Management & Accounting Expose **e-ISSN: 2620-9314**
Vol. 8, No. 1, Juni 2025, pp. 80-89

http://jurnal.usahid.ac.id/index.php/accounting

Aspek Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan pada Minat Menggunakan QRIS sebagai Aplikasi Pembayaran Non-Tunai

Iqbal Hamid[1], Euis Widiati[2*]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aspek persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS di kantin Universitas Sahid. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling yang diperoleh sampel sebanyak 96 orang. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda, koefisien determinasi dengan program SPSS 25. Hasil penelitian dengan menggunakan uji f menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS di kantin Universitas Sahid. Sedangkan secara parsial persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, selanjutnya persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Uji koefisien determinasi sebesar 59,9% menunjukkan bahwa minat penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan. Sedangkan sisanya sebesar 40,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, Minat Menggunakan, Pembayaran Non Tunai, Perilaku Konsumen

Abstract

This study aims to determine the influence of aspects of perceived ease and perceived usefulness on the decision to use QRIS in the Sahid University canteen. The sample in this study used a non-probability sampling technique obtained a sample of 96 people. This study uses multiple linear regression analysis, coefficient of determination with the SPSS 25 program. The results of the study using the f test showed that perceived ease and perceived usefulness simultaneously had a significant effect on the interest in using QRIS in the Sahid University canteen. While partially perceived ease did not have a significant effect on the interest in using QRIS, then perceived usefulness had a significant effect on the interest in using QRIS. The determination coefficient test of 59.9% showed that the interest in using QRIS can be explained by perceived ease and perceived usefulness. While the remaining 40.1% was influenced by other factors not examined in this study.

Keywords: Perceived Ease, Perceived Usefulness, Interest in Using, Non-Cash Payment, Consumer Behavior

Article History:
Submitted/Received 25 Jun 2025
First Revised 27 Jun 2025
Accepted 30 Jun 2025
Publication Date 01 Jul 2025

*Correspondence E-mail: euis_widiati@usahid.ac.id

[1,2] Universitas Sahid

PENDAHULUAN

Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memiliki perubahan terhadap bisnis global. Adanya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi yang merambah pada berbagai kehidupan seperti perbelanjaan, pariwisata, pembayaran transportasi dan juga berbagai kegiatan ekonomi. Salah satu kemajuan terhadap teknologi dan komunikasi pada bisnis global yaitu pembayaran digital.

Perkembangan pada sistem pembayaran terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada bisnis global, seperti pembayaran menggunakan uang tunai menjadi pembayaran melalui non-tunai. Sistem pembayaran non-tunai berkembang dengan sistem teknologi yang semakin maju membuat pengguna dan penyedia jasa pada sistem pembayaran digital non-tunai meningkatkan sistem agar lebih mudah digunakan oleh konsumen.

Pada perkembangan sistem pambayaran yang berbasis server Bank Indonesia suatu sistem pembayaran yang berbasis server untuk digunakan sebagai standarisasi pada pembayaran non tunai yang digunakan QR Code yaitu QRIS. Pada tanggal 17 agustus 2019 Bank Indonesia meluncurkan QRIS terhadap standard QR code pada pembayaran melalui aplikasi pembayaran elektronik, dompet elektronik, dan juga *mobile banking*. Pada peresmian penggunaan QRIS banyak berbagai *merchant* yang sudah menggunakan QRIS sebagai opsi dalam pembayaran non-tunai. Menurut data yang ada saat ini pemakaian QRIS dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Transaksi Penggunaan QRIS

Tahun	Jumlah pengguna (dalam juta)	Merchant (dalam juta)	Jumlah transaksi (rupiah)
2022	28,76 juta	23,97 juta toko	128 juta transaksi
2023	45,78 juta	30,41 juta toko	1,59 miliar transaksi
2024	50,50 juta	32,71 juta toko	3,45 miliar transaksi

Sumber: databoks.katadata.co.id

Pada data tabel 1 setiap tahunnya jumlah pengguna QRIS dan juga merchant mengalami kenaikan yang signifikan pada tahun 2022 ke 2023 akan tetapi pada tahun 2023 ke 2024 tetap mengalami kenaikan tetapi tidak mengalami kenaikan signifikan seperti 2022 ke 2023. Pada masa transformasi digital yang semakin maju, perkembangan teknologi sistem pembayaran memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di lingkungan pendidikan. Kegunaan pembayaran QRIS merupakan sistem pembayaran yang dapat digunakan di berbagai fasilitas, termasuk di kantin lingkungan kampus.

Pada perkembangan pembayaran digital yang semakin pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap sistem pembayaran digital pada lingkungan pendidikan,terutama pada pembayaran di kantin. Pembayaran yang sebelumnya hanya menggunakan tunai beralih menggunakan non-tunai, di antaranya melalui transfer dan QRIS. Berikut ini data pemilik usaha di kantin dan metode pembayaran yang dimilikinya, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Jenis Pembayaran di Kantin

No	Nama Usaha	Jenis Pembayaran		
		Tunai	QRIS	Transfer
1	Seblak dan Kebab RR	✓	✓	✓
2	Indomie Bakso	✓	✓	-
3	Somay Batagor Pak Kusno	✓	✓	✓
4	Nasi Gudeg Spesial	✓	✓	✓
5	Dapoer Endule	✓	✓	✓
6	Nasi Rames Pak Toy	✓	✓	✓
7	Dapoer Widi	✓	✓	-
8	Aneka Chiken	✓	✓	-
9	Aneka Soto Usahid	✓	✓	✓
10	Dimsum Yumna	✓	✓	✓
11	A'lezzat of Kantin	✓	✓	-
12	Sahid Juice	✓	✓	✓

Sumber: Data dioleh oleh peneliti (2024)

Namun masih terdapat beberapa kendala dalam transaksi non-tunai yaitu sinyal yang kurang stabil di dalam area kantin, dan aplikasi yang bermasalah. Hal tersebut menjadi alasan sebagain konsumen belum beralih menggunakan QRIS. Selain itu beberapa pengunjung kantin yang merupakan non-mahasiswa, yaitu pegawai dari kantor sekitar universitas masih terdapat yang mengalami kesulitan menggunakan aplikasi pembayaran non-tunai. Berdasarkan beberapa temuan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aspek kemudahan dan kegunaan dari aplikasi pembayaran non-tunai (QRIS) terhadap minat menggunakan.

TINJAUAN PUSTAKA

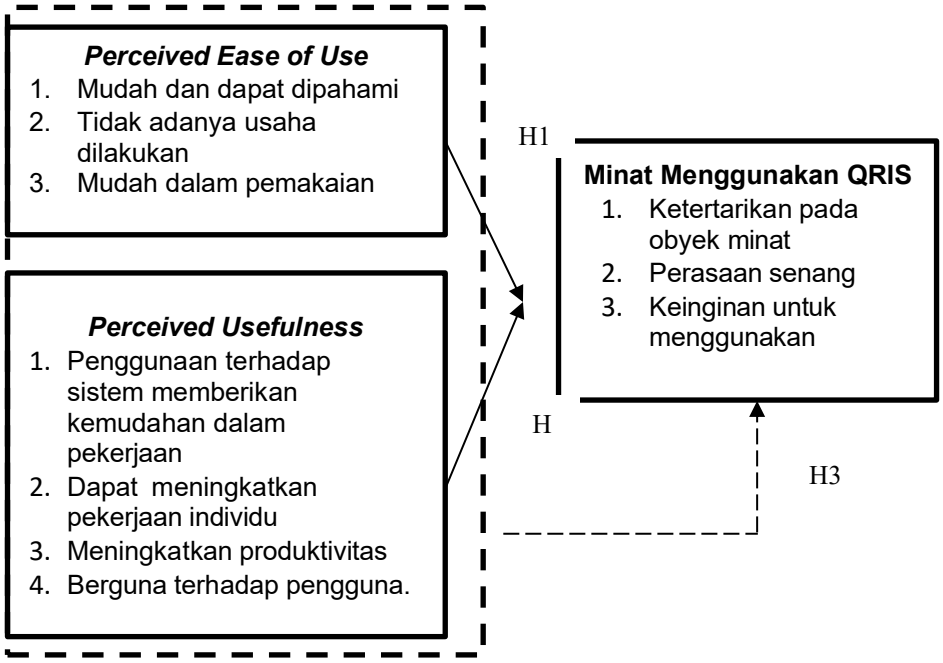
***Tecnology Acceptance Model* (TAM).** *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali dicetuskan oleh Davis (1989) yang merupakan suatu teori tentang penggunaan pada teknologi sangat berpengaruh pada suatu individu dapat menerima pada penggunaan sistem informasi teknologi. Model TAM memiliki lima konstuksi dengan dua konstuksi pokok antara lain *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*, serta tiga konstuksi yang lainnya adalah *attitude toward using, behaviorial intention,* dan *actual use* (Mulyani, et.al., 2022). TAM merupakan teori pada sistem teknologi informasi yang sangat berpengaruh dan juga sebagai perkenalan suatu suatu teknologi informasi terhadap suatu individu (Jogiyanto,2008) Pada pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa TAM dipakai untuk suatu penjelasan mengenai bagaimana teknologi dapat diterima atau tidak terhadap suatu individu.

***Perceived Ease of Use*.** *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan) ialah pengalaman pengguna dalam mempercayai bahwa suatu teknologi dapat dengan mudah dipelajari dan juga dapat dipahami (Abrillia & Sudarwanto, 2020). Persepsi kemudahan menjadikan tolak ukur dalam kepercayaan seseorang untuk memakai suatu teknologi untuk digunakan dan tidak adanya upaya dalam menggunakan teknologi (Erwinsyah, et.al., 2023).

***Perceived Usefulness*.** *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) dapat diartikan setiap seseorang dapat memakai teknologi sebagai keuntungan dalam mendapatkan sebuah

informasi. Persepsi kegunaan ialah sebuah kepercayaan pada seseorang memakai sebuah sistem teknologi informasi tertentu dalam meningkatkan pekerjaan (Mardiana, et.al., 2022). Persepsi kegunaan mengacu pada sejauh mana penjual menganggap QRIS memberikan manfaat pada dalam proses efesiensi transaksi, dan pengelolaan terhadap pembayaran. Dengan pernyataan tersebut dapat diartikan persepsi kegunaan dapat meningkatkan efesiensi pekerjaan dan juga dapat memberikan manfaat terhadap proses pembayaran.

Minat menggunakan dalam sebuah sistem dapat menjadi kecenderungan perilaku untuk percaya diri dan juga akan menggunakan sistem teknologi secara terus menerus (Desvronita, 2021). Perilaku minat menggunakan yang cocok dalam menilai penerimaan pada sistem teknologi informasi baru dan merupakan *predictor* yang cocok terhadap minat menggunakan kembali (Kumala et al., 2020). Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan penjelasan kerangka pikir tersebut maka dapat diketahui Tabel 1 berikut menunjukkan definisi operasional dari variabel yang diteliti:

Tabel 2. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator
Perceived Ease of Use (X_1)	Mudah dan dapat dipahami	1. Fitur QRIS mudah dimengerti. 2. Sistem QRIS dapat. dipahami semua generasi.
	Tidak adanya usaha yang dilakukan	1. Tidak membutuhan usaha berlebih. 2. Sistem dapat digunakan dengan sederhana/ringkas.

Variabel	Dimensi	Indikator
	Mudah dalam melakukan	1. Mudah dalam bertransaksi. 2. Mudah dalam mengoperasikan pembayaran.
Perceived Usefulness (X_2)	Penggunaan sistem memberikan kemudahan	1. Memberikan kemudahan pada pekerjaan. 2. Dapat bekerja secara efesien.
	Meningkatkan pekerjaan individu	1. Meningkatkan kinerja. 2. Menambah wawasan literasi keuangan digital.
	Meningkatkan produktivitas	1. Dapat mempercepat transaksi. 2. Nilai transaksi harian hingga 10 juta per hari.
	Berguna terhadap pengguna	1. Memberikan pengalaman pengguna. 2. Bermanfaat bagi pengguna.
Minat Menggunakan QRIS (Y)	Ketertarikan pada minat	1. Ketertarikan untuk bertransaksi. 2. Keinginan sebelum membeli.
	Perasaan senang	1. Memberikan perasaan senang saat menggunakan. 2. Senang bertransaksi menggunakan QRIS.
	Keinginan untuk menggunakan	1. Minat transaksi. 2. Minat menggunakan.

METODE PENELITIAN

Hasil dari metode penelitian adalah analisis kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner skala likert yang dikirim melalui Google Form. Karena jumlah konsumen tidak diketahui secara pasti, teknik sampel *non-probability* digunakan untuk mengumpulkan data. Selain itu, sampel Lameshow digunakan untuk mengumpulkan data responden yang sesuai dengan segmen populasi sasaran dengan jumlah 96 responden, yaitu pembeli yang pernah bertransaksi menggunakan QRIS di kantin Universitas Sahid. Selanjutnya diolah menggunakan Analisis Regresi Linier Berganda. Adapun tahapannya berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji parsial, dan simultan.

Perceived ease of use dan *perceived usefulness* berfungsi sebagai variabel independen, dan minat menggunakan QRIS berfungsi sebagai variabel dependen. Data penelitian ini diperoleh dari instrumen pengumpulan data primer, yaitu serangkaian pernyataan tertulis yang dikirimkan kepada pelanggan yang pernah bertransaksi menggunakan QRIS di kantin Universitas Sahid. Data sekunder diperoleh dari dokumen, artikel, dan internet, serta data dari studi sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa total 20 indikator dari 3 variabel dinyatakan valid. Ini disebabkan oleh uji validasi bahwa nilai r hitung angket secara keseluruhan lebih besar daripada nilai r tabel (0,195). Tabel 3 menunjukkan hasil validitas kuesioner.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Kode	R-tabel	Pearson Correlation	Keterangan
Variabel *Ease of Use*			
X1.1	0,361	0,888	Valid
X1.2	0,361	0,817	Valid
X1.3	0,361	0,736	Valid
X1.4	0,361	0,854	Valid
X1.5	0,361	0,524	Valid
X1.6	0,361	0,713	Valid
Variabel *Perceived Usefulness*			
X2.1	0,361	0,814	Valid
X2.2	0,361	0,708	Valid
X2.3	0,361	0,735	Valid
X2.4	0,361	0,764	Valid
X2.5	0,361	0,768	Valid
X2.6	0,361	0,748	Valid
X2.7	0,361	0,837	Valid
X2.8	0,361	0,716	Valid
Variabel Minat Menggunakan			
Y1	0,361	0,801	Valid
Y2	0,361	0,892	Valid
Y3	0,361	0,807	Valid
Y4	0,361	0,833	Valid
Y5	0,361	0,901	Valid
Y6	0,361	0,854	Valid

Sumber: Data primer diolah peneliti (2024)

Uji Reliabilitas. Pada tahap pengujian reliabilitas, alat ukur yang digunakan dalam penelitian diuji untuk memastikan bahwa mereka konsisten dan akurat. Setelah melakukan pengujian reliabilitas alat yang ada pada variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan minat menggunakan QRIS, konstruk atau variabel dianggap reliabel jika memiliki nilai Cronbach Alpha > 0,60. Nilai Cronbach Alpha yang ditunjukkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa semua alat yang diuji dapat diandalkan dan memiliki nilai Cronbach Alpha > 0,6.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda. Menurut hasil analisis regresi linier berganda, nilai koefisien a untuk *perceived ease of use* (X_1) sebesar 0,351 dan *perceived*

usefulness (X_2) sebesar 0,919, masing-masing dengan nilai p-value = 0,000 dan nilai P < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* memiliki nilai p yang lebih rendah dari taraf atau tingkat signifikansi yang ditetapkan (P < 0,05). Ini menunjukkan *perceived ease of use* memiliki dampak positif yang signifikan pada minat melakukan pembayaran menggunakan QRIS. Berikut ini adalah hasil persamaan regresi linier berganda:

$$\boldsymbol{Y = 0,114 + 0,560X_1 + 0,565X_2 + 0,05}$$

Tabel 4 berikut menunjukkan hasil perhitungan regresi linier berganda untuk mengukur pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan QRIS:

Tabel 4. Hasil Regresi Linier Berganda

Independen Variable	Unstandardized	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
(Constant)	.114	3.646		.031	.975
Perceived Ease of Use (X_1)	.351	.164	.218	2.143	.035
Perceived Usefulness (X_2)	.919	.106	.924	8.661	<.001

a. *Dependen Variable: Minat Menggunakan QRIS* (Y)

Hasil Uji Parsial (T) dan Uji Simultan (F). Nilai signifikansi variabel p*erceived ease of use* sebesar 0,000 < 0,05, *perceived usefulness* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, variabel ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Independen Variable	Unstandardized	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
(Constant)	.114	3.646		.031	.975
perceived ease of use (X1)	.351	.164	.218	2..143	.035
perceived usefulness (X2)	.919	.106	.924	8.661	<.001

a. *Dependen Variable: Minat Menggunakan QRIS* (Y)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Namun berbeda dengan yang disampaikan oleh Umaira & Widiati (2024) bahwa persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital. Selain kemudahan penggunaan disampaikan oleh Rahayu & Widiati (2024) bahwa kualitas pelayanan mampu memengaruhi kepuasan konsumen dalam bertransaksi digital. Pendapat lain dikemukakan oleh Mardhiyah, (2022) dan Lukito & Khairunnisa (2022) bahwa persepsi keamanan memiliki pengaruh lebih dominan dibandingkan persepsi kemudahan dalam memengaruhi minat menggunakan transaksi non-tunai.

Selanjutnya, perceived usefulness *kegunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek minat menggunakan QRIS, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi variabel* perceived usefulness *terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 0,000 < 0,05.* Alfaris (2023) menjelaskan bahwa aplikasi pembayaran digital dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya adalah persepsi manfaat yaitu memenuhi kebutuhan gaya hidup yang berlaku di masyarakat. Gaya hidup generasi muda yang *update* pada teknologi mendorong masyarakat untuk menggunakan aplikasi pembayaran non-tunai (Ramadhan, et.al., 2023). Pendapat Zusrony, et.al. (2023), diperkuat oleh temuan penelitian ini, bahwa *perceived usefulness* berdampak positif terhadap minat menggunakan QRIS. Pembeli kantin di Universitas Sahid merasakan kemudahan dalam melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

Menurut hasil perhitungan yang dilakukan pada uji simultan dengan bantuan SPSS, hasil yang diketahui untuk *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan QRIS adalah 0,001 < 0,05 dan f-hitung 64,227 > f-tabel 0,012. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap minat menggunakan QRIS. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Regression	1028.075	2	514.037	64.227	<.001[b]
Residual	687.415	93	7.392		
Total	1715.490	95			

a. *Dependen Variable: Minat Menggunakan QRIS* (Y)
b. *Predictors: (constant), Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness*

Perceived ease of use dan *Perceived usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, menurut hasil perhitungan yang dilakukan selama pengujian simultan menggunakan SPSS. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 0,001 < 0,05 dan f hitung 64,227 > dari f tabel 0,012. Hasil ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS (Y). Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Zusrony, et.al. (2023), Ramadhan & Tamba (2022), Debora & Widiati (2023).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika aspek *perceived ease of use* dinilai sangat mudah dimana responden menilai bahwa pembayaran menggunakan QRIS dapat dipahami oleh semua generasi dan juga pembayaran QRIS dapat dilakukan tanpa adanya usaha, pada aspek *perceived usefulness* juga dinilai sangat baik, bahwa bertransaksi menggunakan QRIS dapat mengefesiensi waktu pada saat melakukan pembayaran sehingga pembeli dapat dengan mudah melakukan transaksi. Dari segi minat menggunakan QRIS dinilai berminat karena berdasarkan respon kuesioner pelanggan merasa senang saat bertransaksi menggunakan QRIS. *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Kemudian *perceived usefulness* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap menggunakan QRIS yang menunjukkan bahwa pembeli ingin pembayaran

menggunakan QRIS karna berguna pada efisiensi waktu. Selian itu aspek *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 59,9% sedangkan sisanya sebesar 41,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Saran dalam penelitian ini bagi perusahaan adalah memperbaiki kondisi nilai terendah *perceived ease of use*, khususnya meningkatkan kualitas kinerja dengan disarankan pada kantin usahid membuat poster mengenai tata cara menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran, dalam hal *perceived usefulness*, khususnya dengan meningkatkan layanan pengelola kantin mengsosialisakin QRIS dapat memberikan kemudahan dan kegunaan pada pembayaran terhadap pemilik usaha.

DAFTAR PUSTAKA

Abrilia, N. D., & Sudarwanto, T. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana di Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga, 8(3), 1006–1012.

Alfaris, M. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital (E-Wallet). *Jurnal Mahasiswa Akuntansi Samudra (JMAS)*, *4*(2), 67-74.

Debora, M., & Widiati, E. (2023). Minat Penggunaan Aplikasi My BCA Dalam Perspektif Model Tam. *Management and Accounting Expose*, *6*(2).

Desvronita. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet PMenggunakan Technology Acceptance Model. Jurnal Akmenika, 18(2), 1–8.

Erwinsyah, E., Ningsih, K. E., Syahruddin, S., & Anjelita, K. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Untuk Menggunakan Dan Penggunaan Aktual Teknologi Pembayaran Digital QRIS. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, *23*(1), 22-36.

Jogiyanto, H. (2008). Sistem Informasi Keperilakuan. Yogyakarta: Andi.

Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X di Surabaya. Jurnal Manajemen Perhotelan, 6(1), 19–29.

Lukito, S., & Khairunnisa, K. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Cashless Society. *Jurnal Informasi Akuntansi (JIA)*, *1*(2).

Mardhiyah, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Generasi Millenial. *Journal Business Administration: Entrepreneurship and Creative Industry*, *1*(2), 47-57

Mardiana, N. Y., Utomo, N. A., & Amaliah, Y. R. (2022). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Teknologi Internet Terhadap Efektifitas Perusahaan di Jabodetabek. Ekonomika, 6, 1–10.

Mulyani, A. Y., Sabanni, S. R., & Nabila, A. (2022). Persepsi Mahasiswa Universitas Siliwangi Mengenai Penggunaan E-Wallet (Shopee Pay) Sebagai Alat Pembayaran Non Tunai. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, *2*(4), 95-106.

Rahayu, Y. P., & Widiati, E. (2024). Analisis Kualitas Pelayanan, Kemudahan Penggunaan Aplikasi M-Bca Terhadap Kepuasan Nasabah Pembukaan Rekening Online. *Jurnal Akuntansi dan Manajemen*, *35*(1), 29-42.

Ramadhan, A., & Tamba, R. S. (2022). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan e-wallet GoPay di wilayah DKI Jakarta. *Abiwara: Jurnal Vokasi Administrasi Bisnis*, *3*(2), 134-139.

Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, *1*(04), 162-170.

Umaira, N., & Widiati, E. (2024). Persepsi Konsumen Pada Minat Menggunakan E-Wallet OVO Dalam Technology Acceptance ModeL. *Jurnal MANAJERIAL*, *23*(1), 19-34.

Zusrony, E., Anzie, L. P., Asti, P., Manalu, G., Permana, I., & Imaliya, T. (2023). Analisis Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Risk Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) pada pelaku UMKM. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, *16*(1), 200-206.