

## Efisiensi Pembayaran Digital melalui QRIS pada UMKM Tasikmalaya

Deasy Lestary Kusnandar<sup>1</sup>, Dewi Permata Sari<sup>2</sup>, Nana Sahroni<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Siliwangi, Jawa Barat, Indonesia

### **Abstract**

*This research aims to find out whether the perceived usefulness of QRIS and the convenience of QRIS influence the efficiency of digital payments in Tasikmalaya MSMEs. This study uses a quantitative approach. The sample in this research was 100 MSMEs in Tasikmalaya City. The sampling technique used in this research was Non-Probability Sampling using purposive sampling. The data collection technique in this research is by using a questionnaire with a measurement scale of 1-5. The test results of the hypothesis test for the variables perceived usefulness and perceived convenience show a sig value  $<0.05$ , so it can be concluded that perceived usefulness and perceived convenience influence the efficiency of digital payments using QRIS for MSMEs in the city of Tasikmalaya. The coefficient of determination ( $R^2$ ) was obtained at 0.577 or the magnitude of the influence of the perceived usefulness variable and the perceived convenience variable was 57.7%.*

**Keywords:** *perceived usefulness; perceived ease; payment efficiency; QRIS; MSMEs*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 100 UMKM Kota Tasikmalaya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* dengan cara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket) dengan skala pengukuran 1-5. Hasil pengujian Uji hipotesis untuk variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan menunjukkan nilai sig  $< 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS pada UMKM di kota Tasikmalaya. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) diperoleh 0,577 atau besarnya pengaruh variabel persepsi kemanfaatan dan variabel persepsi kemudahan sebesar 57.7%.

**Kata kunci:** persepsi kemanfaatan; persepsi kemudahan; efisiensi pembayaran; QRIS; UMKM

## **PENDAHULUAN**

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontra/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank, dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara. Sistem pembayaran tidak terlepas dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran elektronik yang bersifat non-tunai. (Alamsyah, 2019)

Perkembangan teknologi dan informasi yang maju akan membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Salah satu bentuk pengimplementasiannya

---

<sup>1</sup> Penulis korespondensi. deasylestary@unsil.ac.id

adalah pembayaran transaksi non-tunai. Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital (*e-wallet*), sebagai penerus uang elektronik. Dompet digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana pada jumlah nominal tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gawai. di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat, yaitu OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja. (Anam, 2018)

Tingginya jumlah uang beredar, banyaknya kasus pemalsuan uang, dan besarnya biaya operasional yang dikeluarkan Bank Indonesia untuk mencetak, menyimpan mendistribusikan dan memusnahkan uang menjadi latar belakang Bank Indonesia mencanangkan gerakan penggunaan instrumen non-tunai dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang diberi nama dengan Gerakan Nasional Non Tunai. Pemerintah melalui Bank Indonesia selaku Bank Sentral terus meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dalam mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Bank Indonesia juga mendorong percepatan dan perluasan program elektronifikasi untuk transaksi pemerintah daerah dan mendorong transformasi digital di sektor keuangan. (Ginting, 2019). Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti QR code yang digunakan oleh aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Dengan banyaknya QR code yang diterbitkan oleh aplikasi *e-wallet* menyebabkan *merchant* harus menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi *e-wallet* yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Hal ini juga menyebabkan konsumen harus mempunyai berbagai macam aplikasi agar dapat melakukan pembayaran digital dan ini dianggap tidak efisien (Ginting, 2019).

Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS wajib digunakan tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR. Tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS dapat digunakan melalui aplikasi uang elektronik *server based* dompet elektronik, atau mobile banking. Jika sebelumnya *merchant* perlu menyediakan beberapa QR code untuk beberapa aplikasi pembayaran digital kini cukup memiliki satu QR code saja, yaitu QRIS. Dengan adanya QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan non bank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi yang telah bekerja sama dengan QRIS (Bank Indonesia, 2019).

Teknologi sangat berperan dalam mengefisiensikan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital. Melihat penerapan QRIS belum sejalan dengan fakta yang ada di lapangan, peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap QRIS terutama terkait pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital. Hal ini perlu dilakukan karena menurut hasil penelitian Marissa efisiensi dalam bertransaksi memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan ulang uang elektronik (Ginting, 2019).

Bank Indonesia (BI) mencatat jumlah pengguna sistem pembayaran digital *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) terus bertambah dan semakin mendekati target 30 juta pengguna di 2022. Gubernur BI Perry Warjiyo mengatakan, saat ini jumlah pengguna QRIS sudah mencapai 23 juta pengguna di mana 20,5 jutanya merupakan UMKM dan 90 persen di

antaranya merupakan usaha kecil dan mikro. Namun, penggunaan QRIS yang semakin meningkat bukan berarti tidak memiliki hambatan. (Bank Indonesia, 2022)

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan k et al., 2019 menemukan adanya beberapa faktor penjas mengapa adopsi QRIS belum optimal, antara lain karena informasi mengenai penggunaan QRIS belum tersebar secara meluas, sehingga masih cukup banyak yang belum familiar dengan QRIS dan penggunaannya. Selain itu, *merchant* yang menjadi partisipan penelitian (Karniawati et al., 2021; Setiawan & Mahyuni, 2020) masih mengeluhkan adanya limit transaksi, biaya penggunaan, kendala internet dalam bertransaksi dengan QRIS, dan keraguan penggunaan QRIS karena kepercayaan yang kurang akan keamanan transaksi. Dari sisi masyarakat, terutama yang tinggal di daerah pedesaan, menilai lebih nyaman dan mudah bertransaksi dengan uang tunai, selain karena penguasaan teknologi digital yang masih kurang, juga karena masih terbatasnya jumlah *merchant* yang menerima pembayaran dengan QRIS (Karniawati et al., 2021).

Fenomena penggunaan QRIS pada UMKM di Tasikmalaya menjadi isu yang menarik untuk diteliti. Efisiensi pembayaran digital yang dilakukan oleh UMKM seharusnya mampu meningkatkan kinerja bisnis dengan memanfaatkan berbagai macam manfaat dan kemudahan teknologi saat ini. Berdasarkan fenomena tersebut pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh persepsi kemanfaatan QRIS dan persepsi kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Tasikmalaya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survey, menurut Gima Sugima (2008): “Penelitian dengan cara mengajukan pernyataan kepada orang-orang atau subjek dan merekam jawaban tersebut untuk kemudian dianalisis secara kritis”. Metode survey ini merupakan bagian dari riset deskriptif dan riset sebab-akibat.

Objek penelitian adalah persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan efisiensi pembayaran digital. Responden penelitian adalah UMKM yang berada di kota Tasikmalaya. Jenis data dalam penelitian ini dibedakan dalam 2 bagian, yaitu: (a) Data primer yaitu data mengenai persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan efisiensi pembayaran digital yang diperoleh secara langsung dari lapangan melalui wawancara dan pengisian kuesioner oleh responden terpilih. (b) Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari pihak lain, data yang sudah ada atau tersedia yang kemudian diolah kembali untuk tujuan tertentu, data ini berupa sejarah dan keadaan, literatur, artikel, dan tulisan ilmiah yang dianggap relevan dengan topik mengenai persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan efisiensi pembayaran digital.

Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari penelitian Lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian, sehingga dapat diketahui kondisi aktual dengan cara sebagai berikut (a) Wawancara, yaitu kegiatan pengumpulan data dan fakta dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan responden mengenai efisiensi pembayaran digital. (b) Kuesioner, yaitu menyebarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah-masalah terkait kepada responden terpilih untuk mengetahui respon mereka terhadap persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan efisiensi pembayaran digital.

Populasi dalam penelitian ini adalah UMKM di Kota Tasikmalaya. Ukuran populasi tidak dapat diketahui dengan tepat sehingga bersifat infinit. Penarikan sampel menggunakan *judgement sampling/purposive sampling* dimana penarikan sampel didasarkan pada pertimbangan pribadi peneliti yang bersangkutan (Sugiyama, 2008). Pada cara sampling ini peneliti berupaya mencari keyakinan terlebih dahulu bahwa individu yang dipilih sebagai sampel merupakan individu yang tepat.

Penentuan ukuran sampel didasarkan pendapat Hair (1995:) yaitu untuk penelitian survey ukuran minimal sampel adalah 100. Untuk lebih menjamin keakuratan dalam penelitian ini, kuesioner disebarakan kepada 120 orang responden.

Analisis regresi linier berganda merupakan alat analisis untuk memprediksi nilai pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat untuk membuktikan ada tidaknya hubungan fungsi / hubungan kausal antara dua atau lebih variabel bebas dengan satu variabel terikat. Dalam hal ini regresi linear berganda digunakan untuk melihat sejauh mana Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada UMKM di kota Tasikmalaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui apakah setiap pernyataan dalam kuesioner valid atau tidak, maka harus membandingkan antara R-hitung dan R-tabel. Apabila R-hitung > R-tabel, dan nilai positif maka butir/pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid. Jika R-hitung < R-tabel (pada taraf signifikansi 5%) maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Berikut adalah tabel hasil uji validitas untuk item pernyataan variabel persepsi kemanfaatan selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

Variabel Persepsi Kemanfaatan				
No.	Indikator	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1.	Item X1_1	0,724	0,134	Valid
2.	Item X1_2	0,741	0,134	Valid
3.	Item X1_3	0,766	0,134	Valid
4.	Item X1_4	0,690	0,134	Valid
5.	Item X1_5	0,460	0,134	Valid
6.	Item X1_6	0,605	0,134	Valid
7.	Item X1_7	0,694	0,134	Valid
8.	Item X1_8	0,816	0,134	Valid
9.	Item X1_9	0,730	0,134	Valid

Sumber: data diolah, 2024

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Kemudahan

Variabel Persepsi Kemudahan				
No.	Indikator	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1.	Item X2_1	0,843	0,134	Valid
2.	Item X2_2	0,775	0,134	Valid
3.	Item X2_3	0,889	0,134	Valid
4.	Item X2_4	0,816	0,134	Valid
5.	Item X2_5	0,819	0,134	Valid

**Tabel 3.** Hasil Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital

Variabel Efisiensi Pembayaran Digital				
No.	Indikator	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Keputusan
1.	Item Y_1	0,734	0,134	Valid
2.	Item Y_2	0,774	0,134	Valid
3.	Item Y_3	0,713	0,134	Valid
4.	Item Y_4	0,801	0,134	Valid
5.	Item Y_5	0,833	0,134	Valid
6.	Item Y_6	0,702	0,134	Valid
7.	Item Y_7	0,774	0,134	Valid
8.	Item Y_8	0,657	0,134	Valid
9.	Item Y_9	0,743	0,134	Valid
10.	Item Y_10	0,805	0,134	Valid

Sumber: data diolah, 2024

### Hasil Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016) suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,601. Hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel yang diringkas pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keputusan
Persepsi Kemanfaatan	0,859	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0,884	Reliabel
Efisiensi Pembayaran Digital	0,914	Reliabel

### Analisis Regresi Berganda

Analisis linear regresi berganda bermaksud meramalkan bagaimana keadaan naik turunnya variabel dependen, bila terdapat dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Jadi analisis regresi berganda dilakukan apabila terdapat paling sedikitnya dua variabel independen. Berdasarkan hasil pengolahan data (terlampir) menggunakan SPSS 25.0 diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 6,253 + 0,481X_1 + 0,799X_2 + e \dots\dots\dots(1)$$

Interpretasi dari persamaan regresi linear berganda tersebut adalah: (1)  $\alpha$  = konstanta sebesar 6,253 menunjukkan efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS sebesar 6,253 jika persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan sebesar nol. (2)  $b_1$  = nilai koefisien regresi variabel persepsi kemanfaatan ( $X_1$ ) sebesar 0,481 menyatakan jika variabel persepsi kemanfaatan ( $X_1$ ) mengalami kenaikan satu satuan maka efisiensi pembayaran digital ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0.481 atau 48%. (3)  $b_2$  = nilai koefisien regresi variabel persepsi kemudahan ( $X_2$ ) sebesar 0,799 menyatakan jika variabel persepsi kemudahan ( $X_2$ ) mengalami kenaikan satu satuan maka efisiensi pembayaran digital ( $Y$ ) akan mengalami peningkatan sebesar 0.799 atau 79,9%.

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa besar persentase variabel-variabel independen dalam model mampu menerangkan variasi variabel dependen. Pada tabel model *summary* diperoleh ( $R^2$ ) sebesar 0,577 atau 57,7%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen adalah sebesar 57,7% sedangkan sisanya sebesar 42,3% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel penelitian ini.

Uji F digunakan untuk melihat apakah model regresi yang ada layak atau tidak. Layak artinya model regresi yang ada dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Melalui tabel ANOVA, Model regresi dinyatakan layak apabila nilai F hitung (Sig.) lebih kecil dari 0,05. Hasil uji F dapat dilihat pada *output* ANOVA dari hasil analisis regresi linear berganda pada halaman lampiran. Berdasarkan hasil perhitungan uji F pada tabel ANOVA diperoleh tingkat signifikansi sebesar 0,000 sedangkan tingkat kesalahan sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ) sehingga  $\text{sig} < \alpha$  atau  $0,000 < 0,05$  maka keputusan yang dapat diambil adalah menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan dapat menjadi prediktor variabel efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS pada UMKM di Kota Tasikmalaya.

Uji t bertujuan untuk mengetahui signifikansi dari pengaruh masing variabel bebas atau independen secara individu terhadap variabel terikat atau dependen, yaitu dengan kriteria pengujian dimana jika nilai signifikansi pada masing-masing variabel independen atau signifikansi uji  $t < \alpha = 0,05$  maka artinya variabel independen mampu mempengaruhi variabel dependen. Hasil uji t ini dapat dilihat melalui tabel *coefficient* pada lampiran.

### **Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Menggunakan QRIS**

Berdasarkan hasil pengujian yang dapat dilihat melalui tabel *coefficients* menunjukkan perolehan hasil dimana perhitungan persepsi kemanfaatan mempunyai tingkat signifikansi  $t = 0,000 < \alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Jadi, persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS. Jika manfaat yang diperoleh sesuai dengan apa yang diekspektasikan dan lebih efektif meningkatkan produktivitas seseorang, maka akan mengoptimalkan keputusan menggunakan dalam pembayaran menggunakan QRIS. Dengan meningkatnya perkembangan teknologi, perlu untuk diperhatikan daya transaksi pengguna terutama pada penggunaan uang elektronik QRIS, karena manfaat berkaitan dengan bagaimana pandangan-pelanggan terhadap suatu produk. Maka dari itu persepsi manfaat yang ada dapat mempengaruhi secara positif terhadap keputusan seseorang menggunakan uang elektronik QRIS. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andryanto (2016) bahwa “persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli konsumen OLX.co.id”. Fadhli (2016) mengutarakan bahwa “persepsi kepercayaan, manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan *internet banking*”. Priambodo & Prabawani (2016) menyatakan sesungguhnya “persepsi manfaat mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan layanan uang elektronik”. Lalu, Yogananda & Dirgantara (2017) menyatakan “sesungguhnya persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan berpengaruh signifikan serta positif terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik”.

### **Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Menggunakan QRIS**

Berdasarkan hasil pengujian yang dapat dilihat melalui tabel *coefficients* menunjukkan perolehan hasil dimana perhitungan persepsi kemudahan mempunyai tingkat signifikansi  $t = 0,000 < \alpha = 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{02}$  ditolak dan  $H_{a2}$  diterima. Jadi, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS. Dengan kemudahan penggunaan yang disediakan pada uang elektronik QRIS, seorang pengguna sudah pasti memilih menggunakan uang elektronik QRIS, karena seseorang akan cenderung melakukan transaksi dengan menghindari *public payment* atau pembayaran akan suatu produk yang bersifat umum, dengan begitu kebanyakan dari mereka akan melakukan *self-payment* dengan menggunakan *software* uang elektronik QRIS pada gawai mereka tanpa harus membawa uang tunai dalam bentuk fisik. Dengan kemudahan penggunaan yang ditawarkan oleh penyedia

layanan jasa uang elektronik QRIS maka akan mempengaruhi keputusan menggunakan secara positif baik bagi pemilik UMKM maupun bagi pelanggan. Hasil riset ini menguatkan riset sebelumnya yang diteliti oleh Andryanto (2016) memaparkan bahwa “persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli konsumen OLX.co.id”. Fadhli (2016) menyatakan bahwa “Persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan layanan uang elektronik”. Joan & Sitinjak (2019) mengutarakan bahwa “persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh langsung serta tidak langsung, positif, dan signifikan terhadap minat penggunaan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital GO-PAY”.

## SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan efisiensi pembayaran digital menggunakan QRIS pada UMKM di kota Tasikmalaya yang dipengaruhi oleh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Instrumen penelitian berupa kuesioner telah disebarkan kepada responden terpilih sebagai pelaku UMKM di kota Tasikmalaya. Hasil penelitian juga telah didapatkan bahwa (a) persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di kota Tasikmalaya, (b) persepsi kemudahan berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital pada UMKM di Kota Tasikmalaya

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Abdi. Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay menggunakan TAM terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Medan, Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2019.
- Anam, Choril. E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah, Jurnal Qawanin Vol.2 No 1, 2018. Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi Keempat. Ghazali, Imam. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS. Yogyakarta: Universitas Diponegoro, 2012.
- Andryanto, R. (2016). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli Di Toko Online (Studi Empiris Yang Dilakukan Pada Olx. Co. Id Di Yogyakarta). *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Arianti, Ni Luh Novi. Gede Sri Darma, Agus Fredy Maradona, Luh Putu Mahyuni. 2019 Menakar Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Volume 16 No 2*.
- Fadhli, M. (2016). Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Empiris pada Nasabah Bank Umum di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi (JIMEKA)*.
- Ginting, Marissa. Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money, Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2019.
- Hair J.F. et.al (1995), “Multivariate Data Analysis with Reading”, Fourth Edition, Prentice Hall. New Jersey
- Hikmah, Lailatul. Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Sistem Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek Studi Kasus Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2018.
- Ikhsan, Arfan. Metodologi Penelitian Bisnis. Bandung: Citapustaka, 2014.
- Inayah, Romahotul. 2020. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat, Skripsi, IAIN Purwokerto.

- Iskandar. "Ini Daftar Dompot Digital yang Paling Banyak Digunakan Orang Indonesia", <https://m.liputan6.com/tekno/read/4472006/ini-daftar-dompot-digitalyang-paling-banyak-digunakan-orang-indonesia> Diunduh pada 22 Maret 2021.
- Joan, L., Sitinjak, T. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penguunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8, 27-39.
- Karniawati, E. T., Zuhroh, I., & Malik, N. (2021). Literasi dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial. *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 05(01), 23–30.
- Lubis, Fauzi Arif. Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah, *Jurnal HumanFalsh Vol 5No 2*, 2018.
- Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Ningsih, Hutaami A. Endang M. Sasmita dan Bida Sari. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap *Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa*, *Jurnal IKRA*, 2020.
- Pamungkas, Tri Gilang. *Pengaruh Perilaku Konsumen terhadap Penggunaan E-Money*, Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2018.
- Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.
- Pohan, Aulia. *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Purnama, C. M Lingga. *Strategic Marketing Plan: Panduan Lengkap dan Praktis Menyusun Rencana Pemasaran yang Strategis dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Putri, Nindi Anindya Utami. *Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Qris.id, <https://qris.id/homepage/>. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2021.
- Qulub, Ashif Syifa'ul. *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money*, Skripsi, UIN Walisongo, 2019.
- Rahmani, Nur Ahmadi Bi. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Medan: FEBI UINSU PRESS, 2016.
- Rumondang, Astri, Acai Sudirman, Faried Effendy, Janner Simarmata, dan Tuti Agustin. *Fintech: Inofasi Sistem Keuangan di Era Digital*. t.t.p: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Sanubari, Sri Mulyati Tri Saubari, Ascarya. *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan Bank Indonesia, 2017.
- Sanusi, Anwar. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat, 2015.
- Saputra, Irfan Prapmayoga. *Analisis Efektifitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*, Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, 2019.
- Saputri, Oktaviana Banda. *Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital*, *Jurnal Kinerja* 17 (2), 237-247, 2020.
- Sari, Marta Widian Sari dan Andry Novrianto. *Kenali Bisnis di Era Digital Financial Technology*. Padang: CV Insan Cendikia Mandiri, 2020.
- Sedarmayanti. *Manajemen Perkantoran*. Cetakan kedua, Edisi Kedua, Bandung: MandarMaju, 2001.
- Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). Qris Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan Qris. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10, 921. <https://doi.org/10.24843/eeb.2020.v09.i10.p01>



- Sihaloho, Josef Evan. Atifah Ramadhani, Suci Rahmayanti. 2020. *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standart bagi Perkembangan UMKM di Medan*, Jurnal Manajemen Bisnis Vol. 17 No.2,.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing, 2015
- Sriekaningsih, Ana. *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: ANDI, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016. .
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Surjaweni, V Wiratna. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- Surjaweni, V. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Syafina, Laylan. *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*, Medan: Febi UINSU Press. 2018.
- Syamsi, Ibnu. *Efisiensi, Sistem, dan Prosedur Kerja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- Tarigan, Azhari Akmal. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Medan: la-tansa Press, 2011.
- Umar, Husein. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka. 2012.
- Widianingrum, Annisa. “Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik”  
<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bffd3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uangelektronik>. Diunduh pada 22 Maret 2021