

PENGARUH CASHLEESS SOCIETY, PREFRENSI KONSUMEN, DAN PERCEIVED EFFECTIVENESS TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN PEMBAYARAN DIGITAL QRIS

Elin Indah Sari¹, Amma Fazizah,S.sos.,M.AB²

Universitas Yudharta Pasuruan

e-mail: elindahsari22@gmail.com¹, ammafazizah@yudharta.ac.id²

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh Cashless Society, Preferensi Konsumen, dan Perceived Effectiveness terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden Metode pengumpulan data menggunakan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner offline dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Pada penelitian ini menggunakan alat analisis SPSS 22. Hasil ini menunjukkan bahwa secara persial variabel independen Cashless Society, Perceived Effectiveness berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS, sedangkan variabel independen Preferensi konsumen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS. Dan secara simulta Cashless Society, Prefrensi Konsumen, dan Perceived Effectiveness berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS.

Kata Kunci: Cashless Society 1; Preferensi Konsumen 2; Perceived Effectiveness 3; Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS 4.

Abstract - This study aims to measure the influence of Cashless Society, Consumer Preferences, and Perceived Effectiveness on the decision to use QRIS digital payments. The number of samples in this study is 100 respondents The data collection method uses purposive sampling. Data were collected through offline questionnaires and analyzed using multiple linear regression. In this study, the SPSS 22 analysis tool was used. These results show that the independent variable of Cashless Society, Perceived Effectiveness has a significant positive effect on the dependent variable of Decision to Use QRIS Digital Payment, while the independent variable of Consumer Preference does not have a significant effect on the dependent variable of Decision to Use QRIS Digital Payment. And simultaneously Cashless Society, Consumer Predefinition, and Perceived Effectiveness have a positive and significant effect on the decision to use QRIS digital payments.

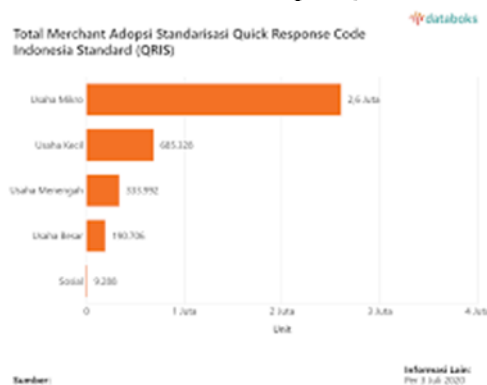
Keywords: Cashless Society 1; Consumer Preferences 2; Perceived Effectiveness 3; Decision to Use QRIS 4 Digital Payment.

PENDAHULUAN

Pergerakan kemajuan bisnis di era ini disertai dengan perkembangan teknologi mutakhir. Kemajuan yang pesat dibuktikan dengan munculnya ide-ide bisnis kreatif dan inovatif berlatar teknologi. Masyarakat dunia, tidak terkecuali Indonesia dituntut untuk mampu mengikuti arus perkembangan dan kemajuan teknologi di era revolusi 4.0 saat ini (Bintarto, 2018). Menurut Statista, industri pembayaran digital di Indonesia menghasilkan pendapatan sebesar 63,6 miliar dolar AS pada tahun 2021. Diperkirakan akan mencapai 124,42 miliar dolar AS pada tahun 2027. Jumlah pengguna pembayaran digital di Indonesia juga diharapkan meningkat dari 158,7 juta pengguna pada tahun 2021 menjadi 247,26 juta pengguna pada tahun 2027 (Harvin Samiaji, Arif Maulana, 2023).

Salah satu inovasi pembayaran terbaru adalah QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard) yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia untuk menyederhanakan transaksi nontunai. QRIS telah menjadi sangat populer dan digunakan secara luas di Indonesia, terutama setelah pandemi Covid-19. Bank Indonesia (BI) mengungkapkan transaksi menggunakan QR Code Indonesia Standard atau QRIS tercatat kembali mengalami kenaikan signifikan sepanjang Januari 2024 (Rachman, 2024).

Gambar 1 Total Merchant Adopsi QRIS Di Indonesia



Sumber : Databoks (2020)

Bank Indonesia mencatat, terdapat 3,82 juta merchant yang pembayarannya telah mengadopsi Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) per 3 Juli 2020. Usaha mikro mencatatkan adopsi tertinggi, yaitu sebanyak 2,6 juta mitra. Selanjutnya, Usaha Kecil sebanyak 685,3 ribu, Usaha Menengah 334 ribu, dan Usaha Besar 190,7 ribu (Jayani, 2020). Semakin berkembangnya cashless di Indonesia, perlu dipahami bagaimana pergeseran ini mempengaruhi adopsi pembayaran pada QRIS. Memahami preferensi konsumen dan perilaku konsumen yang terus berubah dalam era digital perlu diteliti untuk memastikan bahwa QRIS dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Persepsi masyarakat terhadap efektivitas menggunakan QRIS sangat penting untuk menentukan seberapa banyak teknologi ini digunakan. Pemahaman yang mendalam tentang ketiga faktor ini akan memberikan wawasan berharga bagi pembuat kebijakan, penyedia layanan keuangan, dan pelaku bisnis dalam mengoptimalkan implementasi dan pengembangan QRIS di Indonesia.

Cashless society adalah masyarakat yang dalam transaksi keuangannya tidak lagi menggunakan uang tunai, tetapi sudah dalam bentuk kartu, baik berupa kartu kredit, kartu debit, maupun cash card (Haryati, 2021).. Akseptasi pembayaran digital pada masyarakat juga terus berkembang dengan infrastruktur dan instrumen pembayaran retail (Admin, 2023). (Sodik et al., 2021) menjelaskan bahwa belum ada catatan pasti kapan fenomena cashless society tumbuh dan berkembang di Indonesia, akan tetapi jika memilih dari kilas balik sejarah, masyarakat Indonesia mulai “dipaksa” merubah cara bertransaksi yang sebelumnya selalu menggunakan uang tunai menuju ke sistem pembayaran non tunai tepatnya sejak pemerintah mencanangkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) melalui Bank Indonesia pada tahun 2014 silam perjalanan Indonesia menuju cashless society.

Preferensi dapat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk tertarik pada sesuatu dan merasa senang karena telah memilihnya (Sulistyo, Berlianingsih, 2017). Pilihan menggunakan pembayaran yang aman, dan nyaman. Seperti menggunakan pembayaran digital QRIS adalah untuk mewujudkan sistem pembayaran yang mudah, aman, dan efisien, QRIS didesain untuk membantu para konsumen agar mudah bertransaksi pada pembelian.

Menurut Peter F. Drucker dalam jurnal (Siti Amamilah, Dedi Mulyadi, 2024) mengemukakan bahwa efektivitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian suatu tujuan atau sasaran yang harus dicapai, dan efektif dalam kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau dengan kata lain melakukan pekerjaan yang benar.

Keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut. Cashless Society, konsep masyarakat tanpa uang tunai atau cashless society menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan konsumen untuk menggunakan pembayaran digital QRIS. Konsumen cenderung tertarik untuk mengadopsi teknologi pembayaran non

tunai sebagai bagian dari gaya hidup modern. Kemanfaatan (Persepsi): Persepsi konsumen tentang manfaat yang diperoleh dari penggunaan QRIS juga mempengaruhi keputusan mereka. Jika konsumen merasa bahwa QRIS memberikan kemudahan, keamanan, dan efisiensi dalam bertransaksi, mereka lebih cenderung menggunakan pembayaran digital ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan mengangkat topik “Pengaruh Cashless Society, Prefrensi Konsumen, Dan Perceived Effectiveness Terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS (Studi Pada Konsumen Produk Ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang)”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Cashless Society Terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS Pada Produk Ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang, mengetahui dan menjelaskan pengaruh Prefrensi Konsumen terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS Pada Produk Ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang, mengetahui dan menjelaskan pengaruh Perceived Effectiveness terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS Pada Produk Ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang, dan mengetahui dan menjelaskan pengaruh Cashless Society, Prefrensi Konsumen, Perceived Effectiveness secara simultan terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS Pada Produk Ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian analisis statistik deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2003) penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 100 responden berdasarkan jenis kelamin perempuan lebih dominan dengan presentase 95% atau 95 responden sedangkan laki – laki hanya memperoleh 5% atau 5 responden, dikarenakan rata rata konsumen UMKM Aeleen Craft Malang adalah perempuan dan produk Ecoprint Aeleen Craft Malang lebih cenderung ke produk perempuan seperti mukenah, blouse, sling bag, sepatu, tote bag dan masih banyak lagi.

Mayoritas konsumen UMKM Aeleen Craft Malang yang menggunakan pembayaran digital QRIS adalah ber usia 17-25 tahun, dikarenakan kemajuan teknologi yang update dan usia 17-25 tahun lebih suka menggunakan teknologi yang mudah digunakan dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk memahami cara kerjanya. QRIS memungkinkan mereka untuk melakukan transaksi dengan cepat dan mudah, sehingga mereka lebih cenderung menggunakan layanan ini.

Dan mayoritas pekerjaan seseorang yang menggunakan pembayaran QRIS adalah pegawai swasta karena banyak perusahaan swasta yang aktif mempromosikan dan mendorong penggunaan QRIS di lingkungan mereka, misalnya dengan menyediakan infrastruktur pembayaran yang mendukung QRIS.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

No	Varia bel	Ite m	Koefis ien Korela si	Sig	Ketera ngan
1.	<i>Cashless Society</i>	X1.1	600	0,000	Valid
		X1.2	596	0,000	Valid
		X1.3	563	0,000	Valid
2.	Prefrensi Konsu men	X2.1	757	0,000	Valid
		X2.2	816	0,000	Valid
		X2.3	785	0,000	Valid
		X2.4	769	0,000	Valid
		X2.5	796	0,000	Valid
		X2.6	793	0,000	Valid
3.	<i>Perceived Effectiveness</i>	X3.1	808	0,000	Valid
		X3.2	806	0,000	Valid
		X3.3	819	0,000	Valid
		X3.4	776	0,000	Valid
		X3.5	800	0,000	Valid
		X3.6	790	0,000	Valid
4.	Keput usan Meng gunak an Pemb ayara n Digita l QRIS	Y.1	790	0,000	Valid
		Y.2	759	0,000	Valid
		Y.3	728	0,000	Valid
		Y.4	665	0,000	Valid
		Y.5	813	0,000	Valid
		Y.6	822	0,000	Valid
		Y.7	657	0,000	Valid

Sumber : Pengolahan Data, 2024

Uji Reabilitas

Tabel 2. Uji Reabilitas

Variabel	Alpha	Keterangan
<i>Cashless Society</i>	0,752	Reliabel
Prefrensi Konsumen	0,925	Reliabel
<i>Perceived Effectiveness</i>	0,934	Reliabel
Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS	0,927	Reliabel

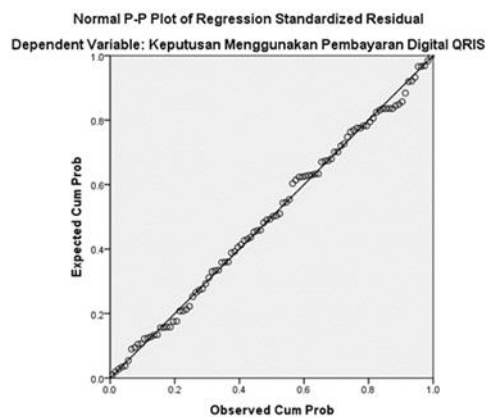
Sumber : Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan hasil uji reabilitas item variabel *cashless society*, *prefrensi konsumen*, *perceived effectiveness*, dan keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS diketahui Cronbach alpha > 0,60. Maka disimpulkan bahwa variabel *cashless society* (X1) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,752, *prefrensi konsumen* (X2) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,925, *perceived effectiveness* (X3) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,934, dan keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS (Y) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,927 dapat dikatakan reliabel karena Cronbach alpha > 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Gambar 2. Uji Normalitas



Sumber : Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan gambar hasil uji normalitas diatas dapat diketahui jika data berupa titik – titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal menunjukkan pola berdistribusi normal, maka bisa dikatakan pada model regresi ini memenuhi asumsi normalitas.

Uji Multikolinearitas

Tabel 3. Uji Multikolinearitas

Variabel	Collinearity Statistics	
	Toleransi	VIF
<i>Cashless Society</i>	0,647	1.545
Preferensi Konsumen	0,251	3.984
<i>Perceived Effectiveness</i>	0,267	3.704

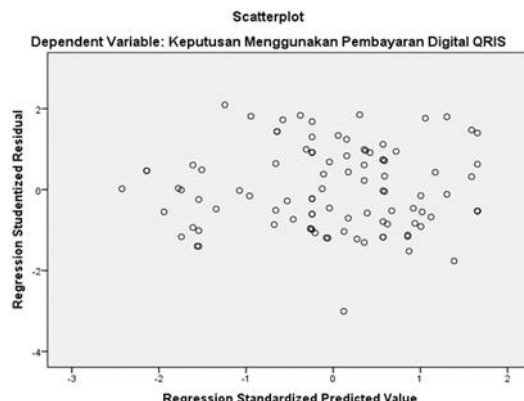
Sumber : Pengolahan Data, 2024

independen lebih besar dari 0,1, dan nilai variance inflation factor (VIF) untuk setiap variabel independen > 10. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pada regresi tidak terjadi gejala multikolinearitas atau tidak ditemukan adanya korelasi yang kuat antara

variabel – variabel independen dalam model.

Uji Heteroskedastisitas

Gambar 3. Uji Scatterplot Heteroskedastisitas



Sumber : Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan gambar scatterplots diatas dapat disimpulkan bahwa titik – titik data tersebar secara acak, tidak membentuk pola dengan jelas, dan menyebar baik diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. pola sebaran data diatas menyimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas dalam model regresi yang digunakan.

Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.470	2.230		1.108	.271
Cashless Society	.607	.197	.254	3.081	.003
Prefrensi Konsumen	.204	.148	.183	1.378	.171
Perceived Effectiveness	.456	.139	.420	3.270	.001

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS

Sumber : Pengolahan Data, 2024

Dari hasil regresi linier berganda diatas dapat di interpretasikan sebagai berikut :

1. Nilai konstanta (a) sebesar 2,470, merupakan konstanta atau keadaan saat variabel (Y) Keputusan Menggunakan pembayaran Digital QRIS belum dipengaruhi oleh variabel lainnya, yaitu (X1) Cashless Society, (X2) Peferensi Konsumen dan (X3) Perceived Effectiveness.
2. Nilai koefisien b1 sebesar 0,607 hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel X1 mengalami peningkatan, maka keputusan pembayaran menggunakan digital QRIS mengalami peningkatan sebesar 0,607 atau sebaliknya.
3. Nilai koefisien b2 sebesar 0,204 hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel X2 mengalami peningkatan, maka keputusan pembayaran menggunakan digital QRIS mengalami peningkatan sebesar 0,204 atau sebaliknya
4. Nilai koefisien b3 sebesar 0,456 hal ini menunjukkan bahwa setiap variabel X3 mengalami peningkatan, maka keputusan pembayaran menggunakan digital QRIS mengalami peningkatan sebesar 0,456 atau sebaliknya

Uji Hipotesis

Uji Uji Koefisien Determinasi (R2)

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi (R2)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.759 ^a	.577	.564	2.649

a. Predictors: (Constant), Perceived Effectiveness, Cashless Society, Prefrensi Konsumen

Sumber : Pengelolahan Data, 2024

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan R adalah 0,759 dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0, 577 hal ini menunjukkan bahwa presentase pengaruh variabel independen cashless society, preferensi konsumen, perceived effectiveness terhadap variabel dependen keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS sebesar 57,7% dan sisanya 47,7% dipengaruhi oleh variabel diluar peneliti. Dan R sebesar 57,7% memiliki arti sedang.

Uji T

Tabel 6. Uji T
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.470	2.230		1.108	.271
Cashless Society	.607	.197	.254	3.081	.003
Prefrensi Konsumen	.204	.148	.183	1.378	.171
Perceived Effectiveness	.456	.139	.420	3.270	.001

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS

Sumber : Pengelolahan Data, 2024

Berdasarkan tabel 4.17 diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil uji hipotesis 1 variabel Cashless Society (X1), berdasarkan hipotesisi 1 pada variabel Cashless Society nilai koefisien sebesar 0,607 dan nilai sig 0,003 (sig <0,05) dan nilai t tabel 1,984 sedangkan nilai t hitung sebesar 3,081 dari hasil diatas maka hipotesis 1 diterima karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel.
2. Berdasarkan uji hipotesis 2 variabel Prefrensi Konsumen nilai koefisien sebesar 0,204 dan nilai sig 0,171 (sig>0,05) dan nilai t tabel sebesar 1,984 serta t hitung sebesar 1,378 dari hasil diatas maka hipotesis ke 2 ditolak karena nilai signifikansi 0,171 lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan 0,05.
3. Berdasarkan uji hipotesis ke 3 variabel Perceived Effectiveness nilai koefiseien sebesar 0,456 dan nilai sig 0,001 (sig<0,05) dan nilai t tabel 1,984 sedangkan t hitung sebesar 3,270 dari hasil diatas maka hipotesis 3 diterima karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel.

Uji F

Tabel 7. Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	918.350	3	306.117	43.617	.000 ^b
Residual	673.760	96	7.018		
Total	1592.110	99			

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS

b. Predictors: (Constant), Perceived Effectiveness, Cashless Society, Prefrensi Konsumen

Sumber : Pengelolahan Data, 2024

Berdasarkan tabel 4.18 diatas dapat diketahui bahwa f hitung sebesar 43,617 > f tabel 2,70. nilai f hitung lebih besar dari f tabel maka disimpulkan bahwa ada pengaruh yang

signifikan antara cashless society (X1), preferensi konsumen (X2), perceived effectiveness (X3) terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS (Y).

Nilai signifikansi pada tabel diatas 0,00 lebih rendah dari taraf signifikansi yang digunakan (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan anatara cashless society (X1), preferensi konsumen (X2), perceived effectiveness (X3) terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS (Y)

Pembahasan

Analisis hasil penelitian ini mencangkup penelusuran tentang bagaimana mencuptakan kesesuaian antara teori, pendapat dan penelitian sebelumnya yang belum konsisten dalam hasil penelitian ini. Selain itu, analisis ini juga membahas pola perilaku yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki untuk mengatasi ketidaksesuaian tersebut. Dalam konteks ini, akan diuraikan tujuh temuan analisis penelitian yang disesuaikan dengan hipotesis yang telah diajukan.

Pengaruh Cashless Society (X1) terhadap Keputusan menggunakan pembayaran Digital QRIS (Y)

Dari hasil analisis dan uji hipotesis yang telah dilakukan menyatakan bahwa cashless society secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS dapat diterima, Artinya variabel cashless society dapat menjadi prediktor yang signifikan dalam mempengaruhi keputusan konsumen untuk menggunakan pembayaran digital QRIS.

Pembayaran cashless melalui QRIS (Quick Response Indonesian Standard) menawarkan bertransaksi tanpa perlu membawa uang tunai, efisiensi waktu, dan kenyamanan bagi konsumen dalam bertransaksi. Konsumen UMKM Aeleen Craft Malang dapat dengan mudah memindai kode QR untuk melakukan pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai. Hal ini dapat memberikan dampak dan mendorong konsumen UMKM Aeleen Craft Malang untuk lebih memilih atau mengambil keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS.

Pengaruh Preferensi Konsumen (X2) terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS (Y)

Dari hasil analisis dan uji hipotesis yang telah dilakukan menyatakan bahwa preferensi secara parsial tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS. Hal ini dikarenakan ada faktor-faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan pembayaran, seperti, persepsi kegunaan, social influence (faktor sosial), trust (kepercayaan). Preferensi konsumen juga kurang signifikan dibandingkan faktor-faktor tersebut. Dan masih ada pengaruh preferensi konsumen terhadap keputusan pembayaran, tetapi efeknya sangat kecil sehingga tidak terdeteksi sebagai signifikan secara statistik dengan ukuran sampel yang ada.

Pengaruh Perceived Effectiveness (X3) terhadap Keputusan menggunakan pembayaran Digital QRIS (Y)

Dari hasil analisis dan uji hipotesis yang telah dilakukan menyatakan bahwa perceived effectiveness (persepsi efektivitas) secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS dapat diterima.

Artinya perceived effectiveness (persepsi efektivitas) memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan pembayaran QRIS. Temuan ini mengimplementasikan bahwa efektivitas ini memerankan penting dalam pembayaran, sistem QRIS dalam hal ini dapat memberikan hasil efektif dalam membangun kepercayaan konsumen. Ketika transaksi berjalan lancar dan cepat, pengguna akan merasa lebih yakin menggunakan QRIS untuk pembayaran sehari-hari merek, dan berdampak langsung pada adopsi, kepercayaan, efisiensi, dan pertumbuhan ekosistem pembayaran digital di Indonesia.

Pengaruh Cashless Society (X1), Prefrensi Konsumen (X2), Dan Perceived Effectiveness Terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS (Y)

Dari hasil analisis dan uji hipotesis yang telah dilakukan menyatakan bahwa : pengaruh cashless society, prefrensi konsumen, dan perceived effectiveness terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji t dan uji f, jadi bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel cashless society, prefrensi konsumen, dan perceived effectiveness terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS.

Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi faktor-faktor tersebut berperan penting dalam membentuk keputusan konsumen untuk mengadopsi dan menggunakan QRIS. Signifikansi ini mencerminkan kompleksitas proses pengambilan keputusan konsumen dalam konteks teknologi pembayaran baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian diatas tentang Pengaruh Cashless Society, Prefrensi Konsumen, Dan Perceived Effectiveness Terhadap Keputusan Menggunakan Pembayaran Digital QRIS, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Hasil penelitian hipotesis 1 menunjukkan bahwa cashless society memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS pada konsumen produk ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang. 2) Hasil penelitian hipotesis 2 menunjukkan bahwa prefrensi konsumen tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS pada konsumen produk ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang. 3) Hasil penelitian hipotesis 3 menunjukkan bahwa perceived effectiveness memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS pada konsumen produk ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang. 4) Pengaruh cashless society, prefrensi konsumen, dan perceived effectiveness secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan pembayaran digital QRIS pada konsumen produk ecoprint UMKM Aeleen Craft Malang

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan mampu memberikan kontribusi untuk peneliti selanjutnya maupun instansi terkait berupa saran yang kongkrit dan bisa terwujud, diantaranya : Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah wawasan terkait cashless society, prefrensi konsumen, dan perceived effectiveness, keputusan menggunakan pembayarn digital QRIS. Diharapkan pula dapat memperbaiki adanya keterbatasan teori dan penambahan variabel lain

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, D. (2023). Cashless Society: Pengertian, Kelebihan dan Kekurangan. Duitku. <https://www.duitku.com/cashless-society/>
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399–409. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>
- Bintarto, E. A. (2018). *Fintech Dan Cashless Society: Sebuah Revolusi Pendongrak Ekonomi Kerakyatan*.
- Etta Mamang sangadji, S. (2013). *Perilaku Konsumen* (N. WK (ed.); 1st ed.). C.V Andi Offset.
- Ferdina Maula, Amma Fazizah. (2023). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Keamanan, Privasi Dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Aplikasi Fintech Flip (Studi Pada Pengguna Aplikasi Flip Di Akun Instagram Flip_Id). *Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 2(4), 131–141. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/mufakat/article/view/1059/1034>
- Harvin Samiaji, Arif Maulana, R. W. (2023, May 2). *Tren dan Tantangan Pembayaran Digital di*

- Indonesi. Digital Transformation Indonesia. <https://digitaltransformation.co.id/tren-dan-tantangan-pembayaran-digital-di-indonesia/>
- Haryati, D. (2021). Fenomena Cashless Society Pada Generasi Milenial dalam Menghadapi COVID-19. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 3(1), 32–37. <https://doi.org/10.35899/biej.v3i1.202>
- Lestari, S. A. (2022). Analisis Preferensi Generasi Milenial Dalam Memutuskan Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran (Studi Kasus : Pembeli Yang Melakukan Transaksi Di Pasar Manis, Purwokerto Barat, Kabupaten Banyumas). 8.5.2017, 2003–2005. www.Aging-Us.Com
- Lintang, A., Sudiby, P., Aprieza, R., Zandra, P., Wahyuni, H., Akuntansi, J., & Malang, P. N. (2023). Pengaruh Ketersediaan Dan Efektivitas Penggunaan QRIS Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Malang Jurusan Akuntansi Tahun 2019). Seminar Nasional Gabungan Bidang Sosial-Polinema, 2023.
- Qothrunnada, K. (2022, April 5). Belum Paham QRIS? Ini Arti, Fungsi, Manfaat, dan Cara Pakainya. *DetikFinance*. <https://finance.detik.com/fintech/d-6017085/belum-paham-qr-is-ini-arti-fungsi-manfaat-dan-cara-pakainya>
- Rachman, A. (2024). BI: Transaksi QRIS Meroket 149% di Januari 2024. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240221145223-4-516424/bi-transaksi-qr-is-meroket-149-di-januari-2024>
- Rahmalia, N. (2020, November 12). QRIS: Arti, Tujuan, Manfaat, Batasan, dan Biaya Transaksinya. *Glints Blog*. <https://glints.com/id/lowongan/qr-is-adalah/>
- Siti Amamilah, Dedi Mulyadi, S. P. H. S. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang. 7.
- Situmorang, R. T. (2019, November 20). 3 Fakta Cashless Society yang Perlu Anda Ketahui. *Bisnis.Com*. <https://finansial.bisnis.com/read/20191120/55/1172611/3-fakta-cashless-society-yang-perlu-anda-ketahui>
- Sodik, J., Handoko, T., & Sulistiyono, M. N. (2021). Pengaruh Cashless Society Dan Strategi Online To Offline Terhadap Keputusan Kemitraan Dengan Online Food Delivery Service (Studi Kasus Pada Pengusaha Kuliner Di Wilayah Kota Surakarta) Pengaruh Cashless Society Dan Strategi Online To Offline Terhadap Keput. *Jurnal Ganeshwara*, 1(2). <https://doi.org/10.36728/jg.v1i2.1573>
- Sugiono. (2015). Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono. Bandung : Alfabeta.