

## ***The Influence Of Perceptions Of Usefulness And Perceptions Of Convenience On The Decision To Use Digital Quick Response Code Payment Indonesian Standard (QRIS)***

### **Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)**

**Rahmi Auliya Akhyar<sup>1</sup>, Kristina Sisilia<sup>2\*</sup>**

Universitas Telkom<sup>1,2</sup>

rahmiauliya7@gmail.com<sup>1</sup>, Kristina@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

*\*Corresponding Author*

#### **ABSTRACT**

*Increasing the use of QRIS in various sectors of life has an influence on someone in making decisions on using QRIS as a means of payment transactions. This study aims to determine the influence of Perceived Benefits and Perceived Convenience on Decisions to Use Digital Payments Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). The method used is a quantitative method with descriptive analysis techniques. The number of samples in this study were 103 respondents. This study uses multiple linear regression analysis, the classic assumption test of hypothesis testing and the coefficient of determination. Based on the results of multiple linear regression analysis, it shows that the variable Perceived Benefits (X1) with tcount 1.838 and Perceived Convenience (X2) with tcount 3.404 partially or simultaneously has a positive influence on the Use Decision (Y) indicating that the more the perceived benefits variable (X1) and the Perceived Convenience variable (X2) then the Use Decision variable (Y) for QRIS digital payments will increase. The magnitude of the influence of Perceived Benefits and Perceived Convenience is 36.9% and the rest is influenced by other factors.*

**Keywords:** *Perceived Benefit, Perceived Convenience, Decision to Use, QRIS, Digital Payments*

#### **ABSTRACT**

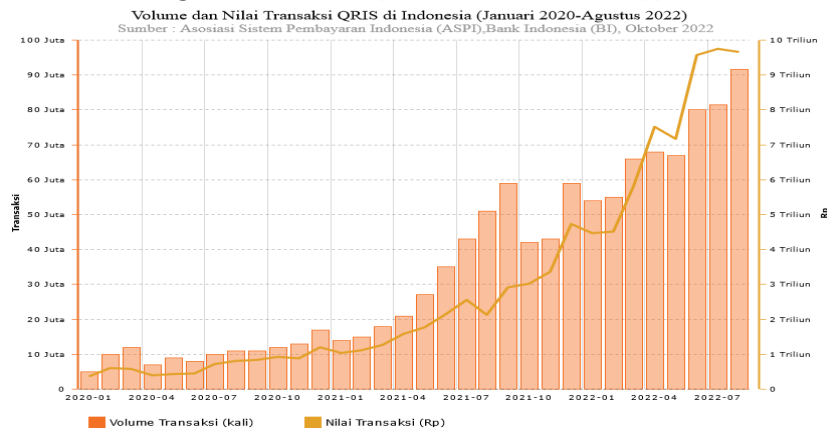
Peningkatan penggunaan QRIS dalam berbagai sektor kehidupan memberikan pengaruh kepada seseorang dalam pengambilan keputusan penggunaan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan teknik analisis deskriptif. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 103 responden. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda, uji asumsi klasik pengujian hipotesis dan koefisien determinasi. Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa variabel Persepsi Manfaat (X1) dengan thitung 1.838 dan Persepsi Kemudahan (X2) dengan thitung 3.404 secara parsial maupun simultan memberikan pengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan (Y) menunjukkan bahwa semakin ditingkatkan variabel Persepsi Manfaat (X1) dan variabel Persepsi Kemudahan (X2) maka variabel Keputusan Penggunaan (Y) terhadap pembayaran digital QRIS akan semakin meningkat. Besarnya pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan sebesar 36,9 % dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

**Kata Kunci :** Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keputusan Penggunaan, QRIS, Pembayaran Digital

#### **1. Pendahuluan**

*FinTech* muncul seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi tuntutan hidup yang serba cepat. Dengan *FinTech*, permasalahan dalam transaksi jual-beli dan pembayaran seperti tidak sempat mencari barang ke tempat perbelanjaan, ke bank/ATM untuk mentransfer dana, keengganan mengunjungi suatu tempat karena pelayanan yang kurang menyenangkan dapat diminimalkan (Ginantra et al., 2020) (Ramadhan & Tamba, 2022) (Safira et al., 2022) (Yanti, 2022).

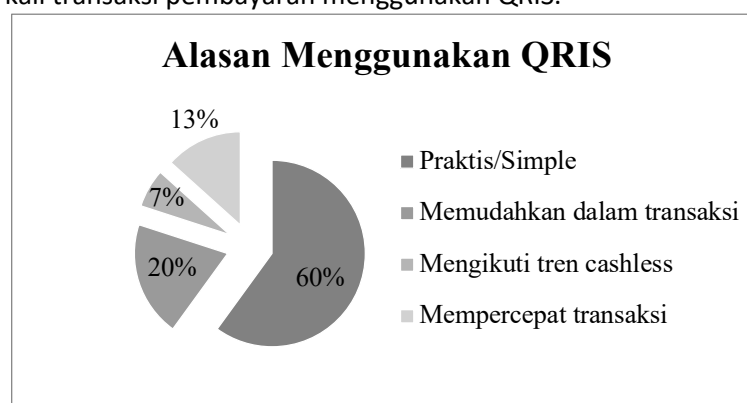
QR code adalah serangkaian kode yang memuat data/informasi seperti identitas pedagang/pengguna, nominal pembayaran, dan/atau mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu dalam rangka transaksi pembayaran (Dompak Pasaribu, n.d.). QR code merupakan teknologi yang memungkinkan untuk menyimpan informasi dalam bentuk kode, seperti sekumpulan titik hitam, yang dipakai oleh aplikasi e-wallet di Indonesia. Dengan adanya QRIS konsumen dapat melakukan pembayaran dari berbagai macam alat transaksi elektronik seperti e-wallet, misalnya Dana, OVO, GoPay, ShopeePay, LinkAja dan lain sebagainya selain itu mobile banking, hampir semua bank yang memiliki aplikasi di iOS maupun Android mendukung fasilitas ini dengan kata lain, hanya dengan satu QR Code konsumen dapat melakukan pembayaran lintas platform. Semua merchant yang memiliki QRIS dapat menerima pembayaran dari berbagai alat transaksi (Hanafi & Toolib, 2020) (Mun et al., 2017).



**Gambar 1. Volume dan Nilai Transaksi QRIS di Indonesia (Januari 2020-Agustus 2022)**

Menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada Januari 2020 volume transaksi QRIS secara nasional baru mencapai 5 juta kali dengan nilai total transaksi Rp365 miliar. Kemudian di bulan-bulan berikutnya tren penggunaan QRIS terus meningkat, hingga pada Agustus 2022 terdapat 91,7 juta kali transaksi QRIS dengan nilai total Rp9,66 triliun (Palupi et al., 2022) (ANGGRAINI, 2022) (Septiani, 2021) (Azmi, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Dengan demikian akan diketahui lebih jauh terkait faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk memutuskan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Peneliti melakukan wawancara terbuka terhadap lima orang, dengan kriteria setidaknya pernah melakukan sekali transaksi pembayaran menggunakan QRIS. 30 responden disurvei yang disebar secara online dengan kriteria setidaknya pernah melakukan satu kali transaksi pembayaran menggunakan QRIS.



**Gambar 2. Hasil Survey Alasan Menggunakan QRIS**

Gambar 2 menunjukkan alasan utama responden menggunakan QRIS dikarenakan di anggap praktis atau simple dalam melakukan transaksi pembayaran dengan persentase 60% atau sebanyak 18 orang, alasan kedua yaitu memudahkan dalam transaksi dengan persentase 20% atau sebanyak enam orang, alasan yang ketiga mengikuti tren cashless dengan persentase 7% atau sebanyak dua orang, alasan yang terakhir yaitu mempercepat transaksi dengan persentase 13% atau sebanyak empat orang.

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda, uji asumsi klasik pengujian hipotesis dan koefisien determinasi. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pemaparan di atas adalah penelitian dari (Saputri et al., 2022) dan (Hamzah, Purwati, et al., 2022) yang mengecek pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Minat Penggunaan alat-alat fintech menunjukkan berpengaruh positif (Fauziah et al., 2022) (Anggaraini et al., 2022) (Yanti et al., 2022).

## **2. Tinjauan Pustaka**

### **Pembayaran Digital**

Digital payment merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran digital antara pelaku bisnis pembeli dan penjual melalui jaringan internet atau jaringan elektronik (Mun et al., 2017). Adapun yang termasuk dalam jenis pembayaran digital adalah ATM, e-money, internet banking, kartu kredit, debit, mobile payment, mobile banking dan QR code (Milly et al., 2021) (Nazaruddin & Septiani, 2021) (Nazra, n.d.) (Mardatillah, 2022).

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

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS merupakan alat transaksi pembayaran digital dalam bentuk kode berbasis shared delivery channel yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi secara lebih mudah dan cepat. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya (Fatmawati, 2015) (Nazaruddin et al., 2022) (Rizky, 2022) (Sandila et al., 2022) (Hamzah, Hultari, et al., 2022; Nabila et al., 2022).

### **Technology Acceptance Model (TAM)**

Tujuan dari TAM adalah untuk dapat menjelaskan faktor-faktor utama perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan pengguna teknologi informasi itu sendiri. Model ini menggambarkan bahwa pengguna sistem informasi akan dipengaruhi oleh variabel manfaat (usefulness) dan variabel kemudahan pemakaian (ease of use), dimana keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang telah teruji secara empiris (Islam et al., 2020) (Nazaruddin, 2022).

### **Persepsi Manfaat**

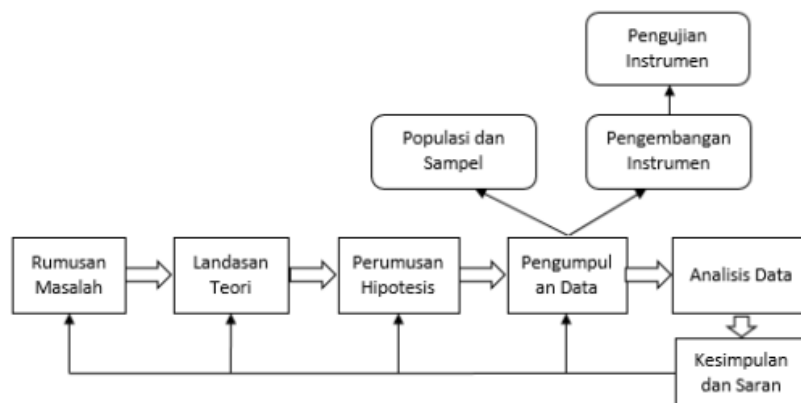
Manfaat adalah kecenderungan seseorang menggunakan atau tidak menggunakan sebuah aplikasi karena suatu kepercayaan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu mereka untuk melakukan aktifitas lebih produktif. Pada TAM, perceived usefulness adalah faktor utama yang mempengaruhi pengguna. Ketika seorang pengguna yakin bahwa sebuah teknologi berguna bagi pekerjaan dan dapat meningkatkan kinerjanya, maka pengguna akan menerima teknologi tersebut. Perceived Usefulness merupakan penentu utama yang secara positif berimbas pada kepercayaan pengguna dan niat ke arah teknologi (Alhassan et al., 2020).

### Hubungan Persepsi Manfaat penggunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan dari hasil penelitian dari (Bakhits, 2022) dapat disimpulkan bahwa bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat untuk menggunakan instrument uang elektronik. Sama halnya dengan kajian yang dilakukan oleh (Alhassan et al., 2020) bahwa menunjukkan bahwa secara simultan maupun parsial variable kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS dinilai memberikan banyak kelebihan, karena seluruh komponen alat pembayaran digital diaplikasikan ke dalam satu sistem yang dapat mendorong efisiensi serta menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat akses terhadap layanan keuangan digital.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan beberapa tahapan untuk membantu dan mempermudah dalam perolehan data, dan mengetahui serta memahami suatu masalah yang terjadi. Gambar 3 Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan.



Gambar 3. Tahap Penelitian

### Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran

#### Operasional Variabel

1. Variabel Independen (X)  
Variabel Independen dapat mempengaruhi variabel dependen (terikat) secara positif maupun negatif. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Persepsi Manfaat Penggunaan (X1) Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2).
2. Variabel Dependen (Y)  
Variabel Dependen merupakan Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital QRIS (Y).

#### Skala Pengukuran

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

#### Teknik Pengumpulan Data

##### Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan penyebaran kuesioner dibuat melalui google form yang mana sumber data yang diperoleh dari responden yang pernah menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Kuesioner akan disebarakan melalui sosial media seperti, instagram, facebook dan whatsapp.

#### Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah bersumber dari literatur buku untuk teori-teori, situs internet, dan penelitian terdahulu yang berupa skripsi, jurnal ilmiah nasional dan internasional yang berhubungan dengan variabel penelitian yang membahas tentang persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan keputusan penggunaan pembayaran digital.

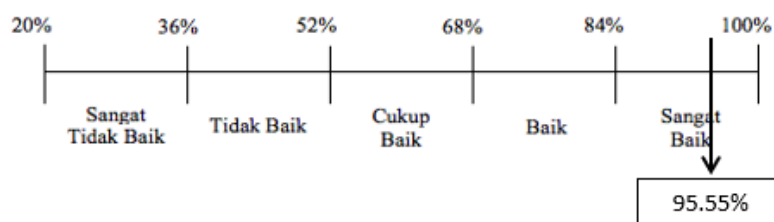
#### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah masyarakat Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran namun jumlah populasi dalam penelitian ini tidak diketahui secara pasti. Penelitian ini menggunakan sampel non-probability sampling karena tidak semua populasi dijadikan sebagai sampel. Sementara purposive sampling digunakan karena dengan menggunakan teknik ini, diharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar-benar sesuai dengan apa yang dilakukan.

### 4. Hasil dan Pembahasan

#### Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Manfaat (X1)

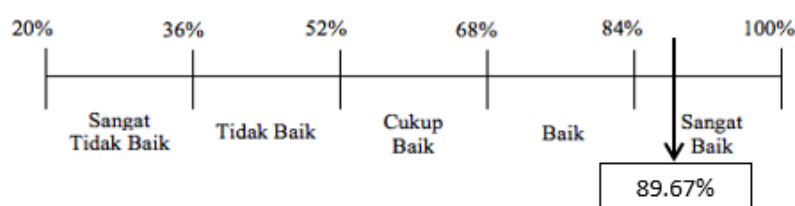
Jawaban responden terhadap variabel Persepsi Manfaat, diketahui bahwa presentase rata-ratanya adalah sebesar 95.55%. Dalam Sehingga dapat dikatakan bahwa dari 103 responden penelitian ini, sebanyak 95.55% responden menilai mengenai Persepsi Manfaat pada QRIS tergolong Sangat Baik. Berdasarkan dari uraian tersebut, maka posisi variabel Persepsi Manfaat pada garis kontinum ditunjukkan pada gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Garis Kontinum Persepsi Manfaat

#### Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Kemudahan (X2)

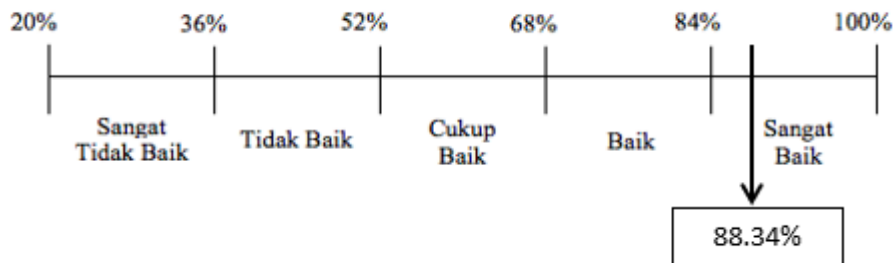
Jawaban responden terhadap variabel Persepsi Kemudahan, diketahui bahwa presentase rata-ratanya adalah sebesar 89.67%. Dalam Sehingga dapat dikatakan bahwa dari 103 responden penelitian ini, sebanyak 89.67% responden menilai mengenai Persepsi Kemudahan pada QRIS tergolong Sangat Baik. Berdasarkan dari uraian tersebut, maka posisi variabel Persepsi Kemudahan pada garis kontinum ditunjukkan pada gambar 5



Gambar 5. Garis Kontinum Persepsi Kemudahan

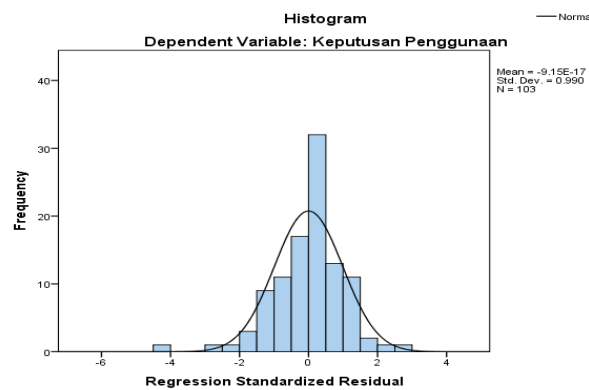
### Analisis Deskriptif Variabel Keputusan Penggunaan (Y)

Jawaban responden terhadap variabel Keputusan Penggunaan, diketahui bahwa presentase rata-ratanya adalah sebesar 88.34%. Dalam Sehingga dapat dikatakan bahwa dari 103 responden penelitian ini, sebanyak 88.34% responden menilai mengenai Keputusan Penggunaan pada QRIS tergolong Sangat Baik. Berdasarkan dari uraian tersebut, maka posisi variabel Keputusan Penggunaan pada garis kontinum ditunjukkan pada gambar 6.



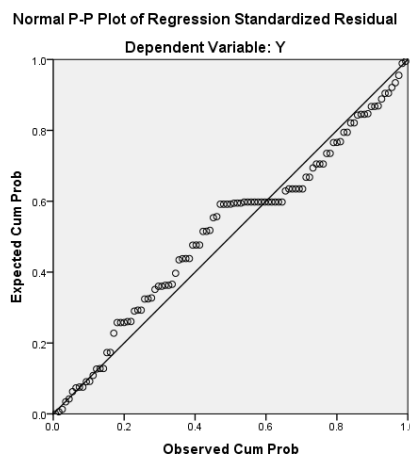
Gambar 6. Garis Kontinum Keputusan Penggunaan

### Uji Normalitas



Gambar 7. Hasil Grafik Histogram

Gambar 7 melalui pola grafik menunjukkan bahwa histogram mayoritas mengikuti kurva normal, sehingga dapat dikatakan sebaran data Keputusan Penggunaan berdistribusi normal.



Gambar 8. Kurva P-Plot

Berdasarkan pada gambar 8 kurva P-Plot memberikan interpretasi bahwa data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, yang dimana gambar diatas menunjukkan data berdistribusi normal.

Tabel 1 merupakan hasil uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov*

| <b>Tabel 1 Hasil Uji Normalitas</b>       |                |                         |
|-------------------------------------------|----------------|-------------------------|
| <b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b> |                |                         |
|                                           |                | Unstandardized Residual |
| N                                         |                | 103                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>          | Mean           | 0E-7                    |
|                                           | Std. Deviation | 1.26184645              |
|                                           | Absolute       | .126                    |
| Most Extreme Differences                  | Positive       | .073                    |
|                                           | Negative       | -.126                   |
| Kolmogorov-Smirnov Z                      |                | 1.284                   |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                    |                | .074                    |
| a. Test distribution is Normal.           |                |                         |
| b. Calculated from data.                  |                |                         |

Hasil *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dari tabel 1 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,74 dimana hasil Asymp. Sig. (2-tailed) 0,74 >0,05 maka variabel residual dinyatakan berdistribusi normal.

#### **Pengaruh Variabel Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan**

Berdasarkan hasil deskriptif tanggapan responden menunjukan nilai skor variabel persepsi manfaat sebesar 95,55% diartikan bahwa variabel persepsi manfaat pada layanan QRIS sudah sangat baik dengan memperoleh kriteria interpretasi skor interval 84%-100%. Terdapat nilai tertinggi sebesar 98,83% pada pernyataan menggunakan QRIS membantu saya dalam melakukan transaksi pembayaran.

Berdasarkan hasil uji parsial (t-hitung) pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan penggunaan ditemukan hasil 1,838 1,660 dengan signifikan sebesar 0.069 0.05. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Selain itu terdapat pengujian lainnya dengan menggunakan hasil determinan korelasi yang didapati angka dengan sebesar sebesar 36,9% dan sisanya sebesar 63.1 dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### **Pengaruh Variabel Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tanggapan responden menunjukan nilai variabel persepsi kemudahan sebesar 89,67% diartikan bahwa variabel persepsi kemudahan pada layanan pembayaran digital QRIS sudah sangat baik dengan memperoleh kriteria interpretasi skor interval 84%-100%. Terdapat nilai tertinggi sebesar 91,84% dengan saya tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Artinya konsumen tidak merasakan kesulitan dengan fitur yang ditampilkan oleh QRIS sehingga mudah untuk digunakan konsumen. Selain itu terdapat nilai terendah sebesar 86,99% dengan pernyataan menurut saya melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil uji parsial (t-hitung) pengaruh persepsi kemudahan keputusan penggunaan di temukan hasil 3,404 1,660 dengan signifikan sebesar 0,001 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Selain itu terdapat pengujian lainnya dengan menggunakan hasil determinan korelasi yang didapati angka dengan sebesar sebesar 36,9% dan sisanya sebesar 63.1 dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### **Pengaruh Variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan**

Berdasarkan hasil uji simultan menunjukkan hasil  $F_{hitung} > F_{tabel}$  sebesar  $F_{hitung} = 29,255 > \text{nilai } F_{tabel} = 3,09$  dengan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Diketahui hasil nilai koefisien determinan sebesar 36,9% dan sisanya sebesar 63,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

### **5. Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian, variabel Persepsi Manfaat pembayaran digital QRIS termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini berarti Persepsi Manfaat menurut responden dalam penelitian ini mengatakan bahwa QRIS memiliki manfaat dan kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, variabel Persepsi Kemudahan pembayaran digital QRIS termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini berarti Persepsi Kemudahan menurut responden dalam penelitian ini mengatakan bahwa QRIS memiliki kemudahan dan kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, variabel Keputusan Penggunaan pembayaran digital QRIS termasuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai sebesar. Hal ini berarti Keputusan Penggunaan menurut responden dalam penelitian ini mengatakan memutuskan untuk menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital.

Berdasarkan hasil uji parsial pada variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan secara parsial berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan pembayaran digital QRIS yang artinya variabel Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

Berdasarkan hasil uji simultan pada variabel Persepsi Manfaat dan persepsi Kemudahan secara simultan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

### **Daftar Pustaka**

- Alhassan, M. D., Kolog, E. A., & Boateng, R. (2020). Effect of gratification on user attitude and continuance use of mobile payment services: a developing country context. *Journal of Systems and Information Technology*, 22(4), 351–378.
- Anggaraini, M., Nazaruddin, N., Rizki, M., & Lubis, F. S. (2022). *Proposed Improvements to The Chip Raw Material Control System Using the Continuous Review System and Periodic Review System Methods*.
- ANGGRAINI, M. (2022). USULAN PERBAIKAN SISTEM PENGENDALIAN BAHAN BAKU KERIPIK DENGAN METODE CONTINUOUS REVIEW SYSTEM DAN PERIODIC REVIEW SYSTEM (Studi Kasus: UKM Tungku Sanjai Minang Maimbau). *PROPOSED IMPROVEMENT OF THE CHIP RAW MATERIAL CONTROL SYSTEM WITH THE CONTINUOUS REVIEW SYSTEM AND PERIODIC REVIEW SYSTEM METHODS (Case Study: Sanjai Minang Maimbau Furnace SMEs)*.
- Azmi, C. (2022). *Analisis Pola Pembelian Konsumen Dengan Menggunakan Algoritma Frequent Pattern Growth (Fp-Growth) (Studi Kasus: 212 Mart Subrantas, Pekanbaru)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Bakhits, D. A. (2022). *PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI RISIKO PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI MANFAAT PENGGUNAAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS)*. Universitas

- Muhammadiyah Malang.
- Dompak Pasaribu, S. E. (n.d.). *Kajian Kritis terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa dalam Memilih Pembayaran Elektronik Non Bank*. Global Aksara Pers.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance model (TAM) untuk menganalisis penerimaan terhadap sistem informasi di perpustakaanM INFORMASI PERPUSTAKAAN. *Iqra: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 196942.
- Fauziah, I., Rizki, M., Hartati, M., Nazaruddin, N., Lubis, F. S., & Nohirza, F. L. (2022). *Market Basket Analysis with Equivalence Class Transformation Algorithm (ECLAT) For Inventory Management Using Economic Order Quantity (EOQ)*.
- Ginantra, N. L. W. S. R., Simarmata, J., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., Nainggolan, L. E., Marit, E. L., Sudirman, A., & Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, M. L., Hultari, L. A., Purwati, A. A., & Nazaruddin, N. (2022). Analysis of E-Library Based on Level of User Satisfaction Using EUCS and IPA Methods. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 4(1 SE-Articles), 599–610. <https://doi.org/10.37385/jaets.v4i1.1426>
- Hamzah, M. L., Purwati, A. A., Sutoyo, S., Marsal, A., Sarbani, S., & Nazaruddin, N. (2022). Implementation of the internet of things on smart posters using near field communication technology in the tourism sector. *Computer Science and Information Technologies*, 3(3).
- Hanafi, W. N. W., & Toolib, S. N. (2020). Influences of perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived security on intention to use digital payment: a comparative study among Malaysian younger and older adults. *International Journal of Business Management (IJBM)*, 3(1), 15–24.
- Islam, T., Abid, C., Salman, M., & Ahmer, Z. (2020). How perceptions about ease of use and risk explain intention to use mobile payment service in Pakistan? The mediating role of perceived trust. *Pakistan Journal of Commerce and Social Sciences (PJCSS)*, 14(1), 34–48.
- Mardatillah, N. S. (2022). *PENGENDALIAN MUTU MINYAK KEPALA SAWIT (CPO) MELALUI PENERAPAN SISTEM JAMINAN HALAL (SJH) DENGAN PENDEKATAN SIX SIGMA (Studi Kasus: PT. WILMAR NABATI, DUMAI)*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Milly, N., Xun, S., Meena, M. E., & Cobbinah, B. B. (2021). Measuring mobile banking adoption in Uganda using the Technology Acceptance Model (TAM2) and perceived risk. *Open Journal of Business and Management*, 9(01), 397.
- Mun, Y. P., Khalid, H., & Nadarajah, D. (2017). Millennials' perception on mobile payment services in Malaysia. *Procedia Computer Science*, 124, 397–404.
- Nabila, A., Umam, M. I. H., Suherman, A., Devani, V., & Nazaruddin, M. R. (2022). *Computerized Relative Allocation of Facilities Techniques (CRAFT) Algorithm Method for Redesign Production Layout (Case Study: PCL Company)*.
- Nazaruddin, Hamzah, M. L., Rizki, M., Umam, M. I. H., & Sarbaini. (2022). Integration of Fuzzy Logic Algorithms with Failure Mode and Effect Analysis for Decision Support Systems in Product Quality Improvement of Piano Cabinets. *2022 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT)*, 13–19. <https://doi.org/10.1109/IEIT56384.2022.9967920>
- Nazaruddin, N. (2022). Implementation of Quality Improvements to Minimize Critical to Quality Variations in Polyurethane Liquid Injection Processes. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 3(2), 139–148.
- Nazaruddin, N., & Septiani, W. (2021). Risk Mitigation Production Process on Wood Working Line Using Fuzzy Logic Approach. *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 19(1), 100–108.
- Nazra, B. Y. (n.d.). *Marketing Strategy Planning Using SOAR Method and Quantitative Strategic*

- Planning Matrix (QSPM)(Case Study: Computer Embroidery Business Jonifer Embroidery).*
- Palupi, A. A., Hartati, T., & Sofa, N. (2022). PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN SISTEM QRIS TERHADAP KEPUTUSAN BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS PADA UMKM. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan MICE*, 10(1), 67–75.
- 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.
- Rizky, M. (2022). *Improvement Of Occupational Health And Safety (OHS) System Using Systematic Cause Analysis Technique (SCAT) Method In CV. Wira Vulcanized.*
- Safira, E., Nofirza, N., Anwardi, A., Harpito, H., Rizki, M., & Nazaruddin, N. (2022). *Evaluation of Human Factors in Redesigning Library Bookshelves for The Blind Using The Ergonomic Function Deployment (EFD) Method.*
- Sandila, H., Rizki, M., Hartati, M., Yola, M., Nohirza, F. L., & Nazaruddin, N. (2022). *Proposed Marketing Strategy Design During the Covid-19 Pandemic on Processed Noodle Products Using the SOAR and AHP Methods.*
- Saputri, N., Lubis, F. S., Rizki, M., Nazaruddin, N., Silvia, S., & Nohirza, F. L. (2022). *Iraise Satisfaction Analysis Use The End User Computing Satisfaction (EUCS) Method In Department Of Sains And Teknologi UIN Suska Riau.*
- Septiani, W. (2021). Perancangan model prioritas mitigasi risiko proses produksi pada lini wood working di PT Xyz. *THESIS-2020.*
- Yanti, M. (2022). ANALISIS PERBAIKAN LINI PRODUKSI DENGAN PENDEKATAN LEAN MANUFACTURING UNTUK MENGURANGI WASTE PADA CV. TMJ MENGGUNAKAN METODE VALUE STREAM MAPPING (VSM) DAN ROOT CAUSE ANALYSIS (RCA). *Production Line Improvement Analysis With Lean Manufacturing Approach To Reduce Waste At CV. TMJ Uses Value Stream Mapping (VSM) and Root Cause Analysis (RCA) Methods.*
- Yanti, M., Lubis, F. S., Nazaruddin, N., Rizki, M., Silvia, S., & Sarbaini, S. (2022). *Production Line Improvement Analysis With Lean Manufacturing Approach To Reduce Waste At CV. TMJ uses Value Stream Mapping (VSM) and Root Cause Analysis (RCA) methods.*