

# MENGUNGKAP TREN PEMBAYARAN QRIS TERPOPULER DAN DINAMIKA PERILAKU PENGGUNA DI SALAH SATU PTN VOKASI BANDUNG

Alifia Aura Azzahra<sup>1</sup>  
Joy Tessyaloni Rosliana<sup>2</sup>

Politeknik Negeri Bandung

Email : [alifia.aura.abs23@polban.ac.id](mailto:alifia.aura.abs23@polban.ac.id) ; [joy.tessyaloni.abs23@polban.ac.id](mailto:joy.tessyaloni.abs23@polban.ac.id)

Received : Aug 29<sup>th</sup> 2024

Revised : Sep 26<sup>th</sup> 2024

Accepted : Jan 31<sup>th</sup> 2024

## ABSTRACT

*Digital payments continue to grow over time, especially payment through the QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) method has become a digital payment innovation that is growing ubiquity in all circles, especially among students. The purpose of this study is to determine usage trends of QRIS at Politeknik Negeri Bandung, banks, and students' favorite digital wallets, and identify related factors that influence the choice of payment methods. The research method used a quantitative approach, the data was collected through a questionnaire involving 102 respondents from various departments throughout Politeknik Negeri Bandung and then the data was processed with the aid of SPSS 23. The outcomes of the analysis explained that BRI bank was the most popular bank with a percentage of 39.2% and DANA digital wallet was the most popular choice among Politeknik Negeri Bandung students. In addition, QRIS has been shown to significantly impact user behavior, using the coefficient of determination ( $r^2$ ) value of 67%. The convenience, security, and customization factors of QRIS contribute to its widespread adoption in the Bandung State Polytechnic campus environment. This research aims to be a reference for educational institutions and financial service providers in optimizing a better and more suitable digital payment system, especially among students.*

**Keywords:** QRIS, Digital Wallet, User Behavior

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi keuangan di era terbaru sudah mengubah cara orang bertransaksi, termasuk pada lingkungan pendidikan salah satunya pada lingkungan Politeknik Negeri Bandung. QRIS merupakan suatu inovasi yang semakin populer sistem pembayaran berbasis kode QR, atau disebut juga QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) menurut Bank Indonesia QRIS merupakan standar *QR Code* dalam transaksi untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikenalkan oleh Bank Indonesia dan juga Asosiasi Sistem

Pembayaran Indonesia (ASPI). QRIS dapat memastikan kemudahan dan efisiensi waktu dalam bertransaksi, dikarenakan hal itu banyak orang dari berbagai macam kalangan yang mengadopsinya sebagai metode pembayaran karena manfaatnya sangat terasa. Pada penelitian sebelumnya pun memaparkan adopsi teknologi pembayaran digital tidak hanya mempermudah transaksi, namun dapat membuat transaksi menjadi lebih efisien serta aman pada menangani transaksi keuangan menurut Bukama et.,al (2017). preferensi mahasiswa (perilaku pengguna) terhadap berbagai layanan

keuangan, termasuk bank serta dompet digital, adalah topik yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut. Faktor-faktor seperti kemudahan, keamanan, kepraktisan, dan promosi yang ditawarkan oleh aneka macam penyedia layanan memengaruhi keputusan pengguna dalam menggunakan QRIS. Selain itu, tren pembayaran digital yang terus berkembang pula membuka peluang buat mengidentifikasi lebih jauh pengaruh QRIS terhadap perilaku pengguna di lingkungan kampus.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tren penggunaan QRIS di PTN Vokasi Politeknik Negeri Bandung dan mengidentifikasi bank serta dompet digital terpopuler atau terfavorit dikalangan mahasiswa. Tujuan lain dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi faktor apa saja yang memengaruhi pilihan mahasiswa terhadap metode pembayaran digital, penelitian ini juga bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan yang lebih dalam tentang preferensi mahasiswa terhadap metode pembayaran digital serta faktor-faktor yang menghipnotis keputusan mereka, membantu penyedia layanan keuangan dan forum pendidikan menghasilkan seni manajemen pemasaran serta pengembangan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini memberikan masukan untuk membangun sistem pembayaran digital yang lebih efisien dan efektif di lingkungan pendidikan.

Melalui penelitian ini, dibutuhkan juga perolehan ilustrasi yang komprehensif tentang tren penggunaan QRIS di lingkungan mahasiswa khususnya di Perguruan Tinggi Negeri Vokasi Politeknik Negeri Bandung, dan pemahaman yang lebih baik mengenai preferensi dan perilaku penggunaan pembayaran sistem QRIS. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait pada mengoptimalkan penggunaan teknologi pembayaran digital di sektor pendidikan.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Dikatakan bahwa sistem pembayaran QRIS telah dikembangkan sejak tahun 2019. Dengan melalui sejumlah uji coba dan pengkajian, BI akhirnya memperkenalkan QRIS pada 17 Agustus 2019, dan mulai diberlakukan pada 1 Januari 2020.

Terlepas dari jenis penyedia layanan pembayaran lainnya, QRIS dikenalkan sebagai standar nasional untuk sistem pembayaran transaksi berbasis kode QR di Indonesia pada tanggal peresmiannya. Bank Indonesia merilis Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 yang sudah disiapkan pada bulan Mei 2019 di tengah pandemi corona, dan QRIS adalah salah satu implementasinya. Salah satu cara untuk menghentikan penyebaran virus corona adalah dengan menggunakan QRIS, sebuah sistem pembayaran nontunai.

Bank Indonesia menyatakan bahwa kode QR dari dapat digunakan dari berbagai aplikasi Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dengan disatukan ke dalam QRIS. Untuk membuat transaksi QR Code menjadi lebih mudah digunakan, cepat, dan aman, industri sistem pembayaran dan Bank Indonesia bekerjasama mengembangkan QRIS. Semua sistem yang digunakan oleh Penyedia Jasa Pembayaran yang menerima kode QR untuk pembayaran harus mengimplementasikan QRIS.

ASPI (2021) menyatakan bahwa QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah sistem pembayaran digital yang menggunakan pemindaian QR Code dapat dipindai, dan diakses oleh Jasa Sistem Pembayaran. PJSP (Perusahaan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) dengan telah diberikan otorisasi oleh QRIS untuk menggunakan QRIS QR Code (ASPI) untuk melakukan pembayaran.

### **Manfaat QRIS**

Bagi pengguna aplikasi pembayaran

1. Kekinian dan cepat.
2. Mudah, karena tidak perlu menyerahkan uang tunai.
3. Terlindungi karena Bank Indonesia telah memberikan izin kepada semua PJSP penyelenggara QRIS.

#### Bagi Merchant

1. Penjualan akan lebih meningkat karena dapat menerima pembayaran menggunakan kode QR
2. Menaikkan Merk
3. Simple, karena hanya satu QRIS yang perlu digunakan.
4. Terhindar dari uang palsu.
5. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
6. Transaksi bersifat otomatis dan dapat diamati setiap saat.
7. Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mengurangi tindak kecurangan dalam transaksi tunai.

#### Kekurangan QRIS

1. Bisa terjadi Error suu waktu ataupun masalah Teknis lain.
2. Belum Menjangkau kepada Masyarakat luas.
3. Kode Mudah dipalsukan.
4. Transaksi Dikenakan Potongan Biaya.
5. Transaksi bisa dipalsukan.

#### Dompot Digital

Sejarah dompet digital, dimulai dengan kecanggihan dalam teknologi yang memungkinkan integrasi sistem keuangan ke dalam *platform* digital. Awal mula, dompet digital dibuat yaitu untuk menggantikan pembayaran tunai, kartu kredit, atau debit dengan menggunakan penggunaan aplikasi yang membuat transaksi elektronik lebih mudah dan efektif. Dompot digital berkembang secara global, yang diiringi Dengan adanya layanan seperti PayPal

pada akhir 1990-an. Kemudian di tahun 2010-an, didukung oleh peningkatan penetrasi internet dan ponsel pintar, Banyak pengguna di Indonesia mulai memanfaatkan kemudahan dompet digital seperti membayar tagihan, transfer, atau pun pembayaran belanja melalui *online*.

Menurut sejumlah penelitian, komponen seperti kemudahan penggunaan (dianggap mudah digunakan) dan manfaat yang dirasakan (dianggap bermanfaat) adalah alasan utama untuk menggunakan teknologi ini. Model seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) menggambarkan bagaimana pengguna menggunakan teknologi e-wallet.

Rizal (2021) Dompot Eletronik digital merupakan aplikasi pembayaran daring yang terpasang pada perangkat seperti *smartphone* IOS dan android. Penggunaan layanan dompet elektronik semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kesadaran dan kebutuhan masyarakat untuk melakukan transaksi berbasis elektronik. Dari tahun ke tahun, penggunaan aplikasi dompet elektronik mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan dompet elektronik ini berimbas pada semakin banyaknya *merchant offline* yang bekerja sama dengan dompet elektronik. Dompot elektronik di Indonesia diawali dengan *T-cash* yang dikeluarkan oleh Telkomsel..

Suryanto (2023) Dompot digital, atau *e-wallet*, merupakan jenis teknologi yang memungkinkan orang untuk mentransfer, menyimpan, dan menggunakan uang elektronik melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Dompot digital berfungsi sebagai penghitung fisik untuk dompet konvensional, yang biasanya digunakan untuk mencatat uang, kredit, atau debit. Suryanto (2023) Manfaat dari dompet digital yaitu memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi secara fleksibel.

### Keuntungan menggunakan dompet digital

1. Kemudahan dan Keterjangkauan Dompet digital memudahkan transaksi keuangan melalui ponsel pintar, dengan menyediakan akses ke layanan keuangan di seluruh Indonesia dan meniadakan kebutuhan akan mata uang dan kartu kredit yang sebenarnya.
2. Kecepatan dan Efisiensi Dompet digital memungkinkan transaksi instan dengan beberapa ketukan, menghemat waktu dan tenaga dibandingkan metode tradisional seperti ATM atau cek.
3. Keamanan dan Perlindungan Dompet digital mengutamakan keamanan dengan enkripsi data, otentikasi ganda, dan proteksi PIN, serta menyediakan fitur pelacakan transaksi untuk melindungi pengguna dari potensi penipuan.
4. Program Loyalitas dan Potongan Harga Banyak penyedia dompet digital menawarkan program loyalitas dan diskon, memberikan penghargaan berupa poin atau potongan harga bagi pengguna setia.
5. Dukungan terhadap Ekonomi Digital Pemakaian dompet digital mendukung transaksi online dan pertumbuhan industri e-commerce, yang mendorong kemajuan ekonomi digital di Indonesia.
6. Kecepatan Transaksi Dompet digital memungkinkan transaksi cepat dalam hitungan detik, tanpa proses lama seperti metode konvensional, mempercepat pembayaran dan transfer uang.

### Kekurangan e-wallet

1. Tidak semua *merchant* atau toko bisa menggunakan *e-wallet*
2. Dikenakan biaya administrasi untuk beberapa transaksi seperti, pengisian saldo, transfer dan juga lainnya.

### Perilaku Pengguna

Menurut Kotler dan Keller (2012), untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka cenderung memilih, membeli, dan menggunakan produk, jasa, dari pengalaman masing-masing konsumen. Untuk dapat menyelesaikan proses ini, pengguna harus paham mengenai elemen eksternal dan internal, termasuk efek budaya, sosial, dan lingkungan, serta motivasi, persepsi, pembelajaran, dan sikap.

Menurut Nugraha et al., (2024, hlm. 4) Perilaku konsumen adalah perilaku orang atau kelompok ketika mereka membeli atau memakai barang atau jasa yang dibutuhkan oleh mereka untuk dapat mengambil keputusan dalam rangka mendapatkan barang atau jasa yang mereka inginkan. Model UTAUT, yang berkaitan dengan perilaku pengguna. UTAUT, menurut Venkatesh dkk. (2003), adalah model yang menerangkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan teknologi. Menurut model UTAUT, bayangan terhadap hasil yang berhubungan dengan pekerjaan (*performance expectancy*), ekspektasi terhadap hasil yang berhubungan dengan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi, semuanya berdampak pada niat dan perilaku dalam menggunakan suatu teknologi. Keempat karakteristik ini dimoderasi oleh pengalaman, jenis kelamin, dan penggunaan sukarela.

Dalam metode pembayaran QRIS di lingkungan kampus perilaku pengguna dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang berasal dari internal maupun eksternal, seperti pengaruh sosial budaya, tren digitalisasi, keamanan penggunaan, kemudahan dan

kepraktisan penggunaan, serta kepuasan terhadap aplikasi yang memberikan kenyamanan dan promosi-promosi yang menarik.

#### Jenis-Jenis *E-Wallet*

1. GoPay  
GoPay adalah aplikasi yang dapat digunakan mulai dari transaksi cepat untuk semua layanan Gojek dan Rekan Usaha ratusan hingga transfer atau penerimaan uang yang mudah, semua transaksi dilakukan bersamaan dengan GoPay.
2. OVO  
OVO merupakan aplikasi, yang memberikan kemudahan dalam transaksi serta kapasitas yang lebih besar untuk bisa mengumpulkan informasi di berbagai lokasi.
3. ShopeePay  
ShopeePay adalah layanan pembayaran digital yang ditawarkan oleh Shopee. ShopeePay dapat digunakan untuk: Transaksi online melalui aplikasi atau situs web Shopee.
4. LinkAja  
LinkAja yaitu sebuah domain digital non-bank yang merupakan kolaborasi antara bank-bank besar yang ada di Indonesia. LinkAja memiliki berbagai macam fitur yang bermanfaat untuk melakukan transaksi digital seperti transfer, pembayaran tagihan, topup dan lain nya.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif, menurut Sugiyono (2018), adalah penelitian yang menggunakan pengambilan sampel secara acak dan berideologi positivis untuk meneliti pada populasi atau kelompok tertentu. Analisis data bersifat

statistik ketika data dikumpulkan melalui penggunaan instrumen. Populasi Dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Politeknik Negeri Bandung dan Sampel pada penelitian ini menggunakan 102 responden yang berasal dari berbagai macam jurusan di Politeknik Negeri Bandung.

#### Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan lewat kuesioner yang telah dibuat melalui Google *Form* kemudian disebarakan secara *online* kepada mahasiswa aktif POLBAN. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September hingga bulan November 2024. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur penggunaan dompet digital, kepuasan pengguna, dan preferensi terhadap aplikasi tertentu. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pengaruh berbagai faktor.

## HASIL

Tabel demografi responden:

Keterangan	Demografi	Frekuensi (n)	Presentase (%)	
<b>Jenis Kelamin</b>	1. Laki-laki	48	47,1%	
	2. Perempuan	54	52,9%	
<b>Jurusan</b>	3. Teknik Sipil	10	9.8%	
	4. Teknik Mesin	11	10.8%	
	5. Teknik Refrigerasi	2	2%	
	6. Akuntansi	4	3.9%	
	7. Administrasi Niaga	53	52%	
	8. Bahasa Inggris	2	2%	
	9. Teknik Elektro	4	3.9%	
	10. Teknik Informatika	5	4.9%	
	11. Teknik Kimia	8	7.8%	
	12. Teknik Energi	3	2.9%	
	<b>Bank Yang digunakan</b>	13. BCA	33	32,4%
		14. BRI	40	39.2%
15. BNI		6	5.9%	
16. MANDIRI		17	16,7%	
17. Lainnya		6	5,8%	
<b>E-Wallet Yang digunakan</b>	18. DANA	36	35,3%	
	19. Shopee Pay	29	28,4%	
	20. Gopay	21	20,6%	
	21. OVO	3	2,9%	
	22. Lainnya	13	12,8%	

Tabel Hasil Uji Validitas Variabel

Variabel	No. item	r-hitung (total kolerasi)	r-tabel	ket
<b>Dompet Digital (X)</b>	Item 1	0.689	0,195	Valid
	Item 2	0.611	0,195	Valid
	Item 3	0.808	0,195	Valid
	Item 4	0.737	0,195	Valid
	Item 5	0.727	0,195	Valid
	Item 6	0.663	0,195	Valid
	Item 7	0.750	0,195	Valid
	Item 8	0.605	0,195	Valid
	Item 9	0.579	0,195	Valid

	Item 10	0.688	0,195	Valid
	Item 11	0.658	0,195	Valid

Variabel	No. item	r-hitung (total kolerasi)	r-tabel	ket
<b>Perilaku Pengguna (Y)</b>	Item 1	0.790	0,195	Valid
	Item 2	0.668	0,195	Valid
	Item 3	0.746	0,195	Valid
	Item 4	0.793	0,195	Valid
	Item 5	0.712	0,195	Valid
	Item 6	0.666	0,195	Valid
	Item 7	0.587	0,195	Valid
	Item 8	0.679	0,195	Valid
	Item 9	0.781	0,195	Valid
	Item 10	0.769	0,195	Valid
	Item 11	0.707	0,195	Valid
	Item 12	0.766	0,195	Valid

Sumber Data diolah: SPSS 23

Dalam penelitian ini, dilakukan uji validitas terhadap 11 item variabel X dan 12 item variabel Y pertanyaan yang mewakili variabel X dan Y untuk memastikan bahwa setiap item benar-benar mengukur aspek yang dimaksud. Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada tabel, seluruh nilai *r-hitung* lebih besar dari nilai *r-tabel*, yang berarti semua item dinyatakan valid.

Nilai *r-hitung variabel X* pada tabel menunjukkan rentang antara 0,579 hingga 0,808, dan *r-hitung variabel Y* pada tabel menunjukkan rentang

antara 0,587 hingga 0,790. Hal ini menunjukkan bahwa item tersebut memiliki hubungan yang paling kuat dengan total skor variabel X.

#### Tabel Hasil Uji Realibilitas Variabel X

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.879	.886	11

#### Tabel Hasil Uji Realibilitas Variabel Y

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.912	.917	12

Dari kedua tabel di atas menunjukkan variabel X memiliki nilai cronbach alpha sebesar 0.879 dan variabel Y 0.912, menurut Chaniago (2023) nilai cronbach alpha  $\geq 0.9$  sempurna dan  $\geq 0.8-0.9$  baik yang berarti dapat dikatakan bahwa variabel X dan juga Y

memiliki tingkat realibilitas yang baik dan sempurna. Dengan kata lain, instrumen pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dikarenakan memiliki konsistensi yang sangat baik terhadap jawaban dari responden dari semua item yang telah diukur.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X001	102	1.00	5.00	4.1176	.91515
X002	102	1.00	5.00	4.3333	.98838
X003	102	1.00	5.00	4.2549	.87525
X004	102	1.00	5.00	4.2549	.81673
X005	102	1.00	5.00	4.2941	.90749
X006	102	1.00	5.00	3.8627	.87923
X007	102	1.00	5.00	4.0980	.89564
X008	102	1.00	5.00	3.7255	1.08232
X009	102	1.00	5.00	3.2157	1.15722
X010	102	1.00	5.00	3.7843	1.08662
X011	102	1.00	5.00	3.6373	1.15003
Y001	102	1.00	5.00	4.1176	.96774
Y002	102	1.00	5.00	3.9314	1.04607
Y003	102	1.00	5.00	4.1078	.87774
Y004	102	1.00	5.00	3.9020	1.06715
Y005	102	1.00	5.00	3.9804	.97473
Y006	102	1.00	5.00	3.7647	1.25214
Y007	102	1.00	5.00	3.4314	1.15621
Y008	102	1.00	5.00	3.5784	1.15558
Y009	102	1.00	5.00	4.0686	1.00749
Y010	102	1.00	5.00	4.1961	.86790
Y011	102	1.00	5.00	3.9510	.89418
Y0012	102	1.00	5.00	4.2451	.86099

Sumber: Data diolah SPSS 23

Berdasarkan hasil analisis variabel, tabel di atas menunjukkan X dan Y memiliki nilai paling rendah 1 dan untuk nilai tertinggi 5. Dengan nilai rata-rata tertinggi variabel X



yaitu 4,29 dan rata-rata tertinggi variabel Y yaitu 4,24 dengan ttingkat standar deviasi variabel X 1,15 dan ttingkat standar deviasi variabel Y 1,15

### Koefisien Regresi Linear Sederhana

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.819 <sup>a</sup>	.670	.667	5.02085

a. Predictors: (Constant), dompet\_digital

Tabel yang sudah di olah di atas menunjukkan R Square sebesar 0,670. Yang artinya bahwa penggunaan dompet digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengguna.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5123.424	1	5123.424	203.239	.000 <sup>b</sup>
	Residual	2520.889	100	25.209		
	Total	7644.314	101			

a. Dependent Variable: perilaku\_pengguna

b. Predictors: (Constant), dompet\_digital

Tabel yang sudah diolah di atas menunjukkan bahwa, nilai Sig kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh variabel X dan Y yaitu dompet digital dan perilaku pengguna

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.672	3.029		1.542	.126
	dompet_digital	.978	.069	.819	14.256	.000

a. Dependent Variable: perilaku\_penggun

Tabel yang sudah diolah di atas menunjukkan bahwa, nilai Sig kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh variabel X dan Y yaitu dompet digital dan perilaku pengguna.

### PEMBAHASAN

Sesuai data demografi responden dapat disimpulkan bahwa bank BRI ialah bank terfavorit mahasiswa Politeknik Negeri Bandung untuk metode pembayaran QRIS

sebanyak 40 orang dengan presentase 39,2% dan dompet digital yang paling sering dipergunakan yaitu DANA sebesar 36 orang menggunakan dengan presentase 35,3%.

Sesuai dengan analisis data, bisa disimpulkan bahwa mahasiswa

Politeknik Negeri Bandung mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan QRIS serta dompet digital menjadi metode pembayaran, terbukti dengan nilai rata-rata tertinggi pada variabel dompet digital (4,29) dan juga perilaku pengguna (4,24). Meskipun demikian, standar deviasi yang sama (1,15) memberikan adanya variasi yang relatif besar dalam pengalaman dan preferensi pengguna, yang mencerminkan bahwa meskipun dominan responden puas, terdapat kelompok yang memiliki pengalaman atau pendapat yang kurang positif.

Selanjutnya, analisis regresi membagikan bahwa dompet digital (variabel X) memiliki dampak signifikan terhadap sikap pengguna (variabel Y), menggunakan nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,670, sekitar 67% variasi pada perilaku pengguna bisa dijelaskan oleh faktor penggunaan dompet digital, yg memberikan hubungan positif antara keduanya. Hasil ini diperkuat dengan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ) yang menunjukkan bahwa efek dompet digital terhadap perilaku pengguna tidak terjadi secara kebetulan. menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memilih layanan yang simpel diakses, kenyamanan aplikasi, dan memperlihatkan kemudahan transaksi.

Pola hubungan pengguna QRIS dipengaruhi oleh faktor sosial budaya, digitalisasi, dan kemudahan serta keamanan yang ditawarkan oleh QRIS, yang memudahkan mahasiswa melakukan transaksi tanpa harus membawa uang tunai. dengan demikian, dapat dikatakan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa QRIS mempunyai potensi besar untuk dapat terus berkembang di kalangan mahasiswa serta di sektor pendidikan.

### KESIMPULAN

Dapat disimpulkan penelitian ini membagikan bahwa QRIS sudah menjadi metode pembayaran digital yang populer pada kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Bandung, dengan dompet digital DANA dan bank BRI

menjadi pilihan utama. Penggunaan QRIS berpengaruh signifikan terhadap perilaku pengguna, hasil analisis memberikan 67% variasi perilaku bisa dijelaskan oleh faktor penggunaan dompet digital. Kemudahan, keamanan, serta kompatibilitas QRIS dengan aneka macam *platform* pembayaran sebagai pendorong primer adopsi teknologi ini. Temuan ini diharapkan dapat sebagai acuan bagi penyedia layanan keuangan serta institusi pendidikan buat membuat sistem pembayaran digital yang lebih efisien serta dapat memahami kebutuhan mahasiswa.

### SARAN

Saran dari hasil penelitian ini yaitu supaya penyedia layanan keuangan menaikkan fitur keamanan dan kenyamanan pada aplikasi dompet digital dan menawarkan promosi yang lebih menarik untuk menaikkan adopsi QRIS dan juga loyalitas pada kalangan mahasiswa. Selain itu, Politeknik Negeri Bandung disarankan untuk mendukung penggunaan QRIS dan meningkatkannya secara lebih luas dengan mengintegrasikannya ke pada berbagai layanan kampus, seperti pembayaran di koperasi, kantin, pujasera, dan fasilitas lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, S. G., Luqyana, A. S., Antono, I. A. L., Rahayu, R. P., Qonita, L., Zahra, S. A., & Alsyahdat, F. (2023). Efektifitas Penggunaan QRIS bagi Kalangan Mahasiswa UNNES untuk Transaksi Pembayaran dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi pada Era Digitalisasi. *Jurnal Potensial*, Volume 2 No. 2.
- ASPI Indonesia. (n.d.). QRIS - Pembayaran Digital Menggunakan QR Code. Retrieved December 2, 2024
- Bank Indonesia. (2020). Retrieved from [bi.go.id](https://www.bi.go.id):

- <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistempembayaran/>
- Bukama, S., Hanggara, B. T., & Syawli, A. (2017). *Pengaruh Adopsi E-commerce dan E-payment terhadap Kinerja UMKM di Kelurahan Penanggungan*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya.
- Centre for Digital Society (CfDS). (2021). *Cashless society di Indonesia: Risiko dan tantangan*. Universitas Gadjah Mada.
- Chaniago, Harmon., Muharam, Hari., Efawati, Yen. (2023). *Metode Riset Bisnis dan Permodelan*. Bandung: Edukasi Riset Digital, PT
- DBS Indonesia. (n.d.). *Sejarah QRIS di Indonesia dan manfaatnya hingga kini*. Retrieved December 5, 2024
- Flip. (n.d.). *Kelebihan dan kekurangan QRIS*. Retrieved December 5, 2024
- Handayani, T., & Sudiana. (2015). *Analisis penerapan model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) terhadap perilaku pengguna sistem informasi (Studi kasus: Sistem Informasi Akademik pada STTNAS Yogyakarta)*. Sekolah Tinggi Teknologi Nasional.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management* (14th ed.). Pearson Education.
- Nugraha, J. P., Alifah, D., Sinulingga, G., Rojiati, U., Saloom, G., Rosmawati, ..., & Beribe, M. F. B. (2021). *Teori Perilaku Konsumen*.
- Rizal, A. (2019). *Nih! Sepuluh Daftar e-wallet terpopuler di Indonesia 2019 versi iPrice*. Info Komputer.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto. (2023). *Dompot Digital*. Jakarta: IPWIJA Press.
- Telkomsel. (n.d.). *Kelebihan dan kekurangan dompet digital (e-wallet) di Indonesia*. Retrieved December 5, 2024