

## PENGARUH PENGGUNAAN PEMBAYARAN DIGITAL (QRIS) TERHADAP TINGKAT PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA ERA GENERASI Z DENGAN PERILAKU GAYA HIDUP MASA KINI

Adinda Ranandhea<sup>1</sup>, Risdianti<sup>2</sup>, Yonathan Luhut<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Magister Manajemen Sekolah Pascasarjana Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda  
[ranandheaa@gmail.com](mailto:ranandheaa@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui bagaimana penerapan transaksi dan kendala apa saja yang terjadi pada penggunaan Technology Payment Gateway Berbasis QRIS pada Mahasiswa generasi Z masa kini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang nantinya akan diproses melalui analisis data untuk menjawab dari rumusan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan transaksi payment gateway berbasis QRIS pada mahasiswa masa kini yang terus meningkat dari oktober 2021 s/d januari 2022, (2) Kendala dalam mewujudkan penerapan transaksi payment gateway berbasis QRIS masih sangat banyak, (3) Inisiatif yang telah dilakukan dalam mengatasi kendala aplikasi QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) tersebut adalah dengan melakukan upload artikel mengenai aplikasi QRIS pada website resmi Bank Mandiri Persero tbk. Berdasarkan daftar perkembangan nilai QRIS, terjadi peningkatan nilai dari bulan berikutnya. Artinya penggunaan QRIS diminati oleh mahasiswa era generasi Z masa kini. Karena dianggap lebih memudahkan dalam pembayaran transaksi pembelian cukup hanya dengan scan QRIS mahasiswa sudah dapat melakukan pembelian. Pihak supplier pun tidak perlu repot untuk menyiapkan kembalian uang untuk transaksi pembelian. Transaksi pembelian pun dinilai lebih higienis. Karena tidak bersentuhan dengan uang kertas dari Masyarakat ke Masyarakat yang lain. Tetapi meskipun dengan menggunakan aplikasi QRIS lebih praktis bagi mahasiswa era generasi Z masa kini, aplikasi QRIS belum tentu bisa digunakan pada era generasi terdahulu. Masyarakat era generasi terdahulu kebanyakan lebih memilih menggunakan uang kartal karena tidak perlu repot membuka aplikasi dan harus mempunyai paket data hanya untuk membayar belanjaan yang dinilai nominalnya tidak terlalu banyak.

**Kata kunci:** *payment gateway, media pembayaran, kode QR.*

### ABSTRACT

*This research aims to find out how transactions are implemented and what obstacles occur in using QRIS-based Payment Gateway Technology among today's Generation Z students. This research uses descriptive qualitative methods. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation which will later be processed through data analysis to answer the problem formulation. The research results show that (1) The implementation of QRIS-based payment gateway transactions among today's students continues to increase from October 2021 to January 2022, (2) There are still many obstacles in realizing the implementation of QRIS-based payment gateway transactions, (3) There are still many initiatives What has been done to overcome the problems with the QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) application is by uploading articles regarding the QRIS application on the official website of Bank Mandiri Persero tbk. Based on the list of developments in QRIS values, there was an increase in values from the following month. This means that the use of QRIS is in demand among today's generation Z students. Because it is considered easier to pay for purchase transactions, just by scanning the QRIS, students can make purchases. The supplier does not need to bother preparing refunds for purchase transactions. Purchase transactions are also considered more hygienic. Because it does not come into contact with banknotes from*

*community to community. But even though using the QRIS application is more practical for students in the current generation Z era, the QRIS application cannot necessarily be used in the previous generation era. Most people in the previous generation preferred to use currency because they didn't have to bother opening an application and having to have a data package just to pay for groceries that weren't considered to be worth too much.*

**Keywords:** *payment gateway, payment media, QR code.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi surambah ke berbagai macam subsektor, baik ekonomi dan perbankan, pemerintahan perdagangan dan masih banyak lagi. Digitalisasi pada semua bidang nampaknya sudah tidak dapat dihindari lagi, termasuk juga dalam aplikasi di sektor perbankan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini diadopsi oleh industri perbankan untuk mengembangkan pelayanan. Peluang ini digunakan oleh bank - bank yang ada di Indonesia baik bank pemerintah maupun swasta, karena media internet adalah suatu inovasi yang cukup memberi peluang dan menantang dalam perkembangannya (Rizqiyah & Lubis, 2017). Alat pembayaran elektronik ini mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari harinya terutama dalam memenuhi kebutuhan konsumsi. Menurut Samuelson (2000) konsumsi diartikan sebagai kegiatan menghabiskan nilai guna barang dan jasa. Pengeluaran konsumsi masyarakat menjadi salah satu tolak ukur makro ekonomi. Total pengeluaran secara keseluruhan di suatu negara diasumsikan sebagai tingkat pengeluaran konsumsi negara tersebut. Menurut ( Akbar Andhika,2022 ) Tingkat konsumsi setiap individu sebanding dengan tingkat penghasilannya. Salah satu teknologi perbankan yang saat ini mulai diperkenalkan dan dapat dimanfaatkan dalam bidang ekonomi akuntansi adalah QRIS. QRIS (dibaca kris) adalah singkatan dari Quick Response Code Indonesian Standard. Seperti namanya, QRIS merupakan upaya standardisasi oleh Bank Indonesia untuk semua perusahaan yang memanfaatkan teknologi finansial (*fintech*) seperti GoPay, OVO, DANA, LinkAja, dan lainnya.

Menurut (Nadiyah Rahmalia,2023) QRIS menyatukan berbagai macam *QR code* dari beragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Hal itu membuat transaksi digital menggunakan *QR code* menjadi lebih cepat, aman, dan tentunya mudah. Oleh karena itu, setiap penyedia PJSP berbasis *QR code* baik lokal maupun asing wajib menggunakan QRIS. Hal ini telah diatur dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran. Jadi, semua *QR code* akan terintegrasi dengan seluruh aplikasi pembayaran dengan satu jenis *QR code* saja. Sistem pembayaran non-tunai pada dasarnya

banyak memberi manfaat tidak terduga. Sistem ini dapat memperkecil resiko kehilangan uang, masyarakat tidak perlu khawatir uang dicuri karena uang tersebut sudah tercatat dalam sebuah kartu dan terintegrasi dengan jumlah saldo yang dapat dicek melalui ponsel sekalipun. Manfaat lainnya, dengan sistem ini Bank Indonesia dapat mengontrol 3 jumlah perputaran uang di masyarakat sehingga inflasi dapat dikontrol dengan baik. Selain itu, Bank Indonesia dapat menghemat biaya operasional untuk memproduksi uang, baik uang kertas ataupun logam. Bank Indonesia setidaknya menganggarkan Rp 3,5 triliun untuk pencetakan uang tiap tahunnya. Penggunaan alat pembayaran non-tunai juga dapat mencegah uang rusak ataupun basah. Perkembangan atau perubahan pola pembayaran ini akhirnya juga diikuti oleh mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di berbagai perguruan tinggi. Segala bentuk pembayaran sekarang ini dimudahkan dengan uang elektronik dibandingkan dengan uang tunai.

## **KAJIAN TEORI**

Digital Payment menurut Gaol adalah sistem pembayaran yang khusus telah dikembangkan untuk menangani pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet (Riska 2019). Digital payment atau disebut sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms banking, internet banking, mobile banking dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar (Saputra 2019). Saat ini penggunaan digital payment sudah mendominasi kaum generasi X, Y, dan Z. Transaksi menggunakan digital memang terbilang mudah dan praktis selain itu benefit lain dari penggunaan transaksi melalui digital payment ialah adanya promosi-promosi yang didapatkan seperti cashback, dan diskon (Houston 2020). Seiring dengan perkembangan teknologi, orang mulai beralih menggunakan digital payment dan perlahan meninggalkan sistem pembayaran tunai. Digital Payment adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Digital Payment merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik. Perkembangan yang progresif dalam teknologi komunikasi mobile telah mengarah pada pengembangan layanan m-payment

yang memenuhi kebutuhan baik individu maupun organisasi. Pada tahun 1983 muncul kembali gagasan tentang uang elektronik yang diprakarsai oleh David Lee Chaum yang kemudian dia kembangkan gagasannya dalam sebuah makalah penelitiannya mengenai digital cash. Semakin lama gagasan mengenai digital payment semakin berkembang dan beragam. Tepatnya pada tahun 1994 Stanford Federal Credit Union mengeluarkan layanan online banking dan menjadi satu-satunya lembaga yang mengeluarkannya. Kemudian disusul pada tahun 1998 muncul sistem mobile payment dengan transaksi nirkabel yakni Paypal yang kemudian diikuti oleh beberapa mobile payment lainnya berupa Apple Pay dan Alipay. Kesuksesan PayPal, Apple Pay dan Alipay rupanya berdampak pada gagasan uang elektronik dan alat pembayaran transaksi secara digital yang lebih variatif diberbagai belahan dunia. Salah satunya Indonesia. Adapun beberapa aplikasi digital payment yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Gopay, ShopeePay, OVO, Dana, Link Aja dan berbagai M-Banking yang disediakan oleh bank-bank tertentu.

Menurut ( UIN Sumatera Utara, 2015) Transaksi pembayaran menggunakan digital payment terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

- 1) Transaksi lebih mudah dan praktis
- 2) Transaksi lebih aman
- 3) Kenyamanan dalam transaksi
- 4) Kecepatan transaksi
- 5) Bisa digunakan untuk berbagai layanan

#### a. Indikator Digital Payment

Indikator digital payment menurut (Riska 2019) yaitu:

- 1) Perceived Ease of Use (Pesepsi kemudahan penggunaan)
- 2) Perceived Usefulness (Persepsi Manfaat)
- 3) Perceived Credibility (Persepsi Kredibilitas)
- 4) Social Influence (Pengaruh Sosial)
- 5) Behavior Intentions

Menurut ( Feraditha NKD, 29 April 2024) Beberapa kekurangan Digital payment yakni sebagai berikut :

1. Kemungkinan bisa terkena serangan hacker. Hal ini berkaitan dengan semakin canggihnya perkembangan digital maka pola kejahatan pun semakin beragam jenisnya,

salah satunya adalah kejahatan yang menyerang sistem digital. Jika aplikasi yang digunakan tidak menggunakan sistem keamanan yang baik maka risiko terjadinya peretasan data juga dapat terjadi. Oleh karena itu keamanan menjadi hal yang harus menjadi prioritas utama dari setiap aplikasi digital payment.

2. Kurangnya privasi data pengguna. Pada saat melakukan pendaftaran maka sistem aplikasi akan meminta pengguna untuk memenuhi persyaratan data yang dibutuhkan aplikasi mulai dari data identitas, izin untuk mengetahui semua informasi mengenai transaksi seperti siapa penerima, jumlah dana serta waktu pembayaran yang nantinya akan disimpan di database. Hal ini tentunya berakibat pada kurangnya privasi pada sistem digital payment.
3. Selalu membutuhkan akses internet. Pada saat pengguna melakukan transaksi, maka dibutuhkan koneksi internet untuk melakukan pembayaran online. Tanpa koneksi internet transaksi pembayaran online tidak bisa dilakukan oleh pengguna.
4. Seringnya terjadi error pada sistem aplikasi yang digunakan pada saat transaksi berlangsung

Menurut ( Nindi dan Saryadi,2017) Kemudahan Akses dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang mampu menggunakan layanan online tertentu tanpa mengalami hambatan yang berarti baik itu karena jaringan ataupun karena adanya masalah teknis lainnya. ( Davis,1989 ) mendefinisikan kemudahan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa ketika menggunakan sistem tertentu maka akan meningkatkan performa yang diharapkan dalam pekerjaannya. Karena sistem tinggi yang digunakan dianggap dapat berguna tentang adanya hubungan kinerja yang positif. Menurut Jogiyanto kemudahan adalah sejauh mana seseorang yakin bahwa pada saat menggunakan suatu sistem maka akan terbebas dari usaha karena mudah dipelajari, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya sehingga lebih praktis dan efisien apabila digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan praktisnya transaksi dengan menggunakan digital payment. Karena transaksi menggunakan digital payment bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Pada dasarnya kemudahan akses dalam suatu aplikasi memang diharapkan memberikan indikasi bahwa sistem tersebut dirancang adalah untuk memudahkan penggunaannya tanpa memberikan kesulitan yang berarti. Fahmi Nasution berpendapat bahwa intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dan sistem juga sudah menunjukkan adanya indikasi kemudahan.

( Venkatesh dan Morris,2003) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan terbukti memiliki pengaruh pada minat melalui dua bagian, yaitu efek secara langsung dan juga efek secara tidak langsung. Pada bagian pengaruh atau efek secara langsung menunjukkan bahwa pengaruh kemudahan bisa menjadi reaksi potensial untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan penggunaan. Sedangkan pengaruh atau efek secara tidak langsung menjelaskan bahwa semakin mudahnya suatu teknologi digunakan, maka tingkat kebermanfaatan teknologi tersebut semakin tinggi dirasakan oleh penggunanya.

Menurut (Venkatesh dan Davis,2000) kemudahan memiliki beberapa aspek yakni sebagai berikut:1

- a. Interaksi antara pengguna (user) dengan sistem jelas dan mudah dipahami (clear and understandable).
- b. Tidak membutuhkan banyak biaya, tenaga dan usaha yang berarti untuk berinteraksi dengan sistem tersebut (does not require a lot of mental effort).
- c. Sistem mudah digunakan kapan saja dan dimana saja (easy to use) d. Sistem mudah dioperasikan sesuai dengan keinginan penggunanya (easy to get the system to do what he/she wants to do).

Dari beberapa pemaparan yang telah diuraikan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemudahan akses dalam menggunakan teknologi dapat didefinisikan sebagai suatu keyakinan seseorang pada saat menggunakan teknologi maka akan terbebas dari usaha yang menyulitkan dirinya karena mudah dipahami, digunakan dan dioperasikan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pada teori Venkatesh dan Davish yang didukung oleh Jogiyanto, maka indikator dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Mudah dipahami atau dipelajari (easy to learn)
- 2) Mudah untuk dikelola atau dikendalikan (controllable)
- 3) Dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (flexible) Adanya aspek kemudahan akses ini mampu membuat para pengguna aplikasi digital payment ShopeePay lebih mudah untuk melakukan transaksi pembayaran karena bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. selain itu fiturnya yang simpel dan sederhana juga lebih mudah dimengerti dan dioperasikan sesuai keinginan penggunanya. Belum lagi banyaknya promo dan minimnya biaya juga menjadi pemicu yang kuat mengapa transaksi dengan menggunakan aplikasi ShopeePay menjadi tren dikalangan masyarakat Indonesia khususnya kalangan anak muda saat ini.

## **METODE PENELITIAN**

etode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena penelitian yang dilakukan berfokus pada keadaan objek alamiah dimana peneliti sendiri sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. (Sugiyono, 2016). Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dipilih dalam penelitian ini karena penelitian ini berfokus pada pengaruh dari penerapan fintech berbasis Payment Gateway oleh Mahasiswa Era generasi Z.

Peneliti menentukan topik penelitian yang dikembangkan pada latar belakang yang dijadikan pemikiran peneliti. Lalu menentukan rumusan masalah yaitu mengenai penerapan fintech berbasis payment gateway yang dimana dari rumusan masalah tersebut akan ditentukan tujuan penelitian. Untuk dapat menjawab rumusan masalah maka diperlukannya teori-teori yang mendukung penelitian ini.

Proses pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada aplikasi fintech untuk mengetahui data mengenai mahasiswa era generasi Z yang menerapkan layanan ini lalu peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk memastikan bahwa memang benar usaha tersebut menerapkan fintech, setelah itu peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah serta melakukan dokumentasi berupa bukti foto saat melakukan wawancara. Setelah data terkumpul maka peneliti melakukan analisis data untuk disajikan serta dapat memperoleh hasil dari penelitian. Analisis data dilakukan lalu menyajikan dan mendapatkan hasil penelitian, lalu ditarik kesimpulan serta saran.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

QRIS atau Quick Response Code Indonesian Standard adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. fungsinya sendiri tentu saja untuk mempermudah proses transaksi agar pada masa pandemi ini tidak menimbun antrian untuk membayar di kasir dan dan juga penularan melalui mata uang bisa diminimalisir. Menurut ( I kadek Dwi Perdana dan Ni Kadek Sinarwati, 2014) Manfaat dari aplikasi QRIS ini seperti;

1. Transaksi menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat memangkas waktu antrian.
2. QRIS dapat diterima oleh seluruh e-wallet dari berbagai metode pembayaran dengan maksimal pembayaran Rp 2.000.000,- per transaksi.

3. Penyedia aplikasi pembayaran dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap pengguna QRIS, ditetapkan sesuai mitigasi risiko pengguna.

Hal yang sama juga disampaikan dari hasil wawancara melalui pesan kepada customer service Bank Mandiri cabang Mulawarman samarinda sebagai berikut: “Pembayaran digital khususnya dengan QRIS tentunya adalah cara yang lebih cepat dibanding pembayaran tunai. Kamu tidak perlu menunggu kasir memberikan kembalian maupun terkendala hal-hal lainnya. Selain itu, pembayaran digital juga lebih higienis ujanya”.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan oleh customer service Bank Mandiri Cabang mulawarman samarinda yaitu aplikasi QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) mempermudah proses transaksi yang akan dilakukan baik dari pihak pedagang maupun pembeli karena menggunakan satu sistem sehingga mempercepat proses transaksi jual beli yang dilakukan. Berikut adalah table nilai perkembangan Qris dari Oktober 2021 s/d Januari 2022.

**Tabel 1**

**Perkembangan Qris Oktober 2021 s/d Januari 2022**

No	Nama Data	Nilai
1	Oktober 2021	226,17
2	Nopember 2021	280,45
3	Desember 2021	293,92
4	Januari 2022	330,93

Sumber: Databoks.Katadata

## **SIMPULAN**

Berdasarkan daftar perkembangan nilai QRIS, terjadi peningkatan nilai dari bulan berikutnya. Artinya penggunaan QRIS diminati oleh mahasiswa era generasi Z masa kini. Karena dianggap lebih memudahkan dalam pembayaran transaksi pembelian cukup hanya dengan scan QRIS mahasiswa sudah dapat melakukan pembelian. Pihak supplier pun tidak perlu repot untuk menyiapkan kembalian uang untuk transaksi pembelian. Transaksi pembelian pun dinilai lebih higienis. Karena tidak bersentuhan dengan uang kertas dari Masyarakat ke Masyarakat yang lain. Tetapi meskipun dengan menggunakan aplikasi QRIS lebih praktis bagi mahasiswa era generasi Z masa kini, aplikasi QRIS belum tentu bisa digunakan pada era generasi terdahulu. Masyarakat era generasi terdahulu kebanyakan lebih



memilih menggunakan uang kartal karena tidak perlu repot membuka aplikasi dan harus mempunyai paket data hanya untuk membayar belanjaan yang dinilai nominalnya tidak terlalu banyak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar Andhika, 2022, Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS pada UMKM Selama Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspekti Ekonomi Islam  
<http://repository.radenintan.ac.id/20891/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf>

Atifah, Josef, Suci, 2020, Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Ekonomi*.

Brigham & Houston. 2020. *Dasar-Dasar Manajemen Keuangan*. Jakarta: Salemba Empat.

Davis, F.D.; R.P.Bagozzi; dan P.R. Warshaw. 1989. User acceptance of computertechnology: A comparison of two theoretical models. *Management Science* 35 (8):982-1003.

Djaali, 2008, *Skala Likert*. Jakarta: Pustaka Utama. Duwi, Prayitno, 2013, *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*, Yogyakarta: Gava Media.

Eko, Agus, 2009, *Aplikasi Statustik Dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka. Halim, Abdul, 2020, Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju.

Feraditha NKD, 29 April 2024, Kelebihan dan Kekurangan Sistem E-Payment di E-Commerce, <https://www.logique.co.id/blog/2024/04/29/e-payment/>

I kadek Dwi Perdana dan Ni Kadek Sinarwati, 2014, Penerapan Transaksi Payment Gateway Berbasis QRIS Pada UMKM, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/BISMA-JM/article/view/40283/22893>

Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan Haliza, Dwi,2021 Penggunaan Electronic Payment Sebagai Solusi Pembayaran Pada Umkm Serendipity Snack Ditengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi*. Indonesia, Bank, Mengenal Layanan Qris, Diakses dari <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>, pada tanggal 01 Januari 2022 Pukul 13:17

Nadiyah Rahmalia, 13 April 2023, Qris : Arti, Tujuan, Manfaat, Batasan, dan Biaya Transaksinya, <https://glints.com/id/lowongan/qris-adalah/>

Nindi Riska Amalia dan Saryadi, 2017, Pengaruh Kemudahan Akses dan Diskon Terhadap Keputusan Pembelian Pada Situs Online.com, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/21057>

Riska. 2019. "Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Febi IAIN Parepare." IAIN Parepare.

<https://doi.org/10.36277/geoekonomi.v15i1.2024.444>

<http://jurnal.fem.uniba-bpn.ac.id/index.php/geoekonomi/article/view/444>

**Vol. 15 No. 1.2024 (2024): EDISI KHUSUS SEMNAS FEB-UNIBA 2024**

<http://jurnal.fem.uniba-bpn.ac.id/index.php/semnas-feb-uniba>

Rizqiyah dan Lubis. (2017). Penerapan Internet Financial Reporting (IFR) pada Bank Umum Syariah di Indonesia. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Islam* . Vol.5 No.1 April 2017 Halaman 63-81

Samuelson, Paul, William D, Nordhaus. (2000). *Macro Ekonomi*, Jakarta : Airlangga.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Universitas Negeri Islam Sumatera Utara, (2015), *Digital Payment : pengertian Digital Payment*, <http://repository.uinsu.ac.id/19963/3/BAB%20II%20anggi.pdf>

Venkatesh, V., Morris M. G., Davis G. B, & Davis F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), pp. 427-478.

Venkatesh, V. dan Davis, F.D. 2000. A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46 (2), pp. 186–204