



Pengaruh Gaya Hidup dan Kemudahan Bertransaksi terhadap Keputusan Menggunakan QRIS pada Mahasiswa Manajemen UKI Toraja

Vivi Gloria Anggreini^{1*}, Yohanis Lotong Ta'dung²

¹⁻²Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Indonesia

*Penulis Korespondensi: vivigloriaa07@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze the influence of lifestyle and transaction convenience on the decision of Management students at the Indonesian Christian University (UKI) Toraja to use QRIS. The research employed a quantitative approach with a sample of 82 students from the 2022 cohort, selected using purposive sampling. The collected data were analyzed using multiple linear regression to examine the effect of the independent variables on the decision to use QRIS. The results indicate that, partially, lifestyle has a positive and significant effect on the decision to use QRIS. The same applies to transaction convenience, which significantly encourages students to adopt this digital payment system. Simultaneously, both variables were also found to have a significant influence on the decision to use QRIS, with a coefficient of determination of 0.504. This indicates that 50.4% of the variation in students' decisions to use QRIS can be explained by lifestyle and transaction convenience, while the remaining portion is influenced by other factors beyond this study. In conclusion, the adoption of QRIS by students is driven by a lifestyle that is adaptive to new technology and reinforced by their perception of the efficiency and practicality offered by this digital payment system. This study provides valuable insights for developing strategies to educate and promote QRIS among students.*

Keywords: *Adoption; Lifestyle; QRIS; Transaction Convenience; University Students*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh gaya hidup dan kemudahan bertransaksi terhadap keputusan mahasiswa program studi Manajemen di Universitas Kristen Indonesia (UKI) Toraja dalam menggunakan QRIS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel sebanyak 82 mahasiswa angkatan 2022 yang dipilih melalui purposive sampling. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan regresi linear berganda untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS. Hal yang sama juga berlaku untuk kemudahan bertransaksi, yang secara signifikan mendorong mahasiswa menggunakan sistem pembayaran digital ini. Secara simultan, kedua variabel tersebut juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS, dengan koefisien determinasi sebesar 0,504. Angka ini menunjukkan bahwa 50,4% variasi keputusan mahasiswa dalam menggunakan QRIS dapat dijelaskan oleh gaya hidup dan kemudahan bertransaksi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Kesimpulannya, adopsi QRIS oleh mahasiswa didorong oleh gaya hidup yang adaptif terhadap teknologi baru serta diperkuat oleh persepsi mereka terhadap efisiensi dan kepraktisan sistem pembayaran digital. Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan strategi edukasi dan promosi QRIS di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: Adopsi; Gaya Hidup; Kemudahan Bertransaksi; Mahasiswa; QRIS

1. LATAR BELAKANG

Di tengah kemajuan yang pesat saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah membawa revolusi fundamental dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat global, termasuk dalam cara individu maupun organisasi melakukan transaksi keuangan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berlangsung menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia yang sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis. Sistem pembayaran mengalami perubahan signifikan dari metode konvensional berbasis fisik seperti uang tunai menuju sistem pembayaran digital yang

menawarkan berbagai keunggulan dalam hal efisiensi, kecepatan, dan keamanan. Fenomena ini didorong oleh peran dunia internet dan penggunaan perangkat seluler yang semakin meluas, serta inovasi berkelanjutan dalam teknologi finansial.

Untuk merespon tren global dan kebutuhan domestik akan sistem pembayaran yang lebih modern, Bank Indonesia (BI) menghadirkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada tahun 2019. QRIS merupakan standarisasi kode *QR* untuk pembayaran digital yang bertujuan untuk menyatukan berbagai aplikasi yang berbeda, memfasilitasi sistem kepada penyedia jasa pembayaran, dan mendorong pembayaran digital di masyarakat. Dengan adanya QRIS diharapkan dapat meningkatkan efisiensi transaksi, mengurangi biaya pengelolaan uang tunai, serta mendukung terciptanya ekonomi digital yang baik.

Generasi muda merupakan kelompok demografi yang memiliki peran signifikan dalam menerima teknologi digital. Mereka tumbuh di mana teknologi telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, dengan berbagai literasi digital, serta keterbukaan terhadap kemajuan teknologi, dan menjadi pendorong utama dalam menerima sistem pembayaran digital seperti QRIS. Mahasiswa dikenal sebagai kelompok yang memiliki potensi besar dalam menggunakan teknologi, dan mengikuti segala kemajuan digital. Meskipun teknologi dekat dengan keputusan untuk menggunakan QRIS pada mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kemajuan teknologi itu sendiri, melainkan juga oleh faktor-faktor eksternal dan internal lainnya.

Gaya hidup mahasiswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa yang sudah terbiasa dengan transaksi online, seperti belanja atau pembayaran melalui aplikasi, cenderung lebih menerima penggunaan pembayaran digital sebagai pilihan yang lebih mudah dan praktis sehingga hal ini menunjukkan perubahan gaya hidup yang dipengaruhi oleh kemudahan teknologi seperti QRIS. Pernyataan tersebut diperjelas oleh penelitian sebelumnya (Suherman, 2024) yang mengatakan bahwa sebagian besar mahasiswa ingin memenuhi kebutuhan hidupnya dengan cara instan tanpa harus membuang banyak tenaga, waktu di tengah kesibukannya, dan hal ini perlahan-lahan mengubah gaya hidup mereka dalam mengambil sebuah keputusan.

Kemudahan bertransaksi dalam penggunaan juga menjadi faktor penting dalam menggunakan teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Penelitian yang dilakukan oleh (Irvianti, 2023) mengatakan bahwa "kemudahan menjadi salah satu faktor penentu seseorang dalam keputusan menggunakan". Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, sering terlihat pada kebiasaan mahasiswa yang melakukan transaksi kecil dan melakukan pembayaran hanya dengan memindai kode QR, tanpa menggunakan kartu fisik atau uang tunai. Hal ini diperkuat dengan studi penelitian sebelumnya (Safitri et al., 2024) yang mengatakan bahwa "Mahasiswa

mengambil keputusan menggunakan untuk mempersingkat waktu saat bertransaksi, sehingga mereka tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar atau menunggu antrian pembayaran”. Meskipun QRIS menawarkan berbagai keuntungan dan kemudahan, tidak semua mahasiswa mengadopsi sistem ini secara luas.

2. KAJIAN TEORITIS

Gaya Hidup

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa gaya hidup merupakan cara hidup individu yang dapat dilihat dari bagaimana individu itu menghabiskan waktunya, ketertarikannya terhadap sesuatu, dan pendapatnya dalam menanggapi sesuatu. Gaya hidup mencakup sesuatu yang lebih dari sekedar kelas sosial ataupun kepribadian seseorang.

Gaya hidup seseorang ada dikarenakan dalam pergaulan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat akan melahirkan konstruk sosial yang dimulai dari kepribadian diri sendiri, kemudian menyebar menjadi antar individu, lalu dari individu ke individu lainnya membentuk sebuah kelompok (Nurrizkika, 2023).

Kemudahan Bertransaksi

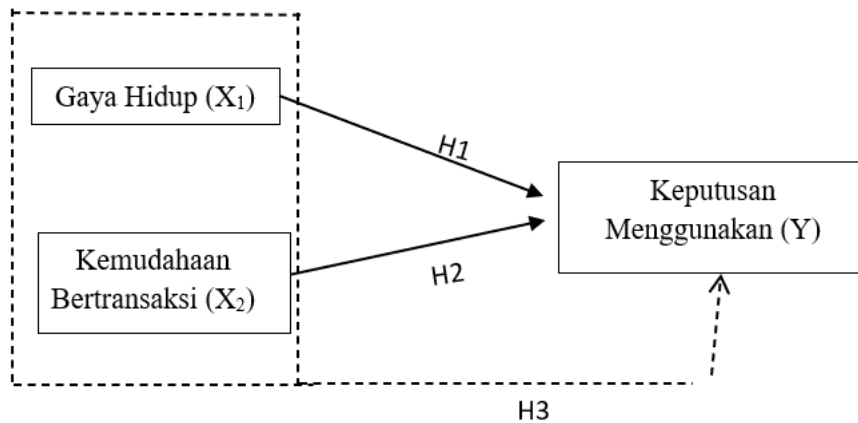
Kemudahan bertransaksi merupakan ukuran di mana seseorang dapat meyakini bahwa dalam penggunaan suatu teknologi dapat jelas digunakan dalam bertransaksi dan mudah untuk dioperasikan. Di mana semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan bertransaksi pada sistem teknologi pembayaran, maka semakin tinggi pula pemanfaatan teknologi tersebut.

Kemudahan mengukur persepsi seseorang menggunakan teknologi itu mudah digunakan dan membutuhkan sedikit usaha untuk menggunakannya. Menurut Davis (2019), mengatakan bahwa “Kemudahan adalah seberapa besar harapan pengguna untuk menggunakan sistem”. Persepsi individu mengenai kemudahan bertransaksi yang digunakan dalam teknologi dapat diartikan sebagai sejauh mana mereka percaya akan kemampuan diri mereka untuk dengan mudah memahami dan menggunakan.

Keputusan Menggunakan

Keputusan menggunakan adalah pilihan sadar seseorang untuk memanfaatkan suatu produk atau layanan setelah melalui pertimbangan manfaat dan kenyamanan. Menurut Alistriwahyuni (2019) keputusan menggunakan merupakan perilaku konsumen yang dipengaruhi oleh informasi yang masuk dari berbagai sumber antara lain faktor upaya pemasar dan faktor lingkungan dan budaya. Mengambil atau membuat keputusan adalah suatu proses yang dilaksanakan orang berdasarkan pengetahuan dan informasi yang adanya pada saat tersebut dengan harapan bahwa sesuatu akan terjadi.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Hipotesis

- H1: Gaya hidup berpengaruh secara positif terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa manajemen UKI Toraja
- H2: Kemudahan bertransaksi berpengaruh secara positif terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa manajemen UKI Toraja
- H3: Gaya hidup dan kemudahan bertransaksi secara simultan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa manajemen UKI Toraja.

3. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi manajemen angkatan 2022 UKI Toraja yang aktif, memiliki, atau pernah menggunakan layanan QRIS, serta memiliki dompet digital. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 82 responden dengan teknik pengambilan sampel adalah *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dan penentuan sampel menggunakan rumus slovin. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar dalam bentuk google form. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan *software* SPSS V.26. Uji statistik yang dilakukan meliputi Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas), Uji Asumsi Klasik (Normalitas, Multikolinearitas, Heteroskedastisitas), dan Uji Hipotesis (Uji T dan Uji F).

Berikut definisi penelitian dan indikator dalam penelitian ini:

Tabel 1. Definisi Penelitian dan Indikator

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Gaya Hidup	Gaya hidup adalah cara hidup individu yang dapat dilihat dari bagaimana individu itu menghabiskan waktunya, keterkaitannya terhadap sesuatu, dan pendapatnya dalam menanggapi sesuatu (Supriadi, 2017).	1. Aktivitas 2. Minat 3. Opini (Ajiwibawani 2015)
Kemudahan Bertransaksi	Kemudahan bertransaksi adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem pembayaran tidak memerlukan usaha besar (Davis, 2019).	1. Mudah untuk dipelajari 2. Jelas serta dapat dipahami 3. Mudah untuk dioperasikan 4. Dapat dikontrol 5. Bersifat Fleksibel (Kumala et al. 2020)
Keputusan Menggunakan	Keputusan menggunakan adalah pilihan sadar seseorang untuk memanfaatkan suatu produk atau layanan setelah melalui pertimbangan manfaat dan kenyamanan (Irvianti, 2023).	1. Keyakinan pada produk yang dipilih. 2. Kebiasaan dalam menggunakan produk atau jasa. 3. Tingkat kepuasan setelah menggunakan produk atau jasa. 4. Niat atau keinginan untuk menggunakan (Irvianti, 2023)

Sumber: Data diolah (2025)

4. Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dan realibilitas dilakukan terhadap 82 responden. Kuesioner dalam penelitian ini dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05. R_{tabel} dalam penelitian ini sebesar 0,2172 nilai tersebut diambil dari R_{tabel} menggunakan rumus $df = n-2$.

Tabel 2. Hasil uji validitas

Variabel	Item	r hitung	r tabel	keterangan
Gaya Hidup (X1)	X1.1	0,423	0,2172	Valid
	X1.2	0,621	0,2172	Valid
	X1.3	0,573	0,2172	Valid
	X1.4	0,531	0,2172	Valid
	X1.5	0,648	0,2172	Valid
	X1.6	0,576	0,2172	Valid
	X1.7	0,547	0,2172	Valid
	X1.8	0,558	0,2172	Valid
	X1.9	0,668	0,2172	Valid
	X1.10	0,649	0,2172	Valid
Kemudahan Bertransaksi (X2)	X2.1	0,573	0,2172	Valid
	X2.2	0,541	0,2172	Valid
	X2.3	0,511	0,2172	Valid
	X2.4	0,658	0,2172	Valid
	X2.5	0,516	0,2172	Valid
	X2.6	0,545	0,2172	Valid

	X2.7	0,623	0,2172	Valid
	X2.8	0,651	0,2172	Valid
	X2.9	0,505	0,2172	Valid
	X2.10	0,559	0,2172	Valid
	Y.1	0,644	0,2172	Valid
	Y.2	0,575	0,2172	Valid
	Y.3	0,635	0,2172	Valid
	Y.4	0,656	0,2172	Valid
Keputusan Menggunakan (Y)	Y.5	0,511	0,2172	Valid
	Y.6	0,577	0,2172	Valid
	Y.7	0,708	0,2172	Valid
	Y.8	0,644	0,2172	Valid
	Y.9	0,705	0,2172	Valid
	Y.10	0,582	0,2172	Valid

Sumber : Data diolah (2025)

Dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan variabel gaya hidup, kemudahan bertransaksi dan keputusan menggunakan dikatakan valid karena semua $R_{hitung} > R_{tabel}$ (0,2172).

Uji Reabilitas

Tabel 3. Uji Reabilitas

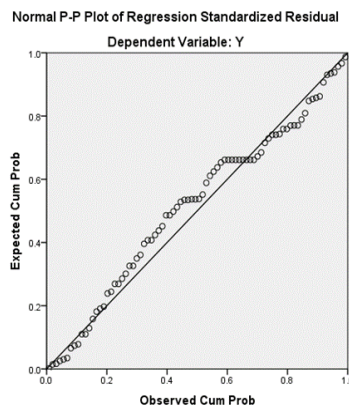
Variabel	Cronbrach Alpha	Cronbrach Alpha Standart	keterangan
Gaya Hidup (X1)	0,782	>0,60	reliabel
Kemudahan bertransaksi (X2)	0,764	>0,60	reliabel
Keputusan Menggunakan (Y)	0,825	>0,60	reliabel

Sumber: Data diolah (2025)

Realibilitas variabel gaya hidup (X_1), kemudahan bertransaksi (X_2) dan keputusan menggunakan (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* X_1 0,782, X_2 0,764, Y 0,825 > 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup (X_1), kemudahan bertransaksi (X_2) dan keputusan menggunakan (Y) dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Sumber: Data diolah (2025)

b. Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Uji Multikolinearitas

Model	Coefficients ^a	
	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
X1	.576	1.736
X2	.576	1.736

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan tabel hasil olah data dari semua variabel bebas, Nilai VIF variabel X1 1,736 dan variabel X2 1,736 < 10. nilai *Tolerance* dari semua variabel bebas nilainya > 0,1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas tidak terjadi multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.904	2.616		1.492	.140
	X1	-.101	.073	-.202	-1.377	.172
	X2	.064	.078	.120	.818	.416

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: Data diolah (2025)

Nilai signifikan variabel gaya hidup 0,172 dan kemudahan bertransaksi 0,416. Karena nilai signifikan kedua variabel di atas lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi ini

Analisis Linear Berganda**Tabel 6.** Uji Regresi Linear Berganda

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.725	4.101		1.152	.253
	X1	.586	.115	.531	5.084	.000
	X2	.279	.122	.238	2.282	.025

a. Dependent Variable: Y

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji persamaan regresi linear berganda diatas didapatkan hasil:

$$Y = 4,725 + 0,586X_1 + 0,279X_2 + e$$

Nilai konstanta sebesar 4,725 yang berarti apabila variabel independen tetap maka kualitas Keputusan Menggunakan bernilai 4,725. Koefisien regresi variabel gaya hidup (X1)

bertanda positif sebesar 0,586 menyatakan bahwa setiap kenaikan atau penurunan 1% variabel gaya hidup, maka keputusan menggunakan QRIS akan meningkat atau menurun sebesar 0,586 dengan anggapan variabel lain mengalami perubahan atau konstan. Koefisien regresi variabel kemudahan bertransaksi (X2) bertanda positif sebesar 0,279 menyatakan setiap kenaikan atau penurunan 1% variabel kemudahan bertransaksi, maka keputusan menggunakan QRIS akan meningkat atau menurun sebesar 0,279 dengan anggapan variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.

Koefisien Determinasi

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.710 ^a	.504	.491	3.348

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah (2025)

Nilai R sebesar 0,504. Hasil tersebut memperlihatkan sebanyak 50,4% variabel gaya hidup dan kemudahan bertransaksi mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS. Sisanya sebesar 49,6% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (T)

Tabel 8. Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.725	4.101		1.152	.253
	X1	.586	.115	.531	5.084	.000
	X2	.279	.122	.238	2.282	.025

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data diolah (2025)

T tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1,990. Penentuan T tabel berdasarkan rumus $df = n - k$ dengan tingkat signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil olah data, dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup berpengaruh secara parsial terhadap keputusan menggunakan. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (sig) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai t-hitung (5,081) yang lebih besar dari t-tabel (1,985). Dengan demikian, Hipotesis 1 diterima. Selain itu, variabel kemudahan bertransaksi juga berpengaruh secara parsial terhadap keputusan menggunakan, yang dapat dilihat dari nilai signifikansi (sig) 0,025 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai t-hitung (11,037) yang lebih besar dari t-tabel (1,985). Oleh karena itu, Hipotesis 2 juga diterima.

b. Uji Simultan (F)

Tabel 9. Uji F

Model	ANOVA ^a					
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	898.631	2	449.316	40.081	.000 ^b
	Residual	885.613	79	11.210		
	Total	1784.244	81			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil olah data didapatkan nilai $F_{hitung} 40,081 > F_{tabel} 3,1123$ dan nilai sig $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel gaya hidup dan kemudahan bertransaksi secara simultan berpengaruh terhadap variabel keputusan menggunakan. Dengan demikian H3 dalam penelitian ini diterima.

Pembahasan***Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Menggunakan QRIS***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Mahasiswa manajemen UKI Toraja angkatan 2022 menunjukkan gaya hidup yang cenderung serba cepat, praktis, dan adaptif terhadap inovasi teknologi. Semakin modern gaya hidup seorang mahasiswa, yang ditunjukkan dengan kebiasaan aktif mengikuti perkembangan teknologi terbaru, maka semakin tinggi pula keputusan mereka untuk menggunakan QRIS.

Pengaruh Kemudahan Bertransaksi terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

Variabel kemudahan bertransaksi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hubungan positif ini menjelaskan bahwa semakin mahasiswa merasakan QRIS itu mudah, maka semakin kuat keputusan mereka untuk menggunakannya. Responden menyatakan QRIS sangat mudah dipelajari, langkah transaksinya jelas, dan sistemnya fleksibel, memungkinkan transaksi kapan saja dan di mana saja, yang secara langsung membantu mempersingkat waktu transaksi.

Pengaruh Gaya Hidup dan Kemudahan Bertransaksi secara Simultan terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

Pengaruh gabungan dari gaya hidup dan kemudahan bertransaksi terbukti secara signifikan memengaruhi keputusan menggunakan QRIS (H3 diterima). Keputusan mahasiswa untuk menggunakan, merasa puas, dan merekomendasikan QRIS adalah hasil dari dua dorongan: keinginan pribadi untuk hidup serba modern dan praktis (Gaya Hidup), serta kemampuan sistem QRIS yang memang menawarkan efisiensi dan kepraktisan (Kemudahan Bertransaksi).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa gaya hidup dan kemudahan bertransaksi baik secara parsial maupun simultan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa Program Studi Manajemen UKI Toraja angkatan 2022. Gaya hidup mahasiswa yang adaptif terhadap teknologi dan diperkuat oleh persepsi mereka akan efisiensi dan kepraktisan QRIS menjadi faktor kunci pendorong adopsi sistem pembayaran digital ini.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa menambahkan variabel lain yang dapat mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS, melakukan penelitian pada populasi yang lebih luas dan beragam.

DAFTAR REFERENSI

- Ajiwibawani, M. P. (2015). Pengaruh faktor internal dan eksternal gaya hidup terhadap keputusan pembelian (Studi pada konsumen D'God Coffee Pazkul Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UNESA*, 2015.
- Fatmawati, N. (2020). Gaya hidup mahasiswa akibat adanya online shop. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 29–38. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.23722>
- Irvianti, I., Hasanah, I., & Nafidzi, E. (2023). Pengaruh pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan terhadap keputusan menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance*, 6(2), 818.
- 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>