

## FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA KALANGAN MAHASISWA

Edi Wijayanto<sup>1)</sup>, Sri Widiyati<sup>2)</sup>, Manarotul Fatati<sup>3)</sup>, Rikawati<sup>4)</sup>, Nurseto Adhi<sup>5)</sup>,  
Muhammad Rois<sup>6)</sup>, Dina Yeni Martia<sup>7)</sup>, Th. Tyas Listyani<sup>8)</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Jurusan Auntansi, Politeknik Negeri Semarang,  
Jl. Prof. H. Sudarto, Semarang, 50275  
\*E-mail: ediwijayanto@polines.ac.id

### **Abstract**

*One innovation that dominates the world of payments is QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). QRIS provides a fast, efficient, and modern payment method, making it a very relevant phenomenon, especially among students. The number of samples in this study was 370, from a population of 6,128 students. The analysis technique used is linear regression. The adjusted R square value is 0.389, so the data shows a better fit value. It can also be interpreted that changes in the independent variable can explain changes in the dependent variable as much as 38.9%, while 61.1% can be explained by changes in other variables. This research proves that the TAM variables, namely perceived ease of use, perceived usefulness, and perceived enjoyment, have a significant influence on the decision to use QRIS digital payments. This is proven by the probability value of less than 5%.*

**Keywords:** *QRIS, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment, and User Decision*

### **Abstrak**

Salah satu inovasi yang mendominasi dunia pembayaran adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). QRIS menyediakan metode pembayaran yang cepat, efisien, dan modern, menjadi suatu fenomena yang sangat relevan, terutama di kalangan mahasiswa. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 370 mahasiswa dari populasi sebanyak 6.128 mahasiswa. Teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier. Nilai adjust R Square adalah 0,389, maka data menunjukkan nilai fit yang lebih baik. Dapat diartikan juga bahwa perubahan variabel independen dapat menjelaskan perubahan variabel dependen sebanyak 38,9%, sedangkan sebanyak 61,1% dapat dijelaskan perubahan variabel lainnya. Penelitian ini membuktikan bahwa variabel TAM yaitu persepsi kemudahan (perceived ease of use), persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness), dan persepsi kenyamanan (perceived enjoyment), mempunyai pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS hal ini dibuktikan dengan nilai probabilitasnya kurang dari 5%.

**Kata Kunci:** *QRIS, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kenyamanan, dan Keputusan Penggunaan*

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital ini, teknologi semakin meresapi berbagai aspek kehidupan, termasuk sistem pembayaran. Salah satu inovasi yang mendominasi dunia pembayaran adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). QRIS menyediakan metode pembayaran yang cepat, efisien, dan modern, menjadi suatu fenomena yang sangat relevan, terutama di kalangan

mahasiswa. Keberadaan QRIS memberikan alternatif yang menarik dalam melakukan transaksi keuangan, dan seiring berkembangnya zaman, penerapan QRIS semakin meluas.

Berdasarkan laporan pertemuan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia oleh Bank Indonesia pada bulan Oktober 2022 volume transaksi QRIS telah mencapai 112 juta. Angka ini meningkat tajam hingga 1735% dibandingkan 22 Maret 2020 yang hanya sebanyak 5,08 juta volume transaksi QRIS. Berikut grafik pertumbuhan volume transaksi QRIS dari bulan Maret 2020 hingga September 2022.



Gambar 1 Grafik pertumbuhan volume transaksi QRIS Maret 2020 – September 2022

Data yang diperoleh oleh Bank Indonesia tentang adanya transaksi QRIS ini meningkat pesat, namun masih banyak masyarakat khususnya mahasiswa yang masih ragu dalam penggunaan QRIS. Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Adiatama & Lestari (2020) dimana adanya pertumbuhan penggunaan layanan pembayaran digital didasari oleh kekhawatiran akan kerahasiaan dan keamanan data pribadi juga munculnya kemungkinan kegagalan transaksi yang berujung penipuan, sehingga mereka lebih memilih menggunakan alternatif transaksi lain [1]. (Ar Rasyid et al., 2020) menjelaskan bahwa minat penggunaan dari teknologi digital keuangan mempengaruhi bagaimana seseorang akan menggunakan teknologi tersebut atau tidak [2]. Terlebih lagi setelah mencoba menggunakan teknologi tersebut apakah seseorang akan tetap menggunakan atau beralih kepada teknologi digital lainnya atau justru kembali ke teknologi sebelumnya.

Menurut (Jogiyanto, 2017) salah satu teori tentang kesediaan seseorang menggunakan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (Technology Acceptance Model atau TAM) [3]. Menurut perspektif ini, sikap seseorang untuk menggunakan teknologi merupakan suatu faktor yang memengaruhi minatnya dalam menggunakan teknologi. Menurut Davis, Bagozzi and Warshaw pada tahun 1989 dalam Kardiono (2016), TAM memiliki beberapa variabel yang mempengaruhinya diantaranya adalah persepsi kemudahan (perceived ease of use), persepsi kebermanfaatannya (perceived usefulness), dan persepsi kenyamanan (perceived enjoyment). Model pendekatan TAM dapat mengetahui dan mempelajari sikap pengguna ketika berinteraksi dengan suatu teknologi informasi [4].

Penggunaan variabel TAM menjadi suatu alat analisa yang bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi sikap dan perilaku penerimaan baik perilaku dan sikap dalam penggunaan pembayaran digital yang dikaitkan dengan penelitian ini adalah keputusan penggunaan QRIS pada generasi masa kini khususnya mahasiswa Politeknik Negeri Semarang.

Selama ini aspek perilaku mengambil peran yang besar dalam proses penggunaan dan pemanfaatan pembayaran digital, sehingga dibutuhkan penelitian untuk menentukan aspek perilaku masyarakat terhadap QRIS.

Permasalahan dalam penelitian ini diwujudkan dalam persoalan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) berpengaruh dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS?
- 2) Apakah variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) berpengaruh dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS?
- 3) Apakah variabel persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) berpengaruh dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS?

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan mengumpulkan data melalui kuesioner yang diisi responden. Jenis data yang digunakan adalah data primer. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara digital menggunakan *google form* kepada responden. Kuesioner menggunakan skala Likert dengan skala 5 dengan opsi jawaban yaitu 1) Sangat Tidak Setuju (STS), 2) Tidak Setuju (ST), 3) Netral (N), 4) Setuju (SJ), 5) Sangat Setuju (SS). Populasi alam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Semarang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa seluruh jurusan di Politeknik Negeri Semarang. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling*. Populasi mahasiswa Politeknik Negeri Semarang berjumlah 6.198 mahasiswa sehingga perhitungan jumlah sampel yang dibutuhkan menggunakan rumus Slovin menggunakan margin eror 5% adalah sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{6.198}{1 + 6.198 \times 0,05^2} = 375,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, sampel yang diperoleh sebesar 375,5 sehingga dibulatkan menjadi 376 responden untuk 5 jurusan yang ada di Politeknik Negeri Semarang. Dari 500 mahasiswa yang diberikan kuesioner ternyata data yang diisi berjumlah 370 mahasiswa.

Pengolahan data statistik dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai uji seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji regresi linier untuk menguji pengaruh faktor. Dalam penelitian ini menggunakan 4 (empat) variabel di antaranya 3 (tiga) variabel independen seperti persepsi kemudahan (X1), persepsi kebermanfaatan (X2), persepsi kenyamanan (X3), serta keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS (Y) sebagai variabel dependen.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi dari obyek penelitian menunjukkan bahwa responden yang sudah mengenal QRIS sebanyak 9 % mengenal lebih dari 3 tahun, sebanyak 49% mengenal dalam jangka waktu 1 sampai 3 tahun, sedangkan 42 % responden mengenal QRIS kurang dari 1 tahun. Selain itu 43 % responden yang membelanjakan dananya dengan menggunakan QRIS sebanyak kurang dari 100.000, sedangkan 50% responden membelanjakan sebanyak 100.000 s.d 500.000 dengan menggunakan QRIS dan 7 % dari responden yang membelanjakan dananya dengan menggunakan QRIS lebih dari 500.000. Selanjutnya ada 1,35% responden yang tidak mengenal penyelesaian transaksi pembayaran dengan menggunakan QRIS, sedangkan 98,65% responden sudah mengenal QRIS.

Pengolahan data statistik penelitian ini menggunakan aplikasi pengolah data SPSS, sehingga didapatkan hasil pengolahan data statistik informasi atas penerapan TAM dalam keputusan penggunaan digital QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Semarang sebagai berikut.

**Uji Validitas dan Realibitas**

Tabel 1  
Output Uji Validitas

X13 ← Mudah	.571	X24 ← Manfaat	.572	X34 ← Nyaman	.544
X12 ← Mudah	.566	X23 ← Manfaat	.552	X33 ← Nyaman	.540
X11 ← Mudah	.585	X22 ← Manfaat	.555	X32 ← Nyaman	.547
X14 ← Mudah	.570	X21 ← Manfaat	.576	X31 ← Nyaman	.510

Tabel 1 di atas menunjukka nilai r-hitung. Untuk df (degree of freedom) = 370-2= 368, r tabel dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,051. Oleh karena itu, karena seluruh nilai r-hitung lebih besar dari 0,051, maka dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan valid.

Tabel 2  
Output Uji Reabilitas

Model	Corncach’s Alpha	N of Items
Reliability Statistics X1	.871	4
Reliability Statistics X2	.845	4
Reliability Statistics X3	.912	4
Reliability Statistics Y	.914	4

Dari hasil pengolahan, diperoleh nilai Cronbach’s Alpha, semua nilai variable X1, X2 X3, dan Y diatas 0,196 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variable yang digunakan dinyatakan reliabel.

**Uji Koefisien Determinasi**

Tabel 3  
Output Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjust R Square	Std. Error
Defalut model	.628 <sup>a</sup>	.394	.389	2.712

Pada table 3 tersebut, nilai Adjust R Square menunjukkan nilai sebesar 0,389, maka data menunjukkan nilai fit yang lebih baik. Dapat diartikan juga bahwa perubahan variabel independen dapat menjelaskan perubahan variabel dependen sebanyak 38,9%, sedangkan sebanyak 61,1% dapat dijelaskan perubahan variabel lainnya.

**Hasil Asumsi Klasik**

**1. Uji Normalitas**

Tabel 4  
Output Uji Normalitas

Variable	min	max	ske w	kurtosis
X11	1.000	5.00 0	-.002	-.429
X12	1.000	5.00 0	.169	-.543
X13	1.000	5.00 0	.213	-.289
X14	1.000	5.00 0	.020	-.255
X21	1.000	5.00 0	.014	-.277
X22	1.000	5.00 0	.050	-.567
X23	1.000	5.00 0	.064	-.146
X24	1.000	5.00 0	.105	-.131
X31	1.000	5.00 0	.074	-.500
X32	1.000	5.00 0	.099	-.354
X33	1.000	5.00 0	.117	-.368
X34	1.000	5.00 0	.070	-.407

Tabel di atas menunjukkan nilai Skewness dan Kurtosis tidak ada yang berada diluar - 2.580 sampai 2.580 sehingga dapat disimpulkan **data berdistribusi normal**.

**2. Uji Multikolinearitas**

Tabel 5  
Output Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
X1	.277	3.615
X2	.241	4.156
X3	.379	2.637

Berdasarkan tabel output SPSS “Coefficient” diatas pada bagian “Collinearity Statistic”, diketahui nilai Tolerance untuk Variabel Persepsi Kemudahan (X1) adalah 0,277, Variabel Persepsi Kebermanfaatan (X2) adalah 0,241, dan Variabel Persepsi Kenyamanan (X3) adalah 0,379. Semua nilai Tolerance tersebut lebih besar dari 0,10. Sementara nilai VIF untuk Variabel Persepsi Kemudahan (X1) adalah 3,615, Variabel Persepsi Kebermanfaatan (X2) adalah 4,156, dan Variabel Persepsi Kenyamanan (X3) adalah 2,637. Semua nilai VIF tersebut lebih kecil dari

10,00. Maka keputusan yang diambil dalam uji multikolinearitas dapat disimpulkan bahwa **tidak terjadi gejala multikolinearitas dalam model regresi.**

**3. Uji Heteroskedastisitas**

Tabel 6  
Output Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized		Sig
	B	Std Error	Coefficients Beta	T	
(Constant)	-.994	.298		-3.339	.001
X1	-.005	.130	-.003	-0.35	.972
X2	.172	.123	.111	1.399	.163
X3	.005	.136	.003	.038	.969

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk Variabel Persepsi Kemudahan (X1) adalah 0,972, untuk Variabel Persepsi Kebermanfaatan (X2) adalah 0,163, dan untuk Variabel Persepsi Kenyamanan (X3) adalah 0,969. Karena nilai signifikansi keempat variabel diatas lebih kecil dari 0,05 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji glejser, dapat disimpulkan bahwa **terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.**

**4. Uji Autokorelasi**

Tabel 7  
Output Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjust R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.656 <sup>a</sup>	.430	.411	2,664	1.187

Berdasarkan output “Model Summary” diatas diketahui bahwa nilai Durbin Watson (d) adalah sebesar 1,187. Selanjutnya, nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel Durbin Watson, sehingga didapatkan batas bawah (dL) sebesar 1,81309 dan batas atas (dU) sebesar 1.84577. Nilai distribusi dari 4-d ( $4-1,187 = 2,813$ ) atau lebih singkatnya  $(4-d) > dU$ , maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan menolak H1 yang artinya **tidak terdapat masalah atau gejala autokorelasi negatif.**

**5. Uji Pengaruh t**

Tabel 8  
Output Uji t

	B	Std Error	Stand Coef B	t	Sig
Keputusan ← Mudah	.759	.283	.207	2.681	.008
Keputusan ← Manfaat	1.265	.327	.321	3.866	.000
Keputusan ← Nyaman	.544	.249	.145	2.187	.029

Berdasarkan hasil pengolahan dengan program SPSS 26 tersebut diperoleh nilai hasil Sig seperti pada table. Dari hasil pengolahan data dapat dilihat bawa semua variable berpengaruh secara signifikan.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan program SPSS, uji hipotesa dapat diartikan sebagai berikut.

**Uji Hipotesa 1**

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kemudahaan (perceived ease of use) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS.

H1: Ada pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS.

Dari dugaan tersebut setelah diuji ternyata terbukti bahwa koefisien variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) adalah positif sebesar 0,759. Pengaruh variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) signifikan secara statistik dengan nilai sebesar 0,008 yaitu lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Koefisien variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) adalah positif sebesar 0,759. Jumlah ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS sebesar 75,9%. Nilai ini menandakan bahwa semakin tinggi nilai koefisien variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) maka akan semakin tinggi keputusan mahasiswa dalam menggunakan pembayaran digital QRIS. Semakin banyaknya mahasiswa yang menggunakan QRIS untuk pembayaran menunjukkan bahwa adanya peningkatan kepercayaan mahasiswa terhadap QRIS. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Davis (1989) yang menyebutkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* merupakan salah satu item dari TAM yang merupakan pengukuran tingkat kepercayaan bahwa menggunakan teknologi dapat dengan mudah untuk digunakan. Penelitian lain yang mendukung yaitu Syafitri (2020), menjelaskan bahwa suatu fintech dapat memberikan kemudahan dan bebas hambatan ketika digunakan [5]. Hasil penelitian ini menolak hasil penelitian dari Handayani & Abdillah (2019) [6] dan Prasetio (2020) [7].

### **Uji Hipotesa 2**

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS.

H1: Ada pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS.

Dari dugaan tersebut setelah diuji ternyata terbukti bahwa koefisien variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) adalah positif sebesar 1,265. Pengaruh variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use) signifikan secara statistik dengan nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Koefisien variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) adalah positif sebesar 1,265. Jumlah ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS sebesar 126,5%. Nilai ini cukup tinggi, menandakan bahwa semakin tinggi nilai koefisien variabel persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) maka akan semakin tinggi keputusan mahasiswa dalam menggunakan pembayaran digital QRIS. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Mulyono et al. (2020) yang persepsi kegunaan (Perceived Usefulness) terhadap persepsi penerimaan SIMPUS (Acceptance SIMPUS) benar-benar berpengaruh nyata terhadap penerimaan SIMPUS dalam menggunakan aplikasi SIMPUS [8]. Penelitian lain yang mendukung yaitu Kemudian (Handayani & Abdillah, 2019) menyebutkan bahwa persepsi manfaat dan sikap penggunaan berpengaruh signifikan terhadap penerimaan media sosial sebagai media promosi secara simultan. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Marchelina & Pratiwi (2018) yang berpendapat bahwa persepsi manfaat adalah probabilitas atau kemungkinan seseorang untuk menggunakan aplikasi untuk memudahkan pekerjaannya [9].

### Uji Hipotesa 3

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS

H1: Ada pengaruh yang signifikan antara variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS

Dari dugaan tersebut setelah diuji ternyata terbukti bahwa koefisien variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) adalah positif sebesar 0,544. Pengaruh variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) signifikan secara statistik dengan nilai sebesar 0,029 lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) berpengaruh dengan keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS. Koefisien variable koefisien variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) adalah positif sebesar 0,544. Jumlah ini menunjukkan bahwa variable koefisien variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebesar 54,4%, menandakan bahwa semakin tinggi nilai koefisien koefisien variable persepsi kenyamanan (perceived enjoyment) maka akan semakin tinggi keputusan mahasiswa dalam menggunakan pembayaran digital QRIS. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Santoso (2010) menunjukkan bahwa faktor yang secara langsung mempengaruhi penerimaan Sistem Teknologi Informasi salah satunya perceived enjoyment (PE) yang didefinisikan sebagai kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan Sistem Teknologi Informasi. Hasil penelitian ini menolak penelitian Tresnawati (2019) yang menyatakan bahwa tingkat kenyamanan orang lain tidak signifikan mempengaruhi sikap penggunaan teknologi pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi.

### KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan (perceived ease of use), persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness), dan persepsi kenyamanan (perceived enjoyment), mempunyai pengaruh terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS di kalangan mahasiswa. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya penelitian dilakukan kepada masyarakat pelanggan UMKM.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adiatama, M. H., & Lestari, D. T. (2020). Persepsi Milenial Terhadap Layanan Mobile Payment Di Indonesia Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *E-Proceeding of Management*, 7(2), 4190–4203.
- [2] Ar Rasyid, R., Sunarya, E., & M Ramdan, A. (2020). Analisis Minat Menggunakan Mobile Payment Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model Pada Pengguna Link Aja Sukabumi. *HIRARKI: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 116–125.
- [3] Jogiyanto. (2017). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta.
- [4] Kardiono, B. S. P. (2016). Analisis Perilaku Pengguna Layanan internet Banking dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model dan Perceived Enjoyment di Surabaya. *Petra Business & Management Review*, 2(2), 35–49.
- [5] Syafitri. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (FINTECH) Pada Aplikasi OVO

- (STudi Kasus Pada Mahasiswa FEB UPGRIS Angkatan 2016-2019). Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu), 4, 1008–1036
- [6] Handayani, A. T., & Abdillah, L. A. (2019). ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL TERHADAP USAHA KECIL MENENGAH MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM). *Bina Darma Conference on Computer Science*, 1(5), 2214–2221.
- [7] Prasetyo, R. T. (2020). Analisa Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Google Task Di Lingkungan Akademik Menggunakan Metode TAM. *JURNAL RESPONSIF*, 2(1), 65–74.
- [8] Mulyono, S., Syafei, W. A., & Kusumaningrum, R. (2020). Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information System*, 5(1), 147–156.
- [9] Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2018). PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI RISIKO DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN EMONEY (STUDI KASUS PADA PENGGUNA E-MONEY KOTA PALEMBANG). 1(1), 1–17.
- [10] Santoso, B. (2010). Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use, dan perceived enjoyment terhadap penerimaan teknologi informasi (Studi Empiris di Kabupaten Sragen). Universitas Sebelas Maret.
- [11] Tresnawati, Y. (2019). Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM): Studi Kasus pada SMKN 4 Bandung. *Journal of Information Technology*, 1(1), 5–10.