



# Dampak Adopsi QRIS terhadap Pendidikan dan Pendapatan Gaya Hidup Hedonis di Indonesia

Putri Irda Asri Lestari, Fityan Izza Noor Abidin\*

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

**Abstrak:** Studi ini menyelidiki dampak gaya hidup hedonis, tingkat pendidikan, dan tingkat pendapatan terhadap adopsi Standar Indonesia Respons Cepat (QRIS), yang mengkonsolidasikan berbagai kode QR dari berbagai penyedia layanan pembayaran. Dengan ukuran sampel sebanyak 152 pengguna QRIS, data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda dalam SPSS V.26. Temuan menunjukkan hubungan positif dan signifikan antara gaya hidup hedonis, tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, dan keputusan untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini mengatasi kesenjangan dalam pemahaman faktor-faktor yang memengaruhi adopsi QRIS, menawarkan wawasan berharga bagi dunia akademis dan industri dalam membentuk strategi dan kebijakan sistem pembayaran.

**Kata Kunci :** QRIS, Sistem Pembayaran, Faktor Adopsi, Gaya Hidup Hedonis, Regresi Linier Berganda.

DOI:

<https://doi.org/10.53697/emba.v4i1.1708>

\*Correspondence: Fityan Izza Noor Abidin

Email: [Fityan\\_Umsida@yahoo.co.id](mailto:Fityan_Umsida@yahoo.co.id)

Received: 12-06-2024

Accepted: 18-06-2024

Published: 27-06-2024



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study investigates the impact of hedonic lifestyle, education level, and income level on the adoption of the Quick Response Indonesian Standard (QRIS), which consolidates various QR codes from different payment service providers. With a sample size of 152 QRIS users, data was collected via questionnaires and analyzed using multiple linear regression in SPSS V.26. The findings reveal a positive and significant relationship between hedonic lifestyle, education level, income level, and the decision to use QRIS. This research addresses a gap in understanding the factors influencing QRIS adoption, offering valuable insights for both academia and industry in shaping payment system strategies and policies.

**Keywords:** QRIS, Payment Systems, Adoption Factors, Hedonic Lifestyle, Multiple Linear Regression.

## Pendahuluan

Uang adalah alat tukar yang dapat diterima secara umum dan sah dalam setiap transaksi pembayaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi membuat perubahan pada metode pembayaran, perubahan ini disebut dengan fenomena *cashless society*. Menanggapi fenomena tersebut Bank Indonesia pada tahun 2014 membuat Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT). penelitian yang dilakukan oleh mengatakan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan

*E-wallet*. Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, keamanan, dan kenyamanan. Salah satu fitur yang terdapat pada e-wallet adalah Quick Response (QR) code. QR code yang disediakan oleh penjual. Untuk melakukan pembayaran, konsumen hanya perlu melakukan Scan QR tersebut melalui smartphone. Dalam melakukan proses pembayaran digital ini tidak memerlukan waktu yang lama. Namun, banyaknya aplikasi dompet digital yang beredar sekarang menyebabkan penjual harus menyediakan beberapa kode (QR) sesuai dengan aplikasi apa saja yang digunakan. Syarat dan ketentuan kode QR dari masing-masing aplikasi tentunya juga berbeda. Hal tersebut menjadi kendala tersendiri dari sisi konsumen maupun penjual karena dirasa sangat merepotkan.

Mengatasi Fenomena tersebut berarti dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengintegrasikan semua transaksi pembayaran hanya dengan satu metode saja. Karena dirasa layanan pada sektor keuangan dan pembayaran berbasis non tunai bermanfaat untuk ekonomi juga masyarakat, Bank Indonesia berupaya untuk mencari standart apa yang bisa dilakukan agar transaksi non tunai bisa dilakukan dengan cepat dan efektif. Pada akhirnya Bank Indonesia meluncurkan sebuah Kode QR pembayaran yang sesuai dengan standart, yang digunakan untuk melakukan pembayaran pada kanal aplikasi *e-wallet* atau sistem pembayaran lainnya seperti M-banking. Kode QR ini disebut dengan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).

Sejumlah QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR telah digabungkan menjadi Qris. Dengan adanya standart QRIS, seluruh transaksi pembayaran digital bisa dilakukan hanya dengan menggunakan satu kode saja yakni QRIS, meski berbeda aplikasi. QRIS sendiri pertama kali diluncurkan pada 19 Agustus 2019 dan wajib digunakan oleh semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran non tunai untuk menggunakan QRIS sejak 1 Januari 2020. Tujuan dari diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah untuk mendorong efisiensi dalam mempermudah pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat peningkatan keuangan digital, karena perkembangan teknologi berperan penting dalam mempermudah segala sesuatu yang dilakukan termasuk dalam hal pembayaran. QRIS sendiri merupakan salah satu implementasi sistem pembayaran Indonesia (SPI) 2025. Melihat volume jumlah transaksi menggunakan QRIS Fitriani Ilmi Triswati selaku direktur kebijakan sistem pembayaran bank indonesia mengungkapkan bahwa QRIS semakin diterima oleh masyarakat. Namun meski penggunaan QRIS kian meningkat tetapi menurut hasil survey awal yang dilakukan oleh Masyarakat pada Kota Singaraja masih banyak yang lebih memilih menggunakan uang tunai dalam bertransaksi. Hal tersebut bisa juga terjadi di Sidoarjo. Theory Of Planned Behavior digunakan untuk menganalisis perilaku seseorang dalam mengambil keputusan

menggunakan QRIS. Karena menurut Ajzen 1991 Theory Of Planed Behavior cocok digunakan untuk menganalisis perilaku apapun yang memerlukan perencanaan seperti mengambil keputusan menggunakan QRIS. Keputusan sendiri diartikan sebagai proses pengakhiran tentang suatu masalah dengan menjatuhkan pilihan pada satu Alternatif .

Pilihan pada satu alternatif tersebut bisa saja dipilih karena beberapa faktor, seperti Gaya hidup. Salah satu bentuk Gaya hidup adalah Gaya hidup hedonis. Gaya hidup hedonis ialah salah satu bentuk dari gaya hidup yang memiliki daya tarik sendiri bagi sebagian orang. Hedonis menurut Salam (2002), mengacu pada kesenangan. Prinsip hedonisme ini, mengacu pada sesuatu yang baik, yakni berarti sesuatu yang menampilkan kesenangan dan membuat Bahagia. sedangkan sesuatu yang buruk adalah sesuatu yang menyebabkan rasa sakit, penderitaan, atau ketidaknyamanan. Seseorang dengan gaya hidup yang hedon biasanya cenderung mencari sesuatu yang mempermudah hidupnya. Gaya hidup hedonis sendiri merupakan perilaku seseorang dalam membelanjakan uangnya menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran bisa dipilih oleh mereka yang memiliki gaya hidup hedon karena perilaku tersebut dianggap mempermudah hidupnya. Gaya hidup hedon timbul karena faktor lingkungan. Dalam Kota yang sama Biasanya Seseorang memiliki gaya hidup yang tidak jauh berbeda.

Selain faktor Gaya hidup hedonis, tingkat Pendidikan juga menjadi faktor dalam pengambilan keputusan. Tingkat pendidikan sangat penting guna mendukung literasi keuangan agar membentuk perilaku yang paham tentang finansial Tingkat Pendidikan sangat penting untuk membuat keputusan yang tepat sesuai konsep dan instrument keuangan. Semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang akan lebih memudahkan dalam menyerap teknologi informasi serta meningimplementasikannya, Salah satu implementasi teknologi informasi tersebut dengan menerima adanya teknologi pembayaran non tunai dan menggunakannya untuk bertransaksi. Semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang maka wawasannya Akan semakin luas. Hal tersebut bisa lebih mendorong mereka menggunakan QRIS sebagai pembayaran non tunai.

Faktor Selanjutnya adalah tingkat pendapatan. Pendapatan adalah suatu proses dimana seseorang melakukan sesuatu guna menghasilkan uang. Tingkat pendapatan menentukan mereka dalam mengelola keuangannya, semakin tinggi Tingkat pendapatan seseorang tentunya penghasilan yang diperoleh akan semakin besar. Dalam penggunaannya, QRIS memberikan segala kemudahan dan manfaat. Menggunakan QRIS bisa menjadi salah satu alternatif pilihan dalam mengelola keuangan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa Gaya Hidup hedonis berpengaruh terhadap penggunaan QRIS, pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa responden merasakan kesenangan saat menggunakan QRIS. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh memperoleh hasil bahwa Tingkat Pendidikan tidak memiliki pengaruh terhadap preferensi

penggunaan QRIS, dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa konsumen dengan pendidikan apapun mampu menggunakan gadget maka sangat mungkin untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Dan dalam penelitian yang dilakukan oleh variabel pendapatan memiliki pengaruh positif terhadap preferensi penggunaan QRIS hal ini dikarena pendapatan seseorang dibutuhkan agar bisa menggunakan transaksi keuangan melalui QRIS. Dengan gaya hidup yang hedon, tingkat Pendidikan yang ditempuh dan tingkat Pendapatan yang diperoleh menjadi sebuah pertanyaan apakah perilaku tersebut yang mempengaruhi masyarakat di Sidoarjo dalam memutuskan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, mengingat Kabupaten Sidoarjo merupakan Salah satu Kota Industri terbesar di Jawa Timur.

Penelitian Membuktikan bahwa media sosial berpengaruh terhadap pengetahuan tentang QRIS. Jika pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media sosial terhadap pengetahuan tentang QRIS, maka pada penelitian ini ingin mengembangkan penelitian dari sebagai keterbaruan dari penelitian ini dengan menggunakan variabel lain sesuai saran pada penelitian tersebut, yakni dengan menggunakan variabel gaya hidup hedonis, tingkat pendidikan, dan tingkat pendapatan, sebagai variabel bebas (X) untuk melihat apakah variabel tersebut memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS. Analisis data pada penelitian ini menggunakan Regresi Linear Berganda dengan bantuan Software SPSS V.26. Populasi Penelitian Ini adalah pengguna QRIS yang ada di Sidoarjo. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui sudah seberapa banyak pengguna QRIS sebagai metode pembayaran. Pentingnya penelitian ini dilakukan juga untuk mendukung kebijakan Bank Indonesia yang berkomitmen mengembangkan sistem pembayaran ekonomi digital

### **Pengembangan Hipotesis**

#### **Pengaruh Gaya Hidup Hedonis Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Gaya hidup seseorang ditentukan oleh minat mereka pada hal-hal tertentu serta bagaimana mereka memilih untuk menghabiskan waktu dengan pendapatannya dan membelanjakan uang yang dimiliki Menurut dalam Gaya hidup menjadikan kesenangan sebagai tujuan hidup. Pada Theory Planned Behavior, Gaya Hidup Hedonis termasuk Dalam Komponen *attitude toward bahavior* karena Gaya hidup hedonis merupakan dasar seseorang mengambil keputusan yang dipengaruhi oleh lingkungan. Ajzen menyatakan belief diungkapkan dengan menghubungkan suatu perilaku yang diprediksi berbagai manfaat atau kerugian yang hendak terjadi. Perilaku tersebut adalah keputusan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Motivasi hedonis berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Begitu juga penelitian yang dilakukan menunjukkan terdapat pengaruh gaya hidup hedonis terhadap niat menggunakan QRIS. Semakin Hedon gaya hidup seseorang maka akan semakin besar

peluang seseorang tersebut menggunakan QRIS karena dirasa menyenangkan dan memudahkan karena fasilitas yang diberikan berguna untuk mendukung gaya hidupnya sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut maka hipotesis pertama yang diajukan yakni:

H1: Gaya Hidup Hedonis Berpengaruh Terhadap Keputusan penggunaan QRIS

Pengaruh Tingkat Pendidikan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Tingkat Pendidikan yaitu suatu keadaan yang dilewati seseorang dalam jangka waktu Panjang, Pendidikan dengan jangka waktu Panjang menjadikan seseorang mempunyai keahlian dan mampu mengembangkan diri. Pada Theory of Planed Behavior, Tingkat Pendidikan merupakan subjective norms karena tingkat Pendidikan berguna untuk membuat keputusan yang sesuai instrument keuangan. Presepsi seseorang dalam meyakinkan diri untuk mengambil keputusan menggunakan QRIS yang didapat atas saran dari orang lain dengan latar belakang Pendidikan yang memadai. Seseorang yang mendapatkan Pendidikan yang memadai mereka akan lebih muda menyerap dan mengimplementasikan teknologi informasi dengan baik. Oleh sebab itu, Untuk mengembangkan perilaku yang memahami keuangan, tingkat pendidikan sangat penting dalam mendorong literasi keuangan. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Tingkat pendidikan mempengaruhi bagaimana Perilaku pelaku UMKM di Surakarta. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh mengatakan bahwa Tingkat Pendidikan berpengaruh terhadap kepatuhan wajib pajak. Dari 2 hasil penelitian tersebut dapat dikatakan tingkat Pendidikan menentukan seseorang dalam mengambil keputusan untuk menggunakan QRIS karena seseorang dengan Pendidikan tinggi akan selalu beradaptasi dengan sesuatu yang baru seperti perubahan pada sistem pembayaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka hipotesis kedua yang diajukan yakni:

H2: Tingkat Pendidikan Berpengaruh Terhadap Keputusan penggunaan QRIS

Pengaruh Tingkat Pendapatan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

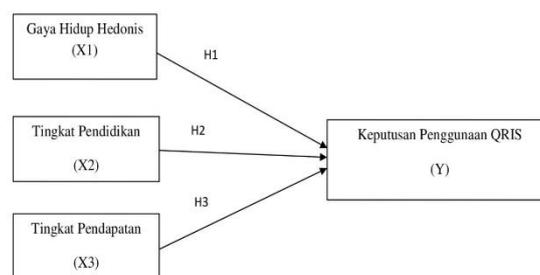
Pendapatan adalah suatu proses dimana seseorang melakukan sesuatu guna menghasilkan uang. Pendapatan yang dimaksud adalah pendapatan yang dimiliki oleh perorangan. Dalam theory planned behavior Tingkat pendapatan adalah *perceived behavioral control* karena pendapatan yang diperoleh dari hasil usahanya sendiri. semakin tingginya pendapatan yang diperoleh individu maka seseorang tersebut akan mencari cara bagaimana mengelola keuangannya dengan baik hasil penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan tingkat pendapatan berpengaruh signifikan terhadap literasi keuangan. Begitu pula penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa Keputusan Nasabah Menggunakan Produk Asuransi Jiwa Syariah Bumi Putra dipengaruhi Oleh Tingkat Pendapatan. Dari kedua hasil penelitian tersebut artinya tingkat pendapatan seseorang

menentukan untuk mengambil keputusan dalam menggunakan QRIS, karena semakin tinggi atau banyaknya pendapatan yang diterima oleh seseorang maka menggunakan QRIS menjadi solusi yang baik karena tidak perlu membawa banyak uang tunai saat ingin melakukan transaksi.

Berdasarkan uraian tersebut maka hipotesis ketiga yang diajukan adalah:

H3: Tingkat pendapatan Berpengaruh Terhadap Keputusan penggunaan QRIS.

**Kerangka Konseptual**



**Gambar 1.** Kerangka Konseptual

**Metode Penelitian**

**Jenis Penelitian**

Metodelogi penelitian ini adalah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah teknik penelitian berbasis positivis yang sering digunakan dalam studi populasi atau sampel tertentu.[20]

**Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian. Kabupaten Sidoarjo, dipilih menjadi **Lokasi penelitian ini.**

**Definisi Operasional, Identifikasi Variabel, dan Indikator Variabel**

**Tabel 1.** Definisi Operasional Varaibel

No	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala pengukuran
1	Gaya Hidup Hedonis (X1)	Gaya hidup hedonis merupakan pola hidup seseorang dalam	-Minat	Skala Likert

		membelanjakan uang yang dimiliki dan mengalokasikan waktunya.	- Aktivitas - Opini - Gaya Konsumsi (Sumber. Mowen dan Minor, dan Susianti)	
2	Tingkat Pendidikan (X2)	Tingkat Pendidikan merupakan keadaan yang dilewati oleh seseorang dalam jangka waktu panjang.	-Jenjang Pendidikan  -Kesesuaian Jurusan -Kompetensi (Sumber. Tirtarahardja)	Skala Likert
4	Tingkat Pendapatan (X3)	Tingkat Pendapatan adalah suatu proses untuk menghasilkan uang yang diklasifikasikan berdasarkan golongan rendah, menengah, dan tinggi	-Penghasilan atau pendapatan yang diterima.  -Tambahannya Penghasilan Usaha Lain -Kemampuan membelanjakan uangnya (Sumber. Musanto)	Skala Likert
5	Keputusan Penggunaan QRIS (Y)	Keputusan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran karena fasilitas yang diberikan	-Pengenalan Masalah  - Pencarian Informasi - Evaluasi alternatif	Skala Likert

---

- Keputusan  
Penggunaan  
-Perilaku pasca  
Penggunaan  
(Sumber. Kotler,  
dan Keller)

---

### Populasi dan Sampel

Pengguna QRIS menjadi populasi penelitian. Non-probability sampling dengan teknik purposive sampling digunakan sebagai strategi pengambilan sampel dalam penelitian ini. yaitu metode pengambilan sampel dengan pertimbangan dan batasan tertentu.[20]

Kriteria khusus sampel pada penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui Tentang QRIS.
2. Pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS lebih dari 3x.

Karena Populasi pengguna QRIS tidak diketahui jumlahnya secara pasti, jadi penentuan jumlah sampel untuk populasi tidak diketahui menggunakan rumus pengambilan sampel dengan populasi tidak diketahui. Menurut [21] Total Sampel Minimum yang Representatif yaitu jumlah Indikator dikali 5-10.

Maka:

$$\begin{aligned}\text{Sampel} &= \text{Jumlah Indikator} \times 10 \\ &= 15 \times 10 \\ &= 150\end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut jumlah sampel minimum yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 150 sampel responden.

### Jenis dan Sumber data

Dalam Penelitian ini data primer didapatkan dari pengguna QRIS. Pengguna QRIS diberikan kuesioner yang berisi sejumlah pertanyaan sebagai bagian dari teknik pengumpulan data penelitian. Skala likert digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### Teknik Analisis Data

Langkah-langkah pengelompokan data berdasarkan faktor dan perbedaan jenis responden, tabulasi data berdasarkan variabel yang telah dikumpulkan dari responden, dikenal dengan teknik analisis data. Aplikasi SPSS (Statistical Program for Social Science) Versi.26 digunakan untuk mengolah data yang terkumpul.

Teknik Analisis data pada penelitian ini adalah:

### Uji Validitas

Uji validitas dilakukan agar mengetahui item-item yang ada pada kusioner benar-benar valid dapat mengungkapkan apa yang akan diteliti. Syarat agar uji validitas dianggap valid adalah  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  table.

### Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji apakah data yang tersaji dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Reliabilitas merujuk kepada adanya konsistensi dan stabilitas hasil skala pengukuran tertentu. Reliabilitas berfokus kepada masalah akurasi pengukuran dan hasilnya [20]. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 maka kuesioner dianggap Reliabel

### Uji Regresi Berganda

untuk menguji regresi berganda yakni sebagai berikut:

$$Y = \alpha_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \epsilon_t$$

Dimana:

Y	=	Keputusan Penggunaan
$\alpha_0$	=	Konstanta
$\beta_1, \beta_2$	=	Koefisien Masing-masing Variabel
$X_1$	=	Gaya Hidup Hedonis
$X_2$	=	Tingkat Pendidikan
$X_3$	=	Tingkat Pendapatan
$\epsilon_t$	=	Error

### Uji Parsial (uji t)

Untuk memastikan apakah variabel independen memiliki pengaruh parsial terhadap variabel dependen, maka dapat menggunakan uji t. Dengan mengkontraskan nilai t hitung dengan t tabel, dilakukan uji t. Dasar Pengambilan Keputusan:

$H_0$  diterima dan ditolak, menunjukkan bahwa variabel independen hanya berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen, jika signifikan  $>$  0,05 atau tabel t hitung menunjukkan bahwa hipotesis tidak terbukti.

$H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika signifikansi 0,05 atau t hitung  $>$  t tabel menunjukkan hipotesis terbukti. Hal ini menunjukkan bahwa variabel dependen secara signifikan dipengaruhi oleh variabel independen sampai batas tertentu.

### Uji Koefisien Determinasi R<sup>2</sup>

Untuk menunjukkan tingkat pengaruh variabel yang diteliti, uji Koefisien Determinasi digunakan. Antara 0 dan 1 adalah rentang Koefisien Deter. Jika R<sup>2</sup> bernilai 1 atau mendekati 1, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin kuat. Sebaliknya, jika R<sup>2</sup> mendekati 0, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin lemah

### Hasil dan Pembahasan

#### Uji Distribusi Data Primer

#### Uji Distribusi Identitas Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh Identitas Responden pada tabel 1 sebagai berikut

**Tabel 1.** Identitas Responden

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1	Menggunakan QRIS		
	Ya	152	89%
	Tidak	18	11%
	<b>Total</b>	170	100%
2	Jenis Kelamin		
	Perempuan	122	80%
	Laki-Laki	30	20%
	<b>Total</b>	152	100%
3	Pendidikan		
	DIPLOMA/S1	86	57%
	S2/S3	4	2%
	SMA/SMK	61	40%
	SMP	1	1%
	<b>Total</b>	152	100%
4	Pekerjaan		
	PELAJAR/MAHASISWA	64	42%
	PEGAWAI SWASTA	58	38%
	PENDIDIK	13	9%
	WIRUSAHA	6	4%
	LAINNYA	11	7%
	<b>Total</b>	152	100%

5	Pendapatan		
	<3JT	104	69%
	3JT - 5JT	37	24%
	LEBIH DARI 5JT	11	7%
	<b>Total</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer diolah SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 1 data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 170 responden, pengguna QRIS sebanyak 152 orang (89%), sedangkan 18 orang (11%) Lainnya tidak mengetahui dan tidak pernah menggunakan QRIS. Mayoritas Pengguna QRIS pada penelitian ini adalah Perempuan yaitu sebesar 89% dan 20% pengguna QRIS adalah Laki-laki hal ini menunjukkan tingginya minat menggunakan QRIS dikalangan perempuan. Selanjutnya pada hasil penelitian mengenai pendidikan yang ditempuh mayoritas responden telah memiliki tingkat pendidikan menengah atas, Sekitar 57% Responden menempuh pendidikan Diploma/S1, 2% responden menempuh pendidikan S2/S3, serta 40% responden menempuh pendidikan SMA/SMK hal tersebut dapat membuktikan bahwa tingkat Pendidikan yang tinggi berdampak pada pemahaman dan keterampilan mengenai penggunaan teknologi pembayaran, meski begitu tidak menutup kemungkinan bahwa seseorang dengan tingkat pendidikan rendah juga ikut serta dalam menggunakan QRIS hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian ini bahwa terdapat 1% yang menempuh pendidikan SMP. Dalam hal pekerjaan, sebagian besar responden adalah pelajar/Mahasiswa (38%), dan Pegawai swasta (38%), serta 13% responden adalah seorang pendidik, 4% seorang Wirausaha, dan 7% dengan pekerjaan lain. meski memiliki pendapatan menengah kebawah mereka tetap ikut serta dalam perkembangan ekonomi digital hal itu dibukti dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 69% responden memiliki pendapatan menengah kebawah yakni kurang dari Rp.3000,000,- Sedangkan 24% responden memiliki pendapatan kisaran Rp.3.000.000,- hingga Rp.5.000.000,- artinya mayoritas responden pada penelitian ini adalah mereka dengan pendapatan rendah atau menengah kebawah.

### Uji Distribusi Frekuensi Jawaban

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil analisis deskripsi jawaban responden pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Descriptive Statistic

	N	GAYA HIDUP HEDONIS	TINGKAT PENDIDIKAN	TINGKAT PENDAPATAN	KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
Mean	152	25.86	14.99	18.45	30.56
Std. Deviation	152	4.357	2.754	3.029	4.799
Minimum	152	15	6	10	19
Maximum	152	32	20	24	40
Valid N(listwise)	152				

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Berdasarkan tabel 2, data yang diperoleh menunjukkan jumlah responden (n) yang menggunakan QRIS sebanyak 152 responden. Nilai minimum ditunjukkan untuk jawaban responden paling sedikit dan nilai maximum untuk jawaban responden paling tinggi. Keputusan penggunaan QRIS (Y) nilai minimum adalah sebesar 19, maximum sebesar 40 dan mean sebesar 30,56 dengan standart deviasi 4,799. Gaya Hidup Hedonis (X1) menunjukkan nilai minimum 15, dan nilai maximum sebesar 32, serta mean sebesar 25,86 dengan standart deviasi sebesar 4.357. Tingkat pendidikan (X2) menunjukkan nilai minimum 6, dan nilai maximum sebesar 20, serta mean sebesar 2,754 dengan standart deviasi sebesar 4.357. Sedangkan Tingkat pendapatan (X3) menunjukkan nilai minimum 10, dan nilai maximum sebesar 24, serta mean sebesar 18,45 dengan standart deviasi sebesar 30,56. Berdasarkan nalisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengguna QRIS tidak hanya berpaku pada satu karakteristik atau profil tertentu

## Uji Kualitas Data

### Uji Validitas

Sebelum melakukan analisis data yang akan digunakan terlebih dahulu dilakukan uji kualitas data yang terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas dilakukan apakah kuesioner yang disebarkan kepada responden valid atau tidak. Uji validitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas

## GAYA HIDUP HEDONIS

Pertanyaan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	keterangan
X1.1	.779**	0,159	Valid
X1.2	.787**	0,159	Valid
X1.3	.770**	0,159	Valid
X1.4	.783**	0,159	Valid
X1.5	.784**	0,159	Valid
X1.6	.743**	0,159	Valid
X1.7	.713**	0,159	Valid
X1.8	.762**	0,159	Valid

## TINGKAT PENDIDIKAN

Pertanyaan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	keterangan
X1.1	.718**	0,159	Valid
X1.2	.784**	0,159	Valid
X1.3	.787**	0,159	Valid
X1.4	.783**	0,159	Valid
X1.5	.720**	0,159	Valid

## TINGKAT PENDAPATAN

Pertanyaan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	keterangan
X1.1	.728**	0,159	Valid
X1.2	.725**	0,159	Valid
X1.3	.752**	0,159	Valid
X1.4	.734**	0,159	Valid
X1.5	.852**	0,159	Valid
X1.6	.725**	0,159	Valid

## KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS

Pertanyaan	Pearson Correlation (r hitung)	r tabel	Keterangan
Y1.1	.793**	0,159	Valid
Y1.2	.661**	0,159	Valid
Y1.3	.793**	0,159	Valid
Y1.4	.719**	0,159	Valid
Y1.5	.712**	0,159	Valid
Y1.6	.754**	0,159	Valid
Y1.7	.824**	0,159	Valid

Y1.8	.701**	0,159	Valid
Y1.9	.722**	0,159	Valid
Y1.10	.766**	0,159	Valid

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu kuesioner maka nilai  $r_{hitung}$  harus lebih besar dari  $r_{table}$ . pada penelitian ini menggunakan 152 responden dengan tingkat signifikan sebesar 5%, maka  $r_{table}$  yang digunakan pada penelitian ini adalah sebesar 0,159. Semua indikator yang digunakan pada penelitian ini menunjukkan bahwa  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{table}$  maka dapat disimpulkan data yang digunakan pada penelitian ini valid.

### Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk menguji apakah data yang tersaji dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji Reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Gaya Hidup Hedonis (X1)	0.896	Reliabel
Tingkat Pendidikan (X2)	0.810	Reliabel
Tingkat Pendapatan (X3)	0.847	Reliabel
Keputusan Penggunaan QRIS (Y)	0.908	Reliabel

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Kuesioner dikatakan Reliabel Jika nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,60. Berdasarkan tabel 4 diatas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 artinya, semua item pada penelitian ini Reliabel sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya.

### Uji Regresi Berganda

Tabel 5. Uji Regresi Linear berganda

Coefficients <sup>a</sup>				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardize d Coefficients	t	Sig.

	B	Std. Erro r	Beta		
(Constant)	3.07	1.39		2.2	0.02
	1	5			9
Gaya Hidup Hedonis (X1)	0.27	0.06	0.248	4.02	0
	3	8		3	
Tingkat Pendidikan (X2)	0.39	0.09	0.227	4.08	0
	5	7		8	
Tingkat Pendapatan (X3)	0.78	0.10	0.496	7.80	0
	6	1		9	

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Berdasarkan pengelohan data sesuai pada tabel 5 dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$Y = 3.071 + 0.273X1 + 0,395X2 + 0,786X3 + e$ . persamaan regresi tersebut memiliki makna sebagai berikut

1. Nilai Konstanta sebesar 3.071 artinya apabila Gaya hidup hedonis, Tingkat Pendidikan, Tingkat Pendapatan dianggap konstan pada nilai 0 (nol), Maka rata-rata nilai keputusan penggunaan QRIS (Y) sebesar 3,071
2. Koefisien regresi pada variabel Gaya Hidup Hedonis (X1) sebesar 0,273 dengan nilai signifikan sebesar 0.000 dengan arah positif. Memiliki arti apabila dinaikkan satu satuan maka keputusan penggunaan QRIS (Y) akan mendapatkan peningkatan sebesar 0,027
3. Koefisien regresi pada variabel Tingkat pendapatan (X2) sebesar 0,395 dengan nilai signifikan sebesar 0.000 dengan arah positif. Memiliki arti apabila dinaikkan satu satuan maka keputusan penggunaan QRIS (Y) akan mendapatkan peningkatan sebesar 0,395 dengan anggapan variable lainnya konstan.
4. Koefisien regresi pada variable Tingkat pendapatan (X3) sebesar 0,786 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 dengan arah positif. Memiliki arti apabila dinaikkan satu satuan maka keputusan penggunaan QRIS (Y) akan mendapatkan peningkatan sebesar 0,395.

Pengujian Hipotesis

**Uji Koefisien Derterminasi (R<sup>2</sup>)**

**Tabel 6**  
 Hasil Uji R<sup>2</sup>  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.855 <sup>a</sup>	.73	.725	2.517

a. Predictors: (Constant), TINGKAT PENDAPATAN, TINGKAT PENDIDIKAN, GAYA HIDUP HEDONIS

b. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Berdasarkan tabel 6 diatas hasil uji Koefisien Derterminasi Menghasilkan adjusted R square senilai 0,725 atau 72,5% hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel bebas berupa Gaya hidup hedonis (X1), Tingkat pendidikan (X2), Tingkat pendapatan (X3), mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel bebas lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

**Uji t (Uji Parsial)**

Uji hipotesis Selanjutnya adalah uji parsial (uji t), Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y). Sampel pada penelitian ini berjumlah 152 responden dengan jumlah variabel keseluruhan sebanyak 4, maka  $df = n - k = 148$ . Sehingga untuk df dengan nilai signifikan 5% didapatkan nilai t tabel sebesar 1.976

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.071	1.395		2.2	0.029
Gaya Hidup Hedonis (X1)	0.273	0.068	0.248	4.023	0
Tingkat Pendidikan (X2)	0.395	0.097	0.227	4.088	0
Tingkat Pendapatan (X3)	0.786	0.101	0.496	7.809	0

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS

Sumber: Data Primer diolah, SPSS 2023

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui analisis regresi linear bergan seperti pada tabel 3.7 diatas maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian Variabel Gaya hidup Hedonis (X1) terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y) diperoleh nilai t hitung 4,023 > t tabel 1.976 dan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup hedonis secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Sehingga H1 yang menyatakan Gaya hidup Hedonis Berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, diterima.
2. Hasil pengujian Variabel Tingkat Pendidikan (X2) terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y) diperoleh nilai t hitung 4,088 > t tabel 1.976 dan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel Tingkat Pendidikan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Sehingga H2 yang menyatakan Tingkat Pendidikan Berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, diterima.
3. Hasil pengujian Variabel Tingkat Pendapatan (X3) terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y) diperoleh nilai t hitung 7,809 > t tabel 1.976 dan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel Tingkat Pendapatan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Sehingga H3 yang menyatakan Tingkat Pendapatan Berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, diterima.

### **Pengaruh Gaya Hidup Hedonis terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan variabel Gaya hidup hedonis (X1) adalah  $0,000 < 0,05$  H1 yang menyatakan bahwa Gaya hidup hedonis berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS diterima, yang berarti bahwa penelitian ini terbukti. Hasil Penelitian ini sama dengan Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh dan yang menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Gaya hidup hedonis menggambarkan bagaimana individu mencari sesuatu yang menyenangkan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada theory Planned Behavior Gaya hidup hedonis termasuk kedalam komponen *attitude toward behavior* yang menjadi dasar seseorang dalam mengambil keputusan yang dipengaruhi oleh lingkungannya. QRIS sebagai metode pembayaran digital yang praktis dipercaya dapat memenuhi kebutuhan Gaya hidup mereka dalam hal bertransaksi, individu dengan Gaya hidup hedonis lebih terbuka terhadap sesuatu yang baru. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui *attitude toward behavior* Gaya hidup hedonis mempengaruhi sikap individu dalam mengambil keputusan menggunakan QRIS sebagai pilihan metode pembayaran.

### **Pengaruh Tingkat Pendidikan terhadap keputusan Penggunaan QRIS**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan variabel Tingkat Pendidikan (X2) adalah  $0,000 < 0,05$ , H2 yang menyatakan tingkat Pendidikan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS diterima yang berarti bahwa penelitian ini terbukti. Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa tingkat Pendidikan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan UMKM. Sedangkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh [22] menunjukkan bahwa jika variabel tingkat Pendidikan apabila diuji sebagai variabel independen menunjukkan adanya pengaruh terhadap penggunaan QRIS, akan tetapi ketika variabel tingkat Pendidikan menjadi variabel moderasi tidak menunjukkan hasil sebagai moderator terhadap Penggunaan QRIS, dan hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan variabel tingkat Pendidikan tidak berpengaruh terhadap preferensi Penggunaan QRIS.

Tingkat Pendidikan dapat menjadi faktor bagaimana sikap dan pemahaman individu dalam memandang financial teknologi, individu dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung akan lebih muda dalam memahami tentang QRIS dan lebih mungkin menggunakannya daripada individu dengan pendidikan yang lebih rendah. Pada Theory Planned Behavior Tingkat Pendidikan termasuk dalam komponen *Subjective Norms* dimana individu dengan tingkat pendidikan lebih tinggi dipengaruhi oleh norma sosial karena

orang-orang disekitar mereka menggunakan QRIS yang membuat individu merasakan tekanan sosial untuk ikut serta dalam menggunakan QRIS.

### **Pengaruh Tingkat Pendapatan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS**

Dari Hasil Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan variabel Tingkat Pendapatan ( $X_3$ ) adalah  $0,000 < 0,05$ ,  $H_3$  yang menyatakan tingkat Pendapatan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS diterima yang berarti bahwa penelitian ini terbukti. Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh dan yang menyatakan bahwa pendapatan berpengaruh terhadap minat penggunaan financial teknologi. Tingkat pendapatan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi mengambil keputusan menggunakan QRIS. Pada Theory Planned Behavior tingkat Pendapatan termasuk dalam komponen *Perceived behavior Control* dimana pandangan dari individu terhadap control yang dimiliki. Individu dengan pendapatan yang tinggi cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran sehari-hari. Karena individu memiliki kendali atas dirinya dan merasa mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi. Selain itu tingkat Pendapatan juga dapat mencerminkan kestabilan keuangan setiap individu. Meski demikian tidak menutup kemungkinan bahwa individu dengan tingkat pendapatan rendah juga menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran karena mereka juga dapat merasakan manfaat yang diperoleh.

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, Gaya hidup hedonis, tingkat Pendidikan, dan tingkat Pendapatan memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Gaya hidup hedonis mempengaruhi sikap seseorang dalam mengambil keputusan untuk menggunakan QRIS, karena seseorang dengan Gaya hidup hedon cenderung terbuka terhadap sesuatu yang baru untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Tingkat Pendidikan juga mempengaruhi dalam mengambil keputusan menggunakan QRIS karena seseorang dengan tingkat pendidikan yang tinggi memiliki keterampilan dan pemahaman yang lebih baik dalam memanfaatkan teknologi keuangan. Tingkat pendapatan juga mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan menggunakan QRIS, karena banyaknya pendapatan yang diterima membuat seseorang cenderung lebih percaya diri dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembaaran sehari-hari.

## Daftar Pustaka

- Adiyanti, A. I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya*, 3(1), 1–13. Retrieved from <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/1590/1456>
- Arianti, B. F. (2020). Pengaruh Pendapatan Dan Perilaku Keuangan Terhadap Literasi Keuangan Melalui Keputusan Berinvestasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Akuntansi*, 10(1), 13–36. <https://doi.org/10.33369/j.akuntansi.10.1.13-36>
- Asja, H. J., Susanti, S., & Fauzi, A. (2021). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, dan Pendapatan terhadap Minat Menggunakan Paylater: Studi Kasus Masyarakat di DKI Jakarta. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, dan Manajemen*, 2(4), 309–325. <https://doi.org/10.35912/jakman.v2i4.495>
- Atmosudirjo, P. (2004). Pokok pokok materi teori pengambilan keputusan. Jakarta, Indonesia: Ghalia Indonesia.
- Audi, G. (2019). 10 Kawasan Industri di Jawa Timur. *Jatimnet.com*.
- Bank Indonesia. (2020). Sistem Pembayaran. Jakarta, Indonesia.
- Fadilla, A. N. (2022). Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai QR CODE Indonesia Standard (QRIS): Studi Kasus di Kota Tegal. *Sosio e-Kons*, 14(3), 293. <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v14i3.13654>
- Febriyani, F. R., & Muhammad, S. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Lingkungan Sosial Dimoderasi Tingkat Pendidikan Terhadap Penggunaan Qris Pada Pelaku Umkm Di Kota Surakarta. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Kewirausahaan*, 11(1), 21–36. <https://doi.org/10.26740/jepk.v11n1.p21-36>
- Hair, E., et al. (2010). *Multivariate Data Analysis Seventh Edition*. England: Prentice Hall.
- Hermawan, S., & Sarwenda, B. (2019). *Akuntansi Keprilakuan. Pertama*. Sidoarjo, Indonesia: Indomedia Pustaka.
- Kakunsi, E., Pangemanan, S., & Pontoh, W. (2017). Pengaruh Gender Dan Tingkat Pendidikan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Di Wilayah Kantor Pelayanan Pajak Pratama Tahuna. *Going Concern Jurnal Riset Akuntansi*, 12(2), 391–400. <https://doi.org/10.32400/gc.12.2.17771.2017>
- Ketut, N., Ratna, S., Wijaya, P. Y., Dian, M., & Agustina, P. (2022). Determinants of Behavioral Intention and Use Behavior Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *July*, 5(July), 1206–1210.
- Nurdin, Restiti, D., & Amalia, R. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 3(2), 157–173. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i2.55.157-173>
- Parmitasari, R. D. A., Alwi, Z., & S., S. (2018). Pengaruh Kecerdasan Spritual dan Gaya Hidup Hedonisme terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Perguruan

- Tinggi Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Minds Manajemen Ide dan Inspirasi*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.24252/minds.v5i2.5699>
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Econbank Jurnal Ekonomi dan Perbankan*, 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.35829/econbank.v2i2.100>
- Safura Azizah, N. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial. *Prism. (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 92–101. <https://doi.org/10.30871/prism.v1i2.1222>
- Saputri, O. B. (2020). Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code (QRIS) as a digital payment instrument. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Mulawarman*, 17(2), 237–247.
- Sari, S. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Dan Tingkat Pendapatan Terhadap Keputusan Nas Menggunakan Produk Asuransi Jiwa Syariah BumiPutera Cabang Iskandar Muda.
- Sugiyono, P. D. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Susanti, A., Ismunawan, I., Pardi, P., & Ardyan, E. (2018). Tingkat Pendidikan, Literasi Keuangan, dan Perencanaan Keuangan terhadap Perilaku Keuangan UMKM di Surakarta. *Telaah Bisnis*, 18(1), 45–56. <https://doi.org/10.35917/tb.v18i1.93>
- Syaifuddin, A. F., Rahman, K., Baru, G., Kantor, I., Bank, P., & Solo, I. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Asjif*, 1(1), 1–21.
- Wardani, L., & Masdiantini, P. R. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis Dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 12(1), 254–263.
- Wijaya, A. P., & Yuniarinto, A. (2016). Pengaruh Hedonisme dan Materialisme terhadap Kecenderungan Pembelian Kompulsif di Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya*, 4(1), 1–23.