

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA MENGGUNAKAN QRIS SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL

Khairil Akbar

Jurusan Akuntansi, Prodi Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Samarinda Jl.

Dr. Cipto Mangunkusumo, Kampus Gunung Lipan, Samarinda

Kalimantan Timur, Indonesia 75131

Email : hairil_a60@yahoo.com

Fitri Wulandari

Jurusan Akuntansi, Prodi Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Samarinda Jl.

Dr. Cipto Mangunkusumo, Kampus Gunung Lipan, Samarinda

Kalimantan Timur, Indonesia 75131

Email : fitriwulandari@polnes.ac.id

Alvina Julia

Jurusan Akuntansi, Prodi Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Samarinda Jl.

Dr. Cipto Mangunkusumo, Kampus Gunung Lipan, Samarinda

Kalimantan Timur, Indonesia 75131

Email : alvinajulia2@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments especially in the financial sector, have changed the process of cash transactions to non-cash.. One of them is by creating the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). The purpose of this study is to find out whether there is an influence of lifestyle, security, and risk perception on the decision of Samarinda State Polytechnic students to use QRIS as a digital means of payment. This study is a quantitative research with primary data obtained from the distribution of questionnaires to all students of the Samarinda State Polytechnic with a sample of 112 respondents. The sampling technique uses the Purposive Sampling technique. The analysis method used in this study is multiple linear regression analysis with a testing tool, namely IBM SPSS version 23. In the results of simultaneous testing, the variables of lifestyle, security, and risk perception have a positive and significant effect on students' decision to use QRIS as a digital payment tool.

Keywords: Lifestyle, Safety, Risk Perception, and Student Decision to Use QR.

Khairil Akbar, Fitri Wulandari, Alvina Julia

Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keputusan Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi telah memberikan dampak yang besar terhadap banyak aspek kehidupan manusia, mulai dari aspek ekonomi, sosial dan budaya. Saat ini teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang dan memberikan kemudahan bagi masyarakat. Teknologi saat ini semakin maju dan berkembang dengan sangat pesat, sehingga membawa perubahan yang besar dalam segala bidang kehidupan.

Selain perkembangan teknologi yang semakin pesat, metode dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi juga terus berkembang. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran mengubah peran uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran menjadi bentuk pembayaran nontunai yang lebih efisien dan ekonomis (Tarantang *et al.*, 2019). Maka inovasi teknologi pembayaran bermunculan dengan pesat salah satunya *financial technology* dalam sistem pembayaran.

Perkembangan Pembayaran digital di Indonesia pada awalnya diluncurkan oleh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus 2014 yang bertujuan mewujudkan masyarakat *cashless society*. *Cashless society* merupakan fenomena merupakan masyarakat memanfaatkan pembayaran digital saat melakukan transaksi pembayaran sehingga meminimalisir penggunaan uang tunai (Abiba & Indrarini, 2021).

Di Indonesia digitalisasi sudah dimanfaatkan dengan baik, salah satunya pemanfaatan internet untuk kegiatan transaksi pembayaran mulai diterapkan oleh masyarakat. Seiring berkembangnya teknologi, berbagai jenis sistem pembayaran semakin beragam, salah satunya yaitu *mobile banking* dan dompet digital dengan media pembayaran seperti QR Code (Aulia, 2020). QR Code mengalami perkembangan sebagai alat pembayaran digital karena pada awalnya penggunaan QR Code untuk pembayaran di Indonesia hanya menggunakan sistem *closed loop* yang hanya memperbolehkan pengguna *e-money* bertransaksi di *merchant* (penjual) (Pardede, 2019). Kondisi seperti ini dinilai kurang efisien karena keterbatasan interkoneksi dan interoperabilitas (Savira, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, Bank Indonesia sebagai pemegang Peraturan Gerbang Pembayaran Nasional menetapkan bahwa perlu adanya suatu sistem yang dapat mengintegrasikan berbagai alat dan saluran pembayaran secara nasional. Untuk mendukung terwujudnya sistem terintegrasi tersebut, Bank Indonesia telah menetapkan standar QR Code pembayaran untuk memudahkan transaksi pembayaran digital di Indonesia yang dikenal dengan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) (Surya *et al.*, 2021).

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan bagian dari transformasi digital pada sistem pembayaran Indonesia untuk membantu mendorong perkembangan ekonomi dan keuangan digital (Restiti & Amalia, 2021). QRIS pertama kali diluncurkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019, namun dioperasikannya pada tanggal 1 Januari 2020. QRIS adalah standar yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia

Khairil Akbar, Fitri Wulandari, Alvina Julia

Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Keputusan Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.

(ASPI) yang berupa QR *Code* untuk mendukung pembayaran berbasis digital di Indonesia.

Jumlah pengguna QRIS di Indonesia terus meningkat dari tahun 2021 hingga 2023 dengan jumlah nilai transaksi mencapai Rp143,71 triliun pada tahun 2023. Bahkan di Kalimantan Timur pengguna QRIS juga meningkat dari tahun ke tahun hingga mencapai 1,2 juta transaksi pada bulan Juni 2023. Setelah ditelusuri pengguna QRIS kebanyakan adalah anak muda terutama generasi milenial dan Gen-Z.

Keberadaan QRIS yang semakin berkembang mendukung perubahan cara bertransaksi menjadi sangat modern sehingga berdampak pada perubahan perilaku dan munculnya identitas diri baru dalam kehidupan masyarakat terkhususnya anak muda. Hal ini tentunya memicu terjadinya perubahan gaya hidup masyarakat yang berdampak pada munculnya *cashless society*, dimana gaya hidup masyarakat yang tadinya menggunakan uang tunai kini beralih menggunakan layanan digital seperti uang elektronik. Gaya hidup *cashless* memunculkan anggapan bahwa gaya hidup dapat mempengaruhi penggunaan QRIS. Gaya hidup mempresentasikan sesuatu dibalik kelas sosial seseorang dan gambaran bagaimana seseorang menghabiskan uang dan waktunya. Selain gaya hidup, Keamanan menjadi alasan atau faktor masing-masing orang dalam menggunakan pembayaran elektronik dengan memanfaatkan sistem pembayaran elektronik (Kumala *et al.*, 2020). Keamanan yang dibutuhkan oleh pengguna seperti identitas dan kepastian keuangan yang terjamin. Persepsi risiko juga sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan. Semakin rendah persepsi risiko dari seorang individu maka semakin tinggi tingkat kepercayaannya, begitu pula sebaliknya.

Mahasiswa adalah generasi yang sering berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Mereka terbiasa menggunakan gadget untuk berkomunikasi dan mencari informasi, termasuk menggunakan aplikasi pembayaran digital. Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda yang sebagian besar dari mereka belum memiliki pendapatan sendiri, sehingga kemungkinan besar adanya keterbatasan mereka dalam melakukan aktivitas berbelanja. Mahasiswa juga mempertimbangkan tingkat keamanan dan risiko yang terkait dengan penggunaan QRIS, seperti tingkat keamanan dan kendala teknis QR *Code* yang sulit terbaca dan sinyal yang lemah, serta pemalsuan stiker QRIS yang menambah kekhawatiran.

TINJAUAN PUSTAKA

Perbankan

Pasal 1 angka 1 UU No. 7 Tahun 1992 Tentang Perbankan, sebagaimana telah diubah dengan UU No. 10 Tahun 1998 dijelaskan : Perbankan adalah segala sesuatu yang menyangkut tentang bank mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara dan proses dalam melaksanakan kegiatan usahanya. Sedangkan pengertian Bank dijelaskan dalam Pasal 1 angka 2 UUP : Bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak..

Manajemen Pemasaran

Pemasaran merupakan fungsi organisasi dan serangkaian proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan dan memberikan nilai kepada pelanggan untuk mengelola hubungan pelanggan dengan cara menguntungkan organisasi dan pihak-pihak yang berkepentingan terhadap organisasi (Pratiwi, 2022).

Financial Technology

Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan *financial technology*, *financial technology* diartikan sebagai penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi dan model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.

Keputusan Penggunaan

Keputusan adalah pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah untuk menjawab pertanyaan apa yang harus dibuat guna mengatasi hal tersebut, dengan menjatuhkan pilihan yang alternatif (Ningsih *et al.*, 2021).

Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan sesuatu yang menunjukkan bagaimana seseorang hidup, bagaimana seorang tersebut membelanjakan uangnya dan bagaimana seseorang mengalokasikan waktu mereka (Azizah, 2020).

Keamanan

Keamanan merupakan salah satu hal penting yang harus dipertimbangkan bagi *mobile payment* karena merupakan rahasia jika dipergunakan ketika pengalihan informasi (Katon & Yuniati, 2020).

Persepsi Risiko

Persepsi risiko didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dihadapi pengguna ketika mereka tidak mampu melihat kemungkinan yang akan terjadi akibat keputusan yang dilakukan (Suryani, 2013).

METODOLOGI PENELITIAN

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Perhitungan sampel minimum dalam penelitian ini sebanyak 112 responden yang berasal dari pengguna QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda berjumlah 6155 orang yang terdiri dari 10 jurusan yaitu Akuntansi, Administrasi Bisnis, Kemaritiman, Pariwisata, Teknologi Informasi, Desain, Teknik Kimia, Teknik Sipil, Teknik Elektro, dan Teknik Mesin. Teknik yang digunakan *Purposive sampling*. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian adalah:

- a) Mahasiswa aktif Politeknik Negeri Samarinda
- b) Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda yang menggunakan QRIS.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019).

Teknik Analisis Data

1. Uji

Instrumen

- a. Uji Validitas
- b. Uji Reabilitas

2. Uji Asumsi

Klasik

- a. Uji Normalitas
 - b. Uji Multikolinearitas
 - c. Uji Heterokedastisitas
3. Uji Regresi Linear Berganda
4. Uji Hipotesis
 - a. Uji Parsial (T)
 - b. Uji Simultan (F)
 - c. Koefisien Korelasi (R)
 - d. Koefisien Determinasi (R^2)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Uji Validitas

Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	X1.1	0,843	0,1582	<i>Valid</i>
	X1.2	0,805	0,1582	<i>Valid</i>
	X1.3	0,724	0,1582	<i>Valid</i>
Keamanan (X2)	X2.1	0,806	0,1582	<i>Valid</i>
	X2.2	0,776	0,1582	<i>Valid</i>
	X2.3	0,747	0,1582	<i>Valid</i>
	X2.4	0,759	0,1582	<i>Valid</i>
	X2.5	0,574	0,1582	<i>Valid</i>
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,851	0,1582	<i>Valid</i>
	X3.2	0,867	0,1582	<i>Valid</i>
	X3.3	0,883	0,1582	<i>Valid</i>
Keputusan Penggunaan (Y)	Y.1	0,673	0,1582	<i>Valid</i>
	Y.2	0,779	0,1582	<i>Valid</i>
	Y.3	0,722	0,1582	<i>Valid</i>
	Y.4	0,818	0,1582	<i>Valid</i>
	Y.5	0,709	0,1582	<i>Valid</i>

Berikut ini Hasil uji validitas dari tabel di atas dapat diketahui r hitung $> 0,05$, sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner untuk mengukur variabel Gaya Hidup (X1), Keamanan (X2), dan Persepsi Risiko (X3) adalah Valid. Sedangkan Uji Validitas Variabel Keputusan Penggunaan (Y) dapat diketahui bahwa nilai r hitung $> 0,05$, sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner pada variabel Keputusan Penggunaan adalah Valid.

Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	0,700	Realibel
Keamanan (X2)	0,788	Realibel
Persepsi Risiko (X3)	0,834	Realibel
Keputusan Penggunaan (Y)	0,806	Realibel

Dari tabel di atas tersebut dapat diketahui bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner pada variabel Gaya Hidup (X1), Keamanan (X2), Persepsi Risiko (X3), dan Keputusan Penggunaan (Y) adalah Realibel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		154
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	1,65237614
Most Extreme Differences	Absolute	0,061
	Positive	0,051
	Negative	-0,061
Test Statistic		0,061
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Dapat dilihat bahwa tabel di atas menyakan bahwa *asymptotic significance (2 tailed)* adalah sebesar 0,200 yang dimana angka tersebut memiliki nilai lebih besar dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian berdistribusi secara normal.

Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Gaya Hidup (X1)	0,688	1,453
	Keamanan (X2)	0,693	1,442
	Persepsi Risiko (X3)	0,987	1,013
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai VIF pada variabel Gaya Hidup (X1) = 1,453, nilai VIF pada variabel Keamanan (X2) = 1,442, dan nilai VIF pada variabel Persepsi Risiko (X3) = 1,013. Artinya nilai VIF pada variabel independen lebih kecil daripada 10. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,940	0,698		2,781	0,006
	Gaya Hidup (X1)	0,089	0,060	0,145	1,494	0,137
	Keamanan (X2)	-0,076	0,043	-0,171	-1,763	0,080
	Persepsi Risiko (X3)	-0,029	0,034	-0,069	-0,854	0,395
a. Dependent Variable: ABS RES						

Dapat dilihat bahwa pada tabel di atas menyatakan bahwa nilai signifikansi pada variabel gaya hidup (X1) menunjukkan nilai sebesar 0,137 > 0,05 yang berarti tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas. Hal demikian juga ditunjukkan pada variabel keamanan (X2), dan persepsi risiko (X3), dimana nilai signifikansi kedua variabel menunjukkan tidak terjadinya gejala heteroskedastisitas yaitu masing-masing memiliki nilai signifikansi 0,080 > 0,05, dan 0,395 > 0,05.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,189	1,179		3,554	0,001
	Gaya Hidup (X1)	0,481	0,101	0,339	4,786	0,000
	Keamanan (X2)	0,458	0,073	0,445	6,295	0,000
	Persepsi Risiko (X3)	0,035	0,057	0,036	0,608	0,544

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)

Berdasarkan tabel di atas diketahui persamaan model regresi pada penelitian sebagai berikut:

$$Y = 4,189 + 0,481X_1 + 0,458X_2 + 0,035X_3 + e$$

Uji Hipotesis**Uji Parsial (T)**

1. Gaya Hidup (X_1) didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai T hitung sebesar $4,786 > 1,9759$. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwasanya H_1 diterima, artinya Gaya Hidup (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).
2. Keamanan (X_2) didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai T hitung sebesar $6,295 > 1,9759$. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwasanya H_2 diterima, artinya Keamanan (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).
3. Persepsi Risiko (X_3) didapatkan nilai signifikan sebesar $0,544 > 0,05$ dan nilai T hitung sebesar $0,608 < 1,9759$. Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwasanya H_3 ditolak, artinya Persepsi Risiko (X_4) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).

Uji Simultan (F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	387,867	3	129,289	46,424	,000 ^b
	Residual	417,743	150	2,785		
	Total	805,610	153			
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)						
b. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko (X3), Keamanan (X2), Gaya Hidup (X1)						

Berdasarkan hasil tabel di atas, diketahui bahwa uji F atau uji secara simultan variabel independen yaitu diketahui nilai signifikan untuk pengaruh variabel gaya hidup (X_1), keamanan (X_2), persepsi risiko (X_3), secara simultan terhadap keputusan penggunaan (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 46,424 > F_{tabel} 2,66$. Besarnya angka F_{tabel} dengan ketentuan $(k;n-k)$ atau $(3;154-3) = F(3;151)$ sehingga diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 2,66. Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup (X_1), keamanan (X_2), persepsi risiko (X_3) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).

Uji Koefisien Korelasi (R)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,694 ^a	0,481	0,471	1,66882
a. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko (X3), Keamanan (X2), Gaya Hidup (X1)				
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)				

Berdasarkan tabel di atas dalam penelitian ini, besarnya nilai R (korelasi berganda) adalah 0,694. Nilai ini menunjukkan korelasi antara Gaya Hidup (X_1), Keamanan (X_2), dan Persepsi Risiko (X_3) terhadap keputusan penggunaan QRIS (Y). Hal ini berarti terjadi hubungan yang erat antara variabel dependen dan independen, karena nilai R mendekati 1. Dan dapat dikategorikan berada di tingkat hubungan kuat karena berada pada interval 0,60 – 0,799.

Koefesien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,694 ^a	0,481	0,471	1,66882
a. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko (X ₃), Keamanan (X ₂), Gaya Hidup (X ₁)				
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)				

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,471 atau 47,1%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel independen Gaya Hidup (X₁), Keamanan (X₂), dan Persepsi Risiko (X₃) sebesar 47,1% terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Y). Sedangkan 52,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar dari penelitian ini.

PEMBAHASAN**1. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.**

Berdasarkan hasil olah data pada tabel uji t menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS, dimana semakin tinggi tingkat gaya hidup yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula terhadap tingkat keputusan penggunaan dalam menggunakan suatu jasa/produk tersebut. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maria Trecia Dayan (2020), Ramadhan *et al* (2023). Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrizkika (2023) yang menunjukkan gaya hidup tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

2. Pengaruh Keamanan Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.

Berdasarkan hasil olah data pada tabel uji t menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS, dimana semakin tinggi keamanan maka akan semakin tinggi juga keputusan penggunaan QRIS. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qonitat Nur Fadhillah (2023) dan esya *et. al* (2023) keamanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Namun di sisi lain penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nailarania Zafira Yumna (2023) dan Silvia *et. al* (2023) yang menunjukkan keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.

3. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.

Berdasarkan hasil olah data pada tabel uji t menunjukkan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital, dimana semakin tinggi risiko dalam penggunaan QRIS maka semakin rendah keputusan mahasiswa menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, dan jika persepsi risiko rendah, maka akan terjadi trust yang selanjutnya berefek pada komitmen serta kesetiaan pengguna. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arya Mido

Sunarto (2023) dan Elsa Shafa Lathifah (2023) persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Namun di sisi lain penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosidah (2022), Entina Cindy dan Mujiyati yang menunjukkan risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS.

4. Pengaruh Bersama-Sama Gaya Hidup, Keamanan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Mahasiswa Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital.

Berdasarkan pengujian statistik yang telah dilakukan terhadap hipotesis (H4) diperoleh hasil bahwa gaya hidup, keamanan, dan persepsi risiko secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Hal ini sesuai dengan yang uji F menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar $41,464 > F_{tabel}$ sebesar 2,69 dengan nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya gaya hidup, keamanan, dan persepsi risiko secara bersama-sama berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

KESIMPULAN

1. Variabel Gaya Hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
2. Variabel Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
3. Variabel Persepsi Risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
4. Variabel Gaya Hidup, Keamanan, dan Persepsi Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka saran yang dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, penting agar lebih bijak terkait risiko-risiko buruk yang mungkin terjadi dan mempertimbangkan kembali keamanan pada sistem pembayarannya.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mempunyai ide gagasan lain terkait pengembangan pada sampel dan populasi yang lebih tepat. Sebagai contoh peneliti selanjutnya dapat memfokuskan pada Pegawai Politeknik Negeri Samarinda yang memiliki pendapatan tertentu, sehingga dapat mencapai sasaran sampel dan populasi yang lebih akurat.
3. Kemudian diharapkan untuk menambahkan variabel-variabel baru yang dapat mempengaruhi dan memperkuat atau memperlemah variabel dependen, misalkan variabel promosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206.
- Aulia, S. (2020). Pola perilaku konsumen digital dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 311–324.
- Azizah, N. S. (2020). Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup pada perilaku keuangan pada generasi milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(2), 92–101.
- Katon, F., & Yuniati, U. (2020). Fenomena Cashless Society Dalam Pandemi Covid-19 (Kajian Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial). *Jurnal Signal*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3490>
- 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. <https://doi.org/10.9744/jmp.6.1.19-29>
- Ningsih, H. A., M Sasmita, E., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(1), 1–9.
- Pardede, A. R. (2019). Legalitas Pembayaran Menggunakan Uang Elektronik Asingwechat Pay Di Indonesia. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 3(3).
- 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. <https://doi.org/10.59422/lbm.v1i04.168>
- Reski Dewi Pratiwi, SKM., M. K. (2022). *Manajemen Pemasaran* (T. Media (ed.)).
- 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.
- Savira, N. (2019). *Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) sebagai Salah Satu Sistem Pembayaran Di Indonesia*. Universitas Airlangga.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Surya, H., Andung, P. A., & Tuhana, V. E. (2021). Komunikasi Korporasi Dalam Kampanye Digital Program Qris Lembaga Bank Indonesia NTT. *Jurnal Digital Media Dan Relationship*, 3(2), 52–61.
- Suryani, T. (2013). *Perilaku konsumen di era internet: Implikasinya pada strategi pemasaran*. Graha Ilmu.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75.