

## Adopsi QRIS: Analisis Perilaku Generasi Z di Era Pembayaran Digital

Yustika Pratiwi<sup>1</sup>, Muhammad Ramadhan Slamet<sup>2</sup>, Febrina Wulandari<sup>3,\*</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Jurusan Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam, Indonesia  
\*Email: [febrina@polibatam.ac.id](mailto:febrina@polibatam.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.33005/baj.v8i1.370>

Diterima: Februari 2025

Direvisi: April 2025

Diterbitkan: Juni 2025

### ABSTRACT

*This study investigates the factors influencing Generation Z's intention to use (NUM) QRIS in Batam City. The research examines five key variables: perceived usefulness (PKG), perceived ease of use (PKP), personal innovativeness (IND), subjective norm (NS), and perceived security (PKM). Adopting a quantitative approach, the study collected data through questionnaires distributed to 161 Gen Z respondents who had prior experience using QRIS. This study's findings indicate that both PKP and NS are influential factors in Generation Z's intention to use QRIS. Additionally, PKG, IND, and PK do not influence Generation Z's intention to use QRIS. These findings suggest that for Generation Z, ease of interaction and social influence are the primary drivers of QRIS adoption, while aspects of usefulness, innovation, and security are also considered essential. Practically, this research contributes by suggesting more effective QRIS promotion strategies that emphasize user experience and prevalence among the Gen Z community. Theoretically, this study enriches the literature on technology adoption by providing contextual insights into adoption factors among digital natives for established payment technologies and highlights the shifting relevance of traditional variables in connected ecosystems.*

**Keywords:** QRIS, intention to use, perceived security, subjective norm, personal innovativeness, perceived ease of use, perceived usefulness

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi niat Generasi Z untuk menggunakan (NUM) QRIS di Kota Batam. Penelitian ini menganalisis lima variabel kunci: persepsi keamanan (PKM), norma subjektif (NS), inovasi individu (IND), persepsi kemudahan penggunaan (PKP), dan persepsi kegunaan (PKG). Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner yang dibagikan kepada 161 responden Generasi Z yang memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan QRIS. Hasil penelitian ini menyatakan PKP dan NS memengaruhi niat generasi Z dalam menggunakan QRIS. Selain itu, PKG, IND, dan PK tidak memengaruhi niat penggunaan QRIS pada generasi Z. Temuan ini mengimplikasikan bahwa bagi Generasi Z, kemudahan interaksi dan pengaruh lingkungan sosial adalah pendorong utama adopsi QRIS, sementara dari aspek kegunaan, inovasi, dan keamanan mungkin dianggap sebagai suatu hal yang wajib ada. Secara praktis, penelitian ini berkontribusi dengan menyarankan strategi promosi QRIS yang lebih efektif, menekankan pengalaman pengguna dan prevalensi di kalangan komunitas Gen Z. Secara teoritis, studi ini memperkaya literatur penerimaan teknologi dengan wawasan kontekstual tentang faktor adopsi di kalangan *digital native* untuk teknologi pembayaran yang telah mapan dan menyoroti pergeseran relevansi variabel tradisional dalam ekosistem terkoneksi.

**Kata Kunci:** QRIS, niat untuk menggunakan, persepsi keamanan, norma subjektif, inovasi individu, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan

Pratiwi. Y., et al. (2025). Adopsi QRIS: Analisis Perilaku Generasi Z di Era Pembayaran Digital. BAJ: Behavioral Accounting Journal, 8(1), 65-75. <https://doi.org/10.33005/baj.v8i1.370>

## PENDAHULUAN

Kemunculan pandemi COVID-19 pada tahun 2020 telah memicu krisis multidimensi di seluruh dunia. Penularan virus ini, sebagaimana dilaporkan oleh WHO (2022), terjadi melalui percikan cairan (*droplet*) dari individu yang terinfeksi. Guna meminimalisasi penyebaran, teknologi menjadi instrumen penting untuk menjaga keberlangsungan aktivitas sehari-hari, termasuk kegiatan ekonomi yang melibatkan kontak langsung intensif. Oleh karena itu, pembayaran seluler (*mobile payment*) menjadi solusi strategis untuk menghindari risiko penularan yang terkait dengan transaksi uang tunai dan pertemuan fisik (Rahmawati & Maika, 2021). Pembayaran seluler sendiri didefinisikan sebagai metode pembayaran yang dapat diakses melalui ponsel pintar, dan juga memfasilitasi berbagai aktivitas perbankan, seperti transfer maupun penarikan dana (Franque *et al.*, 2021).

Menurut data dari SPIP tahun 2022, penggunaan uang elektronik menunjukkan pertumbuhan signifikan. Peningkatan ini sudah terjadi sejak pandemi tahun 2020 hingga masa kenormalan baru, dengan lonjakan tahunan yang konsisten. Pada April 2022, transaksi uang elektronik bahkan meningkat hingga 50% (Bank Indonesia, 2022).

Pandemi COVID-19 mendorong masyarakat untuk meminimalkan kontak fisik sehingga gaya hidup nirsentuh (*contactless*) dan tanpa uang tunai (*cashless*) menjadi hal yang lumrah. Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai alat transaksi digital mulai bermunculan, salah satunya yang populer adalah Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Sebagai standar kode QR nasional, QRIS mengintegrasikan berbagai kode QR dari PJSP. Inovasi ini, yang merupakan kolaborasi antara Bank Indonesia (BI) dan ASPI, telah resmi diluncurkan pada 17 Agustus 2019 (SNKI, 2022). Sejak diberlakukan efektif pada 1 Januari 2020, QRIS telah mencatat pertumbuhan pesat. Hingga kuartal pertama tahun 2025, jumlah pengguna atau *merchant* telah mencapai 56,3 juta (Nordiansyah, 2025). Mayoritas *merchant* yang terdaftar adalah pelaku usaha mikro dan kecil, yang secara karakteristik memiliki frekuensi transaksi yang tinggi.

Menjalani kehidupan sehari-hari yang berdampingan dengan teknologi sudah menjadi gaya hidup tersendiri pada generasi Z. Generasi dengan tahun kelahiran 1997-2012 ini disebut sebagai *digital native bahkan mobile native* (Lanier, 2017). Generasi ini lahir dan bertumbuh beriringan dengan perkembangan teknologi sehingga mudah dalam penerimaan suatu teknologi yang menjadi ciri khas generasi ini. Data Sensus Penduduk tahun 2020 menunjukkan bahwa populasi Indonesia didominasi oleh Generasi Z, yang jumlahnya mencapai 74,93 juta jiwa (Rainer, 2023). Hal tersebut sejalan dengan data dari BI bahwa pengguna QRIS didominasi oleh generasi Z yang mencapai 27,94% dari total pengguna nasional (Tempo, 2025).

Untuk memahami adopsi QRIS oleh Generasi Z, penting untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang memengaruhi niat penggunaan. Berdasarkan kerangka yang diusulkan oleh Ibrahim *et al.* (2019), beberapa faktor telah terbukti berkorelasi dengan niat untuk menggunakan (NUM). Faktor-faktor tersebut meliputi persepsi keamanan (PKM), norma subjektif (NS), inovasi individu (IND), persepsi kemudahan penggunaan (PKP), dan persepsi kegunaan (PKG).

Penelitian ini mengadaptasi studi yang dilakukan oleh Ibrahim *et al.* (2019). Kesamaan terletak pada penggunaan variabel serupa guna memverifikasi konsistensi dan validitas pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap niat pengguna. Namun, riset ini berbeda karena melibatkan responden dari generasi Z, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Secara spesifik, penelitian ini berlokasi di Kota Batam, mengingat generasi Z merupakan 27,12% dari total populasi di sana (Harsanto, 2023). Rumusan masalah yang dapat disimpulkan yaitu apakah PKM, NS, IND, PKP, dan PKG secara parsial berpengaruh terhadap NUM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan mengidentifikasi pengaruh parsial dari variabel-variabel tersebut.

## TELAAH LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Penelitian ini mengadopsi *Technology of Acceptance Model* (TAM) sebagai latar belakang teori yang menjelaskan PKG dan PKP dalam memengaruhi niat penggunaan pada QRIS. Teori yang dikembangkan oleh Venkatesh & Davis (1996) menjelaskan hubungan PKG dan PKP terhadap *intention* (niat) dalam penerimaan pengguna terhadap sebuah teknologi. Agarwal & Prasad (1998) menjelaskan bagaimana IP memengaruhi niat menggunakan sebuah teknologi baru dalam teori *personal innovativeness in information technology* (PIIT). Teori tersebut menjelaskan bahwa individu yang inovatif cenderung lebih mudah dalam menerima atau menggunakan teknologi baru seperti QRIS. *Theory of Reasoned Action* (TRA) atau teori tindakan beresalan yang dikemukakan oleh Fishbein & Ajzen (1975) menjelaskan bagaimana NS memengaruhi niat individu dalam menggunakan teknologi. PKM menjelaskan bagaimana seseorang merasa aman dalam menggunakan sebuah teknologi. Hal ini dikaitkan dengan *protection motivation theory* (PMT) yang dikembangkan oleh Rogers (1975).

PKG merupakan variabel dasar yang mempengaruhi niat seseorang dalam menerima atau menggunakan teknologi dalam konsep teori TAM (Venkatesh & Davis, 1996). PKG menjelaskan sejauh mana teknologi ini memberikan efisiensi, penggunaan waktu yang singkat, dan manfaat yang dirasakan pengguna. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Daragmeh *et al.* (2021) menjelaskan bahwa PKG mempengaruhi niat generasi X terhadap penggunaan *mobile*

*payment*. Inovasi teknologi seperti QRIS yang dapat memberikan berbagai manfaat dan mempercepat kinerja individu yang menyebabkan niat untuk menggunakannya akan meningkat.

#### **H<sub>1</sub>: PKG berpengaruh terhadap NUM**

Venkatesh & Davis (1996) mengidentifikasi persepsi kemudahan penggunaan (PKP) sebagai salah satu variabel utama dalam kerangka model penerimaan teknologi (TAM). Konsep ini menjelaskan sejauh mana sebuah teknologi dapat digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar. Dalam konteks QRIS, kemudahan ini terlihat dari proses pemindaian *barcode* yang sederhana, tanpa pengguna harus khawatir akan kompatibilitas dengan aplikasi pembayarannya. Selain itu, layanan QRIS juga tidak memerlukan aplikasi tambahan karena fitur ini telah terintegrasi dalam berbagai aplikasi *mobile banking*. Temuan ini didukung oleh studi Mun *et al.* (2017) yang menunjukkan bahwa PKP memiliki pengaruh terhadap niat penggunaan mobile payment di kalangan generasi milenial.

#### **H<sub>2</sub>: PKP berpengaruh terhadap NUM**

Inovasi yang diperkenalkan oleh E. M. Rogers (1983) dalam konsep difusi menjelaskan bahwa tingkat penerimaan hal-hal baru cenderung lebih tinggi pada individu yang inovatif, dibandingkan individu lain yang lebih suka dengan hal yang sama secara terus-menerus. Secara spesifik Agarwal & Prasad (1998) mengonsepkannya dalam ranah teknologi sebagai PIIT. Patil *et al.* (2020) menemukan bahwa IND mempengaruhi niat penggunaan *mobile payment* di India. QRIS menjadi inovasi baru dalam sistem pembayaran tanpa uang tunai sehingga IND menjadi faktor penting yang akan mempengaruhi niat untuk menggunakannya.

#### **H<sub>3</sub>: IND berpengaruh terhadap NUM**

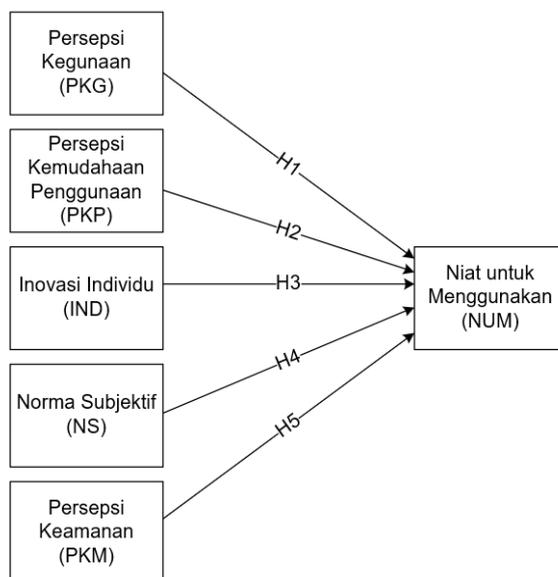
Menurut teori tindakan beralasan (TRA) yang diajukan oleh Fishbein & Ajzen, (1975), NS berfungsi sebagai faktor pengaruh sosial yang fundamental dalam proses pengambilan keputusan individu. Penelitian oleh Liébana-Cabanillas *et al.* (2017) juga menguatkan temuan itu. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel NS memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan layanan pembayaran seluler.

#### **H<sub>4</sub>: NS berpengaruh terhadap NUM**

Konsep *Protection Motivation Theory* (PMT) menjelaskan bahwa ketakutan akan sebuah ancaman dan risiko yang tidak dapat diantisipasi akan memengaruhi keputusan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau tidak (R. W. Rogers, 1975). PK menjelaskan persepsi terhadap perlindungan yang diberikan oleh QRIS dari ancaman atau risiko kejahatan yang terjadi. Masalah keamanan akan menjadi sangat sensitif ketika telah berkaitan dengan finansial, maraknya pencurian data dan penipuan menjadi ketakutan yang akan mempengaruhi

niat pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Wong & Mau (2019) membuktikan bahwa PKM menjadi variabel yang mempengaruhi niat menggunakan *mobile payment*.

H<sub>5</sub>: PK berpengaruh terhadap NUM



Gambar 1. Metode Penelitian

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, di mana setiap variabel akan dinyatakan dalam bentuk numerik. Metode ini digunakan dengan keyakinan bahwa peneliti dapat memperoleh signifikansi hubungan antar variabel. Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini yaitu, variabel independen yang terdiri dari PKG, NS, IND, PKP, PKM, sedangkan variabel dependennya yaitu, NUM.

PKG atau persepsi pengguna terhadap kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana suatu teknologi memberikan peningkatan terhadap suatu kinerja pada aktivitas seseorang (Davis, 1989). Selain itu, Davis (1989) juga mendefinisikan PKP menjelaskan bagaimana suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan, dan tidak membutuhkan upaya yang besar dalam menggunakannya. IND adalah kesediaan individu dalam mencoba sebuah teknologi baru (Agarwal & Prasad, 1998). Ajzen (1991) menyatakan bahwa NS atau norma subjektif menjelaskan bagaimana lingkungan sosial mempengaruhi keputusan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau tidak. PKM merupakan persepsi terhadap keamanan yang diberikan sebuah teknologi terhadap penggunanya (Ibrahim *et al.*, 2019), ketakutan akan risiko yang menyebabkan timbulnya niat individu untuk mendapatkan perlindungan (R. W. Rogers, 1975). Davis (1989) mendefinisikan niat untuk menggunakan (NUM) suatu teknologi sebagai keinginan sadar yang mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu.

Sumber data yang digunakan adalah primer. Data dikumpulkan secara langsung menggunakan kuesioner yang disebarakan secara *online*. Hasil pertanyaan dari kuesioner akan diukur menggunakan skala likert modifikasi empat poin. Responden akan memberikan bobot pada setiap pertanyaan sesuai dengan pilihan berikut: (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju.

Jumlah sampel minimal ( $n$ ) dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Lemeshow. Rumus ini diterapkan karena populasi penelitian tidak diketahui jumlahnya (Supriyanto *et al.*, 2022). Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil sebesar 96,04, yang kemudian dibulatkan menjadi 97. Dalam perhitungan tersebut, nilai distribusi normal baku ( $Z$ ) adalah 1,96 (mengacu pada Tabel Z dengan  $\alpha$  0,05). Proporsi populasi ( $P$ ) yang tidak diketahui diasumsikan sebesar 0,25. Sementara itu, batas kesalahan atau presisi absolut ( $d$ ) yang ditetapkan adalah 0,1.

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, maka jumlah sampel minimum 97 responden. Penarikan sampel dilakukan dengan *random sampling*, di mana keseluruhan sampel yang telah dikumpulkan akan diambil secara acak untuk menjadi anggota sampel dan mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Tujuan digunakannya *random sampling* adalah sampel yang dihasilkan akan lebih akurat mewakili suatu populasi atau menghasilkan generalisasi data yang baik. Sampel yang digunakan adalah responden yang masuk ke dalam generasi Z yaitu, usia 18-24 tahun, dan telah menggunakan QRIS.

Penggunaan kuesioner sebagai alat pengumpulan data menyebabkan perlu dilakukannya uji validitas dan reliabilitasnya. Validitas data dapat mengukur kemampuan instrumen penelitian dalam mengukur apa yang harusnya diukur. Keakuratan suatu instrumen dalam memberikan hasil konsisten terhadap pengukuran yang dilakukan secara berulang menjadi tujuan uji reliabilitas. Teknik analisis penelitian ini menggunakan regresi berganda yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh berbagai variabel independen terhadap satu variabel dependen. Sebelum analisis utama, dilakukan uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas) untuk memenuhi persyaratan metode.

## HASIL

Berdasarkan hasil kuesioner, jumlah partisipan yang berhasil dikumpulkan adalah 161 orang. Kuesioner diukur menggunakan skala likert yang memiliki empat pilihan respons, dimulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 4 (Sangat Setuju). Secara umum, mayoritas responden menunjukkan kecenderungan untuk memberikan respons Sangat Setuju Hal tersebut terlihat dari nilai jawaban yang paling sering muncul.

Pengujian instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas menggunakan Pearson Correlation test menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian valid dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,000). Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's coefficient alpha menunjukkan bahwa semua instrumen penelitian reliabel karena nilai alpha lebih besar dari 0,6.

Sebelum melakukan analisis regresi, data diuji dengan menggunakan asumsi klasik. Pertama, uji normalitas yang dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal, dengan nilai signifikansi *exact* sebesar 0,069 ( $> 0,05$ ). Kedua, hasil uji multikolinearitas mengonfirmasi tidak adanya isu multikolinearitas dalam data karena nilai toleransi seluruh variabel melebihi 0,1 dan nilai VIF berada di bawah 10. Ketiga, uji Glesjer digunakan untuk memeriksa heteroskedastisitas, dan hasilnya menunjukkan tidak adanya masalah heteroskedastisitas karena semua nilai signifikansi yang ditemukan lebih besar dari 0,05.

Untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, digunakan analisis regresi berganda. Dari hasil uji hipotesis, terungkap bahwa PKP dan NS memiliki pengaruh terhadap NUM, ditunjukkan oleh nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berbeda halnya dengan PKG, IND, dan PKM yang tidak memberikan pengaruh terhadap NUM, mengingat nilai signifikansinya melebihi 0,05. Perhitungan nilai *t* untuk PKP dan NS melebihi *t* tabel (1,97539), sedangkan variabel lain menunjukkan nilai *t* hitung di bawah *t* tabel. Oleh karena itu, hipotesis H2 dan H4 terbukti benar, sedangkan hipotesis H1, H3, dan H5 tidak dapat dibuktikan. Detail lengkap uji hipotesis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis dan Koefisien Determinasi

Variabel	B	Std. Error	t	Sig.
(Constant)	0,993	0,651	1,433	0,154
PKG	0,068	0,070	0,978	0,329
PKP	0,309	0,071	4,353	0,000
IND	0,061	0,075	0,816	0,416
NS	0,546	0,057	9,605	0,000
PKM	0,089	0,074	1,197	0,233

a. Dependent Variable: NUM

**Koefisien Determinasi**

Adjusted R Square : 0,766

Sumber: Data diproses menggunakan SPSS

Koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) sebesar 0,766 mengindikasikan bahwa 76,6% dari kemampuan prediksi variabel independen terhadap variabel dependen dapat dijelaskan. Adapun 23,4% sisanya dipengaruhi oleh variabel di luar cakupan penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang masif telah memicu adopsi gaya hidup nirsentuh (*cashless*), dengan Generasi Z menjadi kelompok pengguna utamanya. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menginvestigasi faktor-faktor yang mendorong penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran nontunai. Kesimpulan hipotesis dari penelitian ini disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kesimpulan Hipotesis

	Hipotesis	Keterangan
H <sub>1</sub>	PKG $\rightarrow$ NUM	Tidak terdukung
H <sub>2</sub>	PKP $\rightarrow$ NUM	Terdukung
H <sub>3</sub>	IND $\rightarrow$ NUM	Tidak terdukung
H <sub>4</sub>	NS $\rightarrow$ NUM	Terdukung
H <sub>5</sub>	PKM $\rightarrow$ NUM	Tidak terdukung

Sumber: Diolah sendiri

Hasil penelitian menunjukkan bahwa PKG tidak berpengaruh pada niat generasi Z dalam menggunakan QRIS. Temuan ini berbeda dengan sebagian besar studi sebelumnya, namun sejalan dengan penelitian Humbani & Wiese (2019) yang menyatakan bahwa manfaat yang dirasakan sering kali tidak langsung memengaruhi penggunaan teknologi. Bagi generasi Z, QRIS mungkin dianggap sebagai hal yang umum dan bukan lagi sesuatu yang "baru" atau "menguntungkan" karena pembayaran digital telah menjadi ekspektasi standar.

Tidak seperti persepsi kegunaan (PKG), persepsi kemudahan penggunaan (PKP) terbukti menjadi faktor krusial yang memengaruhi niat Generasi Z untuk mengadopsi QRIS. Temuan ini selaras dengan studi-studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Ibrahim *et al.* (2019) dan Daragmeh *et al.* (2021). Temuan ini sejalan dengan model penerimaan teknologi (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989), yang berteori bahwa kemudahan penggunaan suatu teknologi secara langsung dapat meningkatkan niat penggunaannya untuk mengadopsi teknologi tersebut.

Penelitian ini juga menemukan bahwa IND tidak memengaruhi niat generasi Z dalam menggunakan QRIS. Menurut Agarwal & Prasad (1998), PIIT mengacu pada ketertarikan seseorang untuk mempelajari dan mencoba hal-hal baru terkait teknologi. Bagi generasi Z, pembayaran dengan QRIS sudah sangat akrab dan umum karena mereka tumbuh di *era mobile*

*banking, e-wallet*, dan QR code yang marak. Oleh karena itu, QRIS mungkin tidak dianggap sebagai teknologi yang "baru" atau "inovatif" yang memerlukan kesediaan khusus untuk mencoba.

Lingkaran sosial seseorang, termasuk keluarga, kerabat, dan teman, secara signifikan memengaruhi keputusan untuk mengadopsi suatu teknologi, sebagaimana dikemukakan oleh Apriyanti *et al.* (2023). Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa norma subjektif (NS) menjadi faktor pendorong niat Generasi Z untuk menggunakan QRIS. Hasil ini konsisten dengan penelitian Ly & Ly (2022) dan selaras dengan teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action/TRA*) oleh Fishbein & Ajzen (1975). Oleh karena itu, ketika banyak individu dalam lingkungan terdekat menggunakan QRIS, Generasi Z akan merasa bahwa adopsi teknologi tersebut merupakan perilaku yang lumrah atau patut dicontoh.

Berdasarkan *Protection Motivation Theory* (PMT) oleh Rogers (1975), rasa takut terhadap ancaman mendorong seseorang untuk mencari perlindungan, yang kemudian memengaruhi niatnya dalam menggunakan suatu teknologi. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa PKM tidak memengaruhi niat generasi Z dalam menggunakan QRIS. Hasil ini selaras dengan penelitian Ariningsih *et al.* (2022). Generasi Z cenderung lebih percaya pada sistem pembayaran digital secara umum karena telah terpapar dan menggunakan berbagai platform serupa sejak dini. Asumsi yang terbentuk adalah sistem pembayaran resmi seperti QRIS, yang diatur oleh bank sentral, sudah memiliki tingkat keamanan yang memadai, sehingga keamanan dianggap sebagai prasyarat yang terpenuhi, bukan lagi faktor pembeda.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi niat generasi Z dalam menggunakan QRIS. Faktor-faktor tersebut, yang diadaptasi dari studi Ibrahim *et al.* (2019), kemudian dijadikan variabel dalam penelitian ini, meliputi: PKG, PKP, IND, NS, dan PKM. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna adalah PKP dan NS. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim *et al.* (2019) di mana kemudahan dalam menggunakan sebuah teknologi menjadi manfaat yang dirasakan secara langsung. Sementara untuk PKG, IND, dan PKM menjadi faktor yang tidak memengaruhi niat generasi Z dalam menggunakan QRIS.

Penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah menguji ulang variabel yang tidak berpengaruh dalam penelitian ini dengan menggunakan objek penelitian yang berbeda. Jumlah sampel untuk ke depannya dapat ditingkatkan dengan harapan mendapatkan hasil penelitian

yang lebih akurat. Selanjutnya, juga dapat menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan *trust* (kepercayaan), dan *risk* (risiko) dalam penerimaan sebuah teknologi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, R., & Prasad, J. (1998). A Conceptual and Operational Definition of Personal Innovativeness in the Domain of Information Technology. *Information Systems Research*, 9(2), 204–215. <https://doi.org/10.1287/isre.9.2.204>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Apriyanti, T., Astuti, S., & Budi, I. S. (2023). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGKAT LITERASI KEUANGAN MAHASISWA (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPN “Veteran” Yogyakarta). *Behavioral Accounting Journal*, 4(1), 276–286. <https://doi.org/10.33005/baj.v4i1.113>
- Ariningsih, E. P., Wijayanti, W., & Prasaja, M. G. (2022). Intention to Use E-wallet Dilihat dari Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, dan Trust. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 11(2), 227. <https://doi.org/10.30588/jmp.v11i2.916>
- Bank Indonesia. (2022). *Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP)*. [https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/spip/Documents/TABEL\\_5e.pdf](https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/spip/Documents/TABEL_5e.pdf)
- Daragmeh, A., Lentner, C., & Sági, J. (2021). FinTech payments in the era of COVID-19: Factors influencing behavioral intentions of “Generation X” in Hungary to use mobile payment. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 32, 100574. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2021.100574>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Addison-Wesley.
- Franque, F. B., Oliveira, T., & Tam, C. (2021). Understanding the factors of mobile payment continuance intention: Empirical test in an African context. *Heliyon*, 7(8), e07807. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07807>
- Harsanto, A. T. (2023). *Generasi Z dan Milenial Dominasi Jumlah Penduduk Batam*. <https://batam.tribunnews.com/2023/04/08/generasi-z-dan-milenial-dominasi-jumlah-penduduk-batam>
- Humbani, M., & Wiese, M. (2019). An integrated framework for the adoption and continuance intention to use mobile payment apps. *International Journal of Bank Marketing*, 37(2), 646–664. <https://doi.org/10.1108/IJBM-03-2018-0072>
- Ibrahim, M. H., Hussin, S. R., & Hussin, S. H. (2019). Factors influencing Malaysian consumers’ intention to use quick response (QR) mobile payment. *Jurnal Pengurusan*, 57(2019), 22–37. <https://doi.org/10.17576/pengurusan-2019-57-02>
- Lanier, K. (2017). 5 things HR professionals need to know about Generation Z: Thought leaders share their views on the HR profession and its direction for the future. *Strategic HR Review*, 16(6), 288–290. <https://doi.org/10.1108/SHR-08-2017-0051>
- Liébana-Cabanillas, F., Ramos De Luna, I., & Montoro-Ríos, F. (2017). Intention to use new mobile payment systems: A comparative analysis of SMS and NFC payments. *Economic Research-Ekonomika Istraživanja*, 30(1), 892–910. <https://doi.org/10.1080/1331677X.2017.1305784>
- Ly, B., & Ly, R. (2022). Internet banking adoption under Technology Acceptance Model—Evidence from Cambodian users. *Computers in Human Behavior Reports*, 7, 100224. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100224>

- Mun, Y. P., Khalid, H., & Nadarajah, D. (2017). Millennials' Perception on Mobile Payment Services in Malaysia. *Procedia Computer Science*, 124, 397–404. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.12.170>
- Nordiansyah, E. (2025). *Transaksi QRIS di Indonesia Melonjak Hampir 170%*. <https://www.metrotvnews.com/read/KRXCd55X-transaksi-qr-is-di-indonesia-melonjak-hampir-170>.
- Patil, P., Tamilmami, K., Rana, N. P., & Raghavan, V. (2020). Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal. *International Journal of Information Management*, 54, 102144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102144>
- Rahmawati, R. E., & Maika, M. R. (2021). Penerapan Model UTAUT terkait akseptasi mahasiswa terhadap Cashless Payment di masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.21067/jem.v17i1.5228>
- Rainer, P. (2023). *Sensus BPS: Saat Ini Indonesia Didominasi Oleh Gen Z*. <https://data.goodstats.id/statistic/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv>
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of innovations* (3rd ed). Free Press ; Collier Macmillan.
- Rogers, R. W. (1975). A Protection Motivation Theory of Fear Appeals and Attitude Change1. *The Journal of Psychology*, 91(1), 93–114. <https://doi.org/10.1080/00223980.1975.9915803>
- SNKI. (2022). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. <https://snki.go.id/quick-response-code-indonesian-standard-qr-is/>
- Supriyanto, S., Ernawaty, Wulandari, R. D., & Wahyanto, T. (2022). *Metodologi Riset Manajemen Kesehatan*. Zifatama Jawaara.
- Tempo. (2025). *BI Ungkap Gen Z dan Milenial Mendominasi Penggunaan QRIS*. <https://www.tempo.co/ekonomi/bi-ungkap-gen-z-dan-milenial-mendominasi-penggunaan-qr-is--2048513>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A Model of the Antecedents of Perceived Ease of Use: Development and Test. *Decision Sciences*, 27(3), 451–481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb01822.x>
- WHO. (2022). *Coronavirus disease (COVID-19)*. [https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1)
- Wong, W. H., & Mo, W. Y. (2019). A Study of Consumer Intention of Mobile Payment in Hong Kong, Based on Perceived Risk, Perceived Trust, Perceived Security and Technological Acceptance Model. *Journal of Advanced Management Science*, 33–38. <https://doi.org/10.18178/joams.7.2.33-38>