkan nilai *path coefficient*, *t-statistics*, dan *p-values* dari analisis PLS-SEM. Hasil tersebut menjadi dasar untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis sekaligus mendukung pembahasan dengan mengaitkan temuan penelitian pada teori dan

penelitian terdahulu. Hasil pengujian hipotesis langsung berdasarkan nilai *path coefficient*, *t-statistics*, dan *p-values* disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Pengujian Hipotesis Langsung

Hipotesis	Path	Coefficient	t-statistics	p-values	Decision
H1	Persepsi Kemudahan → Minat Penggunaan	0,141	1,252	0,211	Ditolak
H2	Persepsi Kemudahan → Sikap Penggunaan	0,627	12,660	0,000	Diterima
H3	Pengaruh Sosial → Minat Penggunaan	0,306	6,384	0,000	Diterima
H4	Pengaruh Sosial → Sikap Penggunaan	0,244	4,609	0,000	Diterima
H5	Sikap Penggunaan → Minat Penggunaan	0,411	5,977	0,000	Diterima

Sumber: Data Olahan (2026)

Pengujian hipotesis menggunakan prosedur *bootstrapping* pada SmartPLS 4 dengan tingkat signifikansi 5%, di mana hipotesis diterima apabila *p-value* < 0,05 dan *t-statistics* > 1,96. Hasil pengujian menunjukkan bahwa H1 ditolak karena Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,141$; $t = 1,252$; $p = 0,211$). Sebaliknya, H2 diterima karena Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Penggunaan ($\beta = 0,627$; $t = 12,660$; $p = 0,000$). H3 dan H4 juga diterima karena Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,306$; $t = 6,384$; $p = 0,000$) serta Sikap Penggunaan ($\beta = 0,244$; $t = 4,609$; $p = 0,000$). Selain itu, H5 diterima karena Sikap Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,411$; $t = 5,977$; $p = 0,000$). Dengan demikian, dari lima hipotesis yang diuji, empat hipotesis diterima dan satu hipotesis ditolak. Hasil pengujian hipotesis tidak langsung melalui variabel mediasi Sikap Penggunaan berdasarkan nilai *indirect effect*, *t-statistics*, dan *p-values* disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Pengujian Hipotesis Tidak Langsung

Hipotesis	Path	Indirect Effect	t-statistics	p-values	Decision
H6	Persepsi Kemudahan → Sikap Penggunaan → Minat Penggunaan	0,258	5,044	0,000	Diterima
H7	Pengaruh Sosial → Sikap Penggunaan → Minat Penggunaan	0,100	3,784	0,000	Diterima

Sumber: Data Olahan (2026)

Pengujian hipotesis tidak langsung menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan berperan sebagai variabel mediasi dalam hubungan Persepsi Kemudahan dan Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan. H6 diterima karena pengaruh tidak langsung Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan melalui Sikap Penggunaan memiliki koefisien sebesar 0,258, *t-statistics* 5,044, dan *p-values* 0,000, sedangkan H7 juga diterima karena Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan melalui Sikap Penggunaan memperoleh koefisien sebesar 0,100, *t-statistics* 3,784, dan *p-values* 0,000. Kedua hasil tersebut memenuhi kriteria signifikansi *t-statistics* > 1,96 dan *p-values* < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan Persepsi Kemudahan dan Pengaruh Sosial mampu meningkatkan Minat Penggunaan QRIS melalui pembentukan Sikap Penggunaan yang lebih positif.

Pembahasan

Pengaruh X1 Terhadap Y

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan, dengan koefisien jalur sebesar 0,141, *t-statistics* 1,252, dan *p-value* 0,211, sehingga H1 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan QRIS belum menjadi faktor yang secara langsung menentukan minat Generasi Z untuk menggunakannya. Kondisi tersebut dapat dipahami karena QRIS merupakan metode pembayaran yang telah dikenal dan relatif sederhana dalam penggunaannya, sehingga aspek kemudahan tidak lagi menjadi pembeda utama dalam membentuk minat. Dengan kata lain, ketika tingkat kemudahan telah dirasakan memadai, peningkatan kemudahan tidak secara otomatis diikuti oleh peningkatan minat penggunaan.

Hasil ini menjadi lebih bermakna karena Persepsi Kemudahan justru berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Penggunaan dengan koefisien sebesar 0,627. Artinya, kemudahan lebih berperan dalam membentuk evaluasi dan penerimaan positif terhadap QRIS daripada mendorong minat secara langsung. Pola tersebut menunjukkan bahwa hubungan Persepsi Kemudahan dengan Minat Penggunaan dalam penelitian ini bersifat lebih kompleks dan berlangsung melalui mekanisme sikap. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *perceived ease of use* tidak selalu menghasilkan pengaruh langsung terhadap *intention to use*, tetapi dapat membentuk sikap positif yang kemudian memengaruhi niat penggunaan. Dengan demikian, ketidaksignifikanan pengaruh langsung Persepsi Kemudahan tidak menunjukkan bahwa kemudahan tidak penting, melainkan menunjukkan bahwa perannya dalam membentuk Minat Penggunaan QRIS lebih banyak bekerja melalui Sikap Penggunaan.

Temuan ini menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, hubungan langsung antara *Perceived Ease of Use* dan *Behavioral Intention* sebagaimana diprediksikan dalam model penerimaan teknologi tidak memperoleh dukungan empiris, karena pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan lebih kuat ketika disalurkan melalui Sikap Penggunaan.

Pengaruh X1 Terhadap M

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Penggunaan, dengan koefisien jalur sebesar 0,627, *t-statistics* 12,660, dan *p-value* 0,000, sehingga H2 diterima. Besarnya koefisien tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan merupakan salah satu faktor yang kuat dalam membentuk Sikap Penggunaan QRIS. Ketika QRIS dipersepsikan mudah dipahami, mudah dioperasikan, dan tidak membutuhkan usaha yang kompleks, pengguna cenderung memberikan evaluasi yang lebih positif terhadap penggunaannya. Dalam konteks Generasi Z yang telah memiliki pengalaman menggunakan QRIS, kemudahan tersebut dapat memperkuat penerimaan karena proses transaksi dipandang praktis dan tidak menimbulkan hambatan berarti.

Temuan ini sejalan dengan Technology Acceptance Model (TAM) yang menjelaskan bahwa *perceived ease of use* berperan dalam membentuk sikap individu terhadap penerimaan teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan QRIS bukan sekadar karakteristik teknis, tetapi menjadi dasar terbentuknya penilaian dan penerimaan positif pengguna terhadap QRIS. Pengaruh yang kuat tersebut juga membantu menjelaskan mengapa Sikap Penggunaan selanjutnya terbukti berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan. Oleh karena itu, peningkatan kemudahan pada aspek operasional QRIS tetap penting karena dapat memperkuat sikap positif pengguna dan secara

tidak langsung mendukung terbentuknya minat penggunaan. Dengan demikian, hasil H2 memberikan dukungan empiris terhadap hubungan antara *Perceived Ease of Use* dan *Attitude Toward Using* dalam kerangka TAM.

Pengaruh X2 Terhadap Y

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan, dengan koefisien jalur sebesar 0,306, *t-statistics* 6,384, dan *p-value* 0,000, sehingga H3 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran nyata dalam membentuk keputusan Generasi Z untuk menggunakan QRIS. Ketika penggunaan QRIS memperoleh dukungan, rekomendasi, atau telah menjadi kebiasaan dalam lingkungan pertemanan dan kelompok sosial yang dianggap penting, individu cenderung memiliki dorongan yang lebih kuat untuk menggunakannya. Dalam konteks pembayaran digital, pengaruh tersebut dapat muncul melalui proses observasi dan penyesuaian terhadap perilaku kelompok, terutama ketika penggunaan QRIS dipandang sebagai praktik pembayaran yang umum dan sesuai dengan lingkungan sosial responden.

Pengaruh tersebut juga menunjukkan bahwa Minat Penggunaan QRIS tidak sepenuhnya terbentuk dari pertimbangan individual terhadap karakteristik teknologi, tetapi turut dipengaruhi oleh konteks sosial tempat pengguna berinteraksi. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *social influence* berperan dalam meningkatkan *intention to use* pada berbagai konteks penerimaan teknologi. Dengan demikian, Pengaruh Sosial menjadi faktor eksternal yang mampu memperkuat Minat Penggunaan QRIS, karena penerimaan dan perilaku kelompok dapat memberikan dorongan psikologis bagi individu untuk mengikuti penggunaan teknologi yang telah diterima di lingkungan sosialnya.

Temuan tersebut juga mendukung pengembangan TAM melalui TAM2, yang menempatkan faktor sosial sebagai salah satu determinan dalam proses penerimaan teknologi. Dalam TAM2, pengaruh sosial terutama tercermin melalui *subjective norm*, yaitu persepsi individu mengenai tuntutan atau harapan dari pihak yang dianggap penting untuk menggunakan suatu teknologi. Dalam konteks QRIS, ketika teman, keluarga, atau lingkungan sosial responden telah menggunakan dan mendukung QRIS, individu dapat memperoleh dorongan untuk mengikuti penggunaan tersebut. Hasil H3 menunjukkan bahwa mekanisme sosial tersebut relevan dalam membentuk Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Z.

Pengaruh X2 Terhadap M

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Penggunaan, dengan koefisien jalur sebesar 0,244, *t-statistics* 4,609, dan *p-value* 0,000, sehingga H4 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi dan respons Generasi Z terhadap penggunaan QRIS turut dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Dukungan, rekomendasi, serta pengalaman penggunaan QRIS dari teman, keluarga, maupun kelompok yang dianggap penting dapat menjadi sumber rujukan dalam membentuk penilaian positif terhadap QRIS. Dalam konteks ini, individu tidak hanya menilai QRIS berdasarkan pengalaman pribadi, tetapi juga mempertimbangkan penerimaan dan praktik penggunaan yang berkembang di lingkungan sosialnya.

Besarnya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan QRIS terbentuk melalui interaksi antara penilaian individual dan konteks sosial. Ketika penggunaan QRIS dipandang lazim, diterima, dan didukung oleh lingkungan sekitar, persepsi tersebut dapat

memperkuat penerimaan serta evaluasi positif pengguna terhadap QRIS. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *social influence* berperan dalam membentuk *attitude* pada penerimaan teknologi. Dengan demikian, Pengaruh Sosial tidak hanya berfungsi sebagai pendorong perilaku penggunaan, tetapi juga sebagai faktor eksternal yang membentuk sikap positif terhadap QRIS, yang selanjutnya berkontribusi terhadap terbentuknya Minat Penggunaan.

Secara teoritis, temuan ini mendukung pengembangan Technology Acceptance Model melalui TAM2 yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Davis (2000). TAM2 memperluas TAM dengan memasukkan faktor sosial, salah satunya *subjective norm*, yang menggambarkan sejauh mana individu mempertimbangkan pandangan atau dorongan dari pihak-pihak yang dianggap penting dalam menerima suatu teknologi. Dalam konteks penelitian ini, Pengaruh Sosial mencerminkan pengaruh teman, keluarga, dan lingkungan sekitar terhadap evaluasi Generasi Z terhadap QRIS. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sikap Penggunaan menunjukkan bahwa penerimaan sosial terhadap QRIS tidak hanya mendorong kecenderungan penggunaan, tetapi juga membentuk evaluasi positif pengguna terhadap teknologi tersebut. Dengan demikian, hasil H4 memperkuat relevansi TAM2 dalam menjelaskan bahwa proses penerimaan teknologi dapat dipengaruhi oleh faktor sosial di luar karakteristik teknologi itu sendiri.

Pengaruh M Terhadap Y

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan, dengan koefisien jalur sebesar 0,411, *t-statistics* 5,977, dan *p-value* 0,000, sehingga H5 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa sikap merupakan salah satu determinan penting dalam pembentukan minat Generasi Z untuk menggunakan QRIS. Ketika QRIS dinilai memberikan pengalaman penggunaan yang baik, sesuai dengan kebutuhan, dan layak untuk digunakan, penilaian tersebut mendorong terbentuknya kecenderungan untuk menggunakan QRIS secara lebih lanjut.

Hasil tersebut memberikan dukungan empiris terhadap proposisi TAM mengenai hubungan *Attitude Toward Using* dengan *Behavioral Intention*. Dalam kerangka TAM, sikap positif terhadap penggunaan teknologi dapat mendorong terbentuknya niat perilaku untuk menggunakan teknologi tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin positif Sikap Penggunaan Generasi Z terhadap QRIS, semakin kuat pula Minat Penggunaan QRIS. Dengan demikian, hasil H5 memberikan dukungan empiris terhadap hubungan antara *Attitude Toward Using* dan *Behavioral Intention* dalam konteks penggunaan QRIS.

Pengaruh X1 Terhadap Y Melalui M

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan mampu memediasi secara signifikan pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan, dengan nilai *indirect effect* sebesar 0,258, *t-statistics* sebesar 5,044, dan *p-value* sebesar 0,000, sehingga H6 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan memiliki pengaruh tidak langsung yang positif terhadap Minat Penggunaan melalui Sikap Penggunaan. Artinya, semakin mudah QRIS dipahami dan digunakan, semakin positif evaluasi pengguna terhadap QRIS, yang selanjutnya meningkatkan kecenderungan untuk menggunakannya.

Temuan ini menjadi penting ketika dikaitkan dengan hasil pengaruh langsung X1 terhadap Y. Pengaruh langsung Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan terbukti tidak signifikan, sedangkan pengaruh X1 terhadap M dan M terhadap Y masing-masing signifikan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan menjadi jalur yang menyalurkan pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan. Dengan kata lain, kemudahan QRIS belum cukup untuk secara langsung meningkatkan minat penggunaan, tetapi terlebih dahulu perlu diterjemahkan menjadi evaluasi atau sikap positif terhadap QRIS. Setelah sikap positif terbentuk, pengaruh tersebut kemudian diteruskan pada peningkatan Minat Penggunaan.

Temuan tersebut memperkuat mekanisme Technology Acceptance Model (TAM), khususnya bahwa persepsi pengguna terhadap karakteristik teknologi dapat membentuk evaluasi terhadap penggunaan teknologi yang selanjutnya berkaitan dengan niat perilaku. Dalam konteks penelitian ini, Persepsi Kemudahan berperan pada tahap pembentukan Sikap Penggunaan, sedangkan Sikap Penggunaan berperan pada tahap pembentukan Minat Penggunaan. Dengan demikian, hasil mediasi menunjukkan bahwa pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Z di Solo Raya lebih terlihat melalui mekanisme pembentukan Sikap Penggunaan daripada melalui hubungan langsung.

Pengaruh X2 Terhadap Y Melalui M

Hasil pengujian menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan mampu memediasi secara signifikan pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan, dengan nilai *indirect effect* sebesar 0,100, *t-statistics* sebesar 3,784, dan *p-value* sebesar 0,000, sehingga H7 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial tidak hanya meningkatkan Minat Penggunaan secara langsung, tetapi juga memberikan pengaruh melalui pembentukan Sikap Penggunaan. Artinya, pengaruh lingkungan sosial dapat mendorong penggunaan QRIS tidak hanya karena adanya dorongan dari pihak lain, tetapi juga karena pengaruh tersebut membentuk evaluasi yang lebih positif terhadap QRIS.

Temuan ini dapat dilihat dari signifikannya hubungan X2 terhadap M dan M terhadap Y. Dukungan, rekomendasi, serta kebiasaan penggunaan QRIS dalam lingkungan sosial dapat membentuk penilaian bahwa QRIS merupakan metode pembayaran yang diterima dan relevan untuk digunakan. Penilaian tersebut kemudian membentuk Sikap Penggunaan yang positif dan selanjutnya meningkatkan Minat Penggunaan. Dengan demikian, Sikap Penggunaan berfungsi sebagai mekanisme psikologis yang meneruskan sebagian pengaruh lingkungan sosial menjadi kecenderungan untuk menggunakan QRIS.

Berbeda dengan hubungan X1 terhadap Y, pengaruh langsung Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan juga terbukti signifikan, yaitu sebesar 0,306 dengan *t-statistics* 6,384 dan *p-value* 0,000. Sementara itu, pengaruh tidak langsung melalui Sikap Penggunaan juga signifikan sebesar 0,100. Hal ini menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial memengaruhi Minat Penggunaan melalui dua jalur, yaitu secara langsung dan melalui Sikap Penggunaan, sehingga Sikap Penggunaan berperan sebagai mediator parsial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh terhadap Minat Penggunaan QRIS secara langsung, sekaligus melalui proses pembentukan sikap positif terhadap QRIS.

Hasil tersebut memperkuat penerapan TAM2 yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Davis (2000), khususnya mengenai peran faktor sosial dalam penerimaan teknologi. Pengaruh Sosial dalam penelitian ini berkaitan dengan mekanisme *subjective norm*, yaitu pengaruh pihak-pihak yang dianggap penting oleh individu terhadap penerimaan suatu teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerimaan QRIS pada Generasi Z di Solo Raya tidak hanya terbentuk karena dorongan sosial secara langsung, tetapi juga melalui proses evaluasi internal yang tercermin dalam Sikap Penggunaan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dari tujuh hipotesis yang diuji terdapat enam hipotesis diterima dan satu ditolak. Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap Minat Penggunaan QRIS ($\beta = 0,141$; $p = 0,211$), tetapi berpengaruh positif terhadap Sikap Penggunaan ($\beta = 0,627$; $p = 0,000$), sedangkan Pengaruh Sosial berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,306$; $p = 0,000$) dan Sikap Penggunaan ($\beta = 0,244$; $p = 0,000$). Sikap Penggunaan juga berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan ($\beta = 0,411$; $p = 0,000$) serta terbukti memediasi pengaruh Persepsi Kemudahan ($\beta = 0,258$; $p = 0,000$) dan Pengaruh Sosial ($\beta = 0,100$; $p = 0,000$) terhadap Minat Penggunaan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Sikap Penggunaan menjadi mekanisme penting dalam membentuk Minat Penggunaan QRIS pada Generasi Z di Solo Raya. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan berupa penghapusan indikator SP4, nilai AVE beberapa konstruk yang belum optimal, kemampuan model menjelaskan Minat Penggunaan sebesar 51,3%, keterbatasan generalisasi, serta penggunaan data *self-report*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan memperluas sampel dan wilayah penelitian, menambahkan variabel seperti *Perceived Usefulness*, *Trust*, *Perceived Security*, *Habit*, *Facilitating Conditions*, dan *Perceived Risk*, serta mempertimbangkan pendekatan longitudinal atau *mixed methods* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penggunaan QRIS.

5. REFERENCES

- Algusri, J., Magdalena, M., & Hadi, M. F. (2024). Pengaruh Pengetahuan dan Sikap Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) Pembayaran Digital. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomika*, 14(1), 123–131. <https://doi.org/10.37859/jae.v14i1.7032>
- Amamilah, S., Mulyadi, D., Pertiwi Hari Sandi, S., Studi Manajemen, P., Ekonomi dan Bisnis, F., & Buana Perjuangan Karawang, U. (n.d.). *THE EFFECT OF PERCEPTION OF EASE OF USE, PERCEPTION OF EFFECTIVENESS, AND PERCEPTION OF BENEFITS ON INTEREST IN USE OF QRIS AS A PAYMENT TRANSACTION TOOL FOR STUDENTS OF BUANA*.
- Anisa, N., Wibowo, 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*, 3(14), 1243–1258. <https://gemawiralodra.unwir.ac.id/index.php/gemawiralodra>
- Anshori, Muhamad Amir and , Ihwan Susila, SE, M.Si, P.hD and , Dr. Muzakar Isa, SE, MSi (2021) *Pengaruh Brand Awareness, Dan Brand Asosiation, Terhadap Loyalitas Pelanggan Yang Dimediasi Oleh Kepuasan Pelanggan Ayam Geprek Sako*. Thesis thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anshori, M. A. (2015). *Pemahaman Persepsi Konsumen Atas Pengambilan Keputusan Pembelian Motor Roda 3 Produksi Indonesia Merek Nozomi* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Ayu Andhini, N., & Muat, S. (2024). *Tapping into the Future: What Drives Generation Z to Adopt Digital Payments? Practical/Policy/Social Implications*. 1(2). <https://icess.uin->

- Bank Indonesia. (2022a). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/qr/default.aspx?>
- Bank Indonesia. (2022b). *Sekilas Sistem Pembayaran di Indonesia*. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Bernika Ifada, A., & Abidin, Z. (2022). Factor Analysis of Continuance Intention to Use QR Code Mobile Payment Services: An Extended Expectation-Confirmation Model (ECM). *Journal of Advances in Information Systems and Technology*, 4(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jaist>
- Candy, C., Shellyna, S., Justyanita, J., & Kristiani, K. (2022). E-wallet Adoption: Technology Acceptance Model and COVID-19. *Jurnal Inovasi Ekonomi*, 7(01), 91–100. <https://doi.org/10.22219/jiko.v7i01.20385>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS quarterly*, 319-340.
- Eka Octavianingrum, P., & Lila Kusuma, I. (n.d.). THE EFFECT OF FINANCIAL LITERACY, PERCEIVED USEFULNESS AND PERCEIVED EASE OF USE TO INTEREST IN USE INDONESIAN QUICK RESPONSE STANDARDS (QRIS) FOR CREATIVE INDUSTRY (MSMEs) IN SURAKARTA CITY. *Business and Accounting Research (IJEBAR) Peer Reviewed-International Journal*, 7. Retrieved <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBAR>
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kepercayaan terhadap minat penggunaan pada aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2), 27–37.
- Erwinsyah, & Ningsih, E. K. (2023). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP NIAT UNTUK MENGGUNAKAN DAN PENGGUNAAN AKTUAL TEKNOLOGI PEMBAYARAN DIGITAL QRIS. *JEMI*, 23(1), 22–36.
- F Alfa, E. A., & Pramana, E. (2023). Gunawan (Mobile Payment Adoption in Generation Z Using Extended Unified Technology Acceptance and Use of Technology). In *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* (Vol. 6, Number 1).
- Faizani1, S. N., & Indriyanti2, A. D. (n.d.). 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, dan LinkAja di Surabaya). *JEISBI*, 02, 2021.
- Fiatus, K., Amalina, S., & Nugroho, A. A. (2021). *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan PREFERENSI MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL* (Vol. 21, Number 1).
- Firdaus, R. Z., Putra, Y. A., Purwinarti, T., Haryani, Y. T., Putra Pratama, A., Tutupoho, R. R., Kurniasari, R., Ella, Y., Chandra, N., Jakarta, P. N., Prof, J., & Siwabessy, G. A. (n.d.). *The Influence of Perceived Benefits and Security of QRIS Use on Behavioral Intentions*.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. Belief, attitude, intention, and behavior: An introduction to theory

and research. Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1975.

- Green, S. E., Sheeba, R., & Daniel, J. (2025). Mobile Payment Adoption Among Youth: Generation Z. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 7(4), 1–15. www.ijfmr.com
- Gunarsih, T., & Dyah Febriyani. (2025). APAKAH TRUST MEMDIASI PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS? *Kajian Bisnis Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha*, 33(2), 124–136. <https://doi.org/10.32477/jkb.v33i2.1180>
- Hamzah Muchtar, E., Trianto, B., Maulana, I., Alim, M. N., Marasabessy, R. H., Hidayat, W., Junaedi, E., & Masrizal. (2024). Quick response code Indonesia standard (QRIS) E-payment adoption: customers perspective. *Cogent Business and Management*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2316044>
- Harahap, R. A., & Zoraya, I. (2024). The Influence of Perceived Ease of use, Usefulness, and Security on Gen Z's Interest in using Q-Ris (Quick Response Code Indonesian Standard) as a Payment Method. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 3(3), 853–866. <https://doi.org/10.55927/fjas.v3i3.8407>
- Hutahayan, B. L., Siahay, A. Z. D., & Muslimin, U. R. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan E-Payment Qris. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Daerah*, 19(2), 146–157.
- Ilmiah, J., & Akuntansi, K. (2024). Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology Untuk Mengetahui Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan QRIS. 17(2), 2621–6248. <https://doi.org/10.51903/kompak.v17i2>
- Kresna, R. B. (2022). PENGARUH LITERASI KEUANGAN, PENDAPATAN DAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDAR (QRIS) PADA PELAKU UMKM DI KECAMATAN TEMANGGUNG. *Diponegoro Journal Of Economics*, 11(33), 146–162. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jme>
- Kurnia, E., & Yolanda, M. (2024). MMS Marketing Management Studies Impact of perceived usefulness, ease of use, and privacy & security on QRIS adoption: mediating role of behavioral intention. <https://doi.org/10.24036/jkmp.v4i2.504>
- Linge, A. A., Chaudhari, T., Kakde, B. B., & Singh, M. (2023). Analysis of Factors Affecting Use Behavior towards Mobile Payment Apps: A SEM Approach. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023. <https://doi.org/10.1155/2023/3327994>
- Magfira, R. F. (2024). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, KEAMANAN, PERILAKU PENGGUNAAN DAN SOCIAL INFLUENCE TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN YANG DILAKUKAN GEN Y & GEN Z DI PROVINSI DI. YOGYAKARTA.
- Manandhar, S., & Kohsuwan, P. (2022). Exploring Factors Affecting Consumers' Behavioral Intention to Adopt Mobile Payment Services: A Case Study in the Kathmandu Valley, Nepal. In *Human Behavior, Development and Society E-ISSN* (Vol. 23, Number 3).

- Musyarief, M., Ansori, A., Lestari, E. P., & Lestari, &. (2025). The Effect of Ease of Use, Benefits, and Risks on QRIS Usage Intention with Trust as Moderator Citation. *Research Horizon*, 3(4), 1049–1062.
- Nadia, G., & Wiryawan, D. (2022). PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP NIAT PENGGUNAAN E-WALLET SHOPEEPAY (Studi Pada Pengguna ShopeePay di Bandar Lampung). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(2), 185–198. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i2.13486>
- Nofita, M., & Sebastian, D. (2022). *Technology Acceptance Models pada Teknologi Digital : Survey Paper* (Vol. 2, Number 2).
- Nurhapsari, R., & Sholihah, E. (2022). Analysis of the factors of intention to use QRIS for MSMEs in Semarang City's traditional market. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 18(2), 199–211. <https://doi.org/10.21067/jem.v18i2.7291>
- Purnanta Anzie, L., Manalu, G., Dwi Ditz Savitri, S., Oktaviana Putri, R., & Zusrony, E. (2024a). STUDY OF GEN Z ACCEPTANCE ANALYSIS IN USING DIGITAL QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) AS A DIGITAL TRANSACTION TOOL. *Business and Accounting Research (IJEBA) Peer Reviewed-International Journal*, 8(4), 962–969. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBA>
- Purnanta Anzie, L., Manalu, G., Dwi Ditz Savitri, S., Oktaviana Putri, R., & Zusrony, E. (2024b). STUDY OF GEN Z ACCEPTANCE ANALYSIS IN USING DIGITAL QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) AS A DIGITAL TRANSACTION TOOL. *Business and Accounting Research (IJEBA) Peer Reviewed-International Journal*, 8(4), 962–969. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBA>
- Purwanto, H., Indrian Sasmito Adi, H., & Sri Astuty, H. (n.d.). *The Influence Of Perceived Ease Of Use On The Intention To Use Digital Payment Applications In Transactions*.
- Puspitasari, A. A., & Salehudin, I. (2022). Quick Response Indonesian Standard (QRIS): Does Government Support Contribute to Cashless Payment System Long-term Adoption? *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(1). <https://doi.org/10.35313/jmi.v2i1.29>
- Raihan, M., Hermansyah, R., Fidhyallah, N. F., Andriani, P., Bisnis, P., Bisnis, D., & Jakarta, U. N. (n.d.). *Ekopedia: Jurnal Ilmiah Ekonomi Pengaruh Perceived ease of Use, Digital Promotion, dan Social Influence terhadap Usage Decision QRIS Pada Generasi Z di Jabodetabek*. <https://doi.org/10.63822/r380qg13>
- Rezeki, A. A. (2022). Pengaruh kemudahan, manfaat dan social influence terhadap minat pelaku umkm menggunakan peer to peer lending syariah di banda aceh. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Sabrina Luthfia, Inayah Nurul, & Syahbudi Muhammad. (2026). QRIS Dan Fenomena Cashless Society: Efisiensi Pembayaran Digital Terhadap Perspektif Gen Z. *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi*, 10(1), 509–526. <https://doi.org/https://doi.org/10.33395/owner.v10i1.3042>
- Saefudin, S., Ariyadi, M. Y., Augtiah, I., Dyah Kurniawati, H., Anafih, E. S., & Anshori, M. A. (2024). *ANALYSIS OF VISITOR BEHAVIOR IN BOOKING HOTELS THROUGH WEBSITES IN INDONESIA WITH THE THEORY ACCEPTANCE MODEL (TAM) APPROACH*.
- Saeful Munif, A. (2023). UNTUK BERINFAQ DI MASJID RAYA BAITURRAHMAN SEMARANG. In *DJIEB* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/djieb/index>

- Safitri, J. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN QRIS TERHADAP PERILAKU KONSUMSI MAKANAN GENERASI Z : ANALISIS THEORY OF PLANNED BEHAVIOR (TPB). *Jurnal Istiqro*, 10(1), 32–48. <https://doi.org/10.30739/istiqro.v10i1.2827>
- Saputra, G. A., & Pramulita, S. (2025). Cashless Movement: Peran QRIS Sebagai Pembayaran Digital dalam Mendorong Keputusan Pembelian Konsumen UMKM Saparua Bandung. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7658–7666. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3156>
- Saputri, N. D. M., Fida Muthia, F. M., & Melisa Ariani Putri. (2025). Digitalization of Payments in Urban Society Indonesia. *JBTI : Jurnal Bisnis : Teori Dan Implementasi*, 16(2), press. <https://doi.org/10.18196/jbti.v16i2.27558>
- Setyawati, C. Y., & Syahri, A. (n.d.). *PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE TERHADAP INTENTION TO USE QRIS BCA MOBILE DENGAN PERCEIVED USEFULNESS SEBAGAI VARIABEL MEDIASI*.
- Suprono Wahyujatmiko, R. (2025). *Consumer Behavior toward Digital Transactions Using QRIS: A Technology Acceptance Model (TAM) Approach*. <https://nawalaeducation.com/index.php/NJ/index>
- Tu, M., Wu, L., Wan, H., Ding, Z., Guo, Z., & Chen, J. (2022). The Adoption of QR Code Mobile Payment Technology During COVID-19: A Social Learning Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.798199>
- Venkatesh, V., and Davis, F.D. A theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal case studies. *Management Science*, 46, 2, (2000), 186-204.
- Widayat, Marsudi, & Masudin, I. (2023). QR-code-based payment. Does the consumer intend to adopt a retail buying transaction? *Banks and Bank Systems*, 18(3), 1–13. [https://doi.org/10.21511/bbs.18\(3\).2023.01](https://doi.org/10.21511/bbs.18(3).2023.01)
- Wulandari, A. D., Sunarto, A., & Afrianty, N. (2024). Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi pada Mahasiswa GENBI Bengkulu). *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 8(1), 633. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v8i1.1195>
- Yamin, M. A. Y., & Abdalatif, O. A. A. (2024). Examining consumer behavior towards adoption of quick response code mobile payment systems: transforming mobile payment in the fintech industry. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03189-w>
- Yulianti, G., Chaidir, M., & Pramono, A. S. (2024). PERAN TEKNOLOGI KEUANGAN (FINTECH) DALAM MENDORONG PERTUMBUHAN EKONOMI DAN INKLUSI KEUANGAN DI INDONESIA: TANTANGAN DAN PELUANG. *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(4), 349–355. <https://doi.org/10.53866/jimi.v4i4.649>
- Yusuf, M., Rahmiati, & Thamrin. (2024). The influence of perceived usefulness, perceived ease of use, perceived risk on behavioral intention for QRIS User. *Marketing Management Studies*, 4(2), 100–118. <https://doi.org/10.24036/mms.v4i2.50>

