

## **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non-Tunai Melalui Aplikasi (QRIS) Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan**

**Erinda Rahmaningsih<sup>1</sup>, Nurul Musfirah Khairiyah<sup>2</sup>, Totok Ismawanto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Balikpapan

<sup>2</sup>Dosen Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Balikpapan

<sup>3</sup>Dosen Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Balikpapan

[erindarahmal1@gmail.com](mailto:erindarahmal1@gmail.com)

### ***Abstract***

*The purpose of this study was to determine the factors that influence the use of digital financial applications on non-cash payments through the QRIS application for Balikpapan State Polytechnic students, these factors include convenience factors, security factors, and promotion factors through social media. This research method is a quantitative method using primary data generated from the distribution of questionnaire data. The results of the study are in line with research conducted by Hasira and Hasim (2021) and also Nurdin, Restiti, and Amalia (2021) but this study is not in line with the results of research conducted by Hasan (2020) and Kartika (2014). For this reason, further research is recommended to conduct research not only on Balikpapan State Polytechnic students but can be expanded, because there are still many QRIS users outside Balikpapan State Polytechnic students and further researchers are advised to develop variables or add other variables that are different and even more.*

**Keywords:** *factors of using digital financial application, non-cash payments, QRIS*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi keuangan digital terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan, faktor-faktor tersebut meliputi faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi melalui media sosial. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan data primer yang dihasilkan dari penyebaran data kuesioner. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasira dan Hasim (2021) dan juga Nurdin, Restiti, dan Amalia (2021) namun penelitian ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2020) dan Kartika (2014). Untuk itu penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan penelitian bukan hanya pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan saja melainkan dapat meluas, dikarenakan masih banyak pengguna QRIS diluar mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan dan juga peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan variabel atau menambah variabel lain yang berbeda bahkan lebih banyak.

**Kata kunci:** **faktor-faktor penggunaan aplikasi keuangan digital, pembayaran non tunai, QRIS.**

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Balikpapan adalah Lembaga Pendidikan yang memiliki mahasiswa yang terdiri dari berbagai jurusan yaitu jurusan Akuntansi, jurusan Perhotelan, jurusan Teknik Mesin, jurusan Teknik Sipil, dan jurusan Teknik Elektro yang merupakan generasi milenial pengikut era perkembangan digital saat ini. Pada era digital ini penggunaan *smartphone* tidak lepas dari keseharian mahasiswa, Adapun *smartphone* mempunyai fitur menarik salah satunya adalah aplikasi keuangan digital dimana teknologi ini memudahkan mahasiswa dalam bertransaksi khususnya transaksi non tunai berbasis digital (*cashless*). Adapun aplikasi keuangan digital meliputi *Gopay*, *Ovo*, *Link Aja*, *ShopeePay*, *Dana*, *Flip*, dan sebagainya. Pemerintah juga telah mengeluarkan kebijakan yaitu per tanggal 1 Januari 2022 sistem pembayaran hanya menggunakan satu aplikasi QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang telah diwajibkan bagi seluruh *merchant* baik penjual produk ataupun jasa (Kurniawati et al., 2021). Pada masa pandemi ini perlu adanya aplikasi keuangan yang ada pada ponsel dimana kita tidak perlu bersentuhan dengan uang langsung, tetapi hanya dengan satu ponsel saja kita dapat lebih mudah dalam bertransaksi.



Gambar 1 Hasil Survey Pengguna QRIS Politeknik Negeri Balikpapan  
(Sumber: Peneliti 2022)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil objek mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan karena berdasarkan hasil survey yang dilakukan jumlah mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan dengan rincian data berupa 81 mahasiswa Jurusan Akuntansi, 29 mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, 28 mahasiswa Jurusan Teknik Sipil, 20 mahasiswa Jurusan Teknik Mesin, dan 16 mahasiswa Jurusan Perhotelan menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Berdasarkan survey tersebut menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa pengguna QRIS lebih banyak daripada yang tidak menggunakan QRIS.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi keuangan digital pada penelitian ini yaitu faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial. Menurut (Hasiara & Hasim, 2021) faktor kemudahan didefinisikan sebagai keadaan seseorang dalam menggunakan sistem tertentu dengan tidak perlu atau tidak banyak memerlukan usaha (*free of effort*) dimana membuat pengguna percaya bahwa teknologi informasi fleksibel dan mudah dipahami oleh penggunanya. Menurut Ruslan dan rekan-rekan (2019) faktor keamanan disini bagaimana suatu teknologi informasi dapat mencegah suatu tindak pidana seperti penipuan online dan sebagainya. Faktor promosi media sosial merupakan jalur alternatif yang dapat digunakan agar masyarakat dapat dengan mudah mengetahui suatu informasi.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial menggunakan aplikasi keuangan digital bersama-sama berpengaruh secara simultan terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan?
2. Apakah faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh secara parsial terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan latar belakang dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial tentang menggunakan aplikasi keuangan digital bersama-sama berpengaruh positif secara simultan terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
2. Untuk mengetahui faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial tentang menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh positif secara parsial terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.

#### 1.4 Penelitian Terdahulu

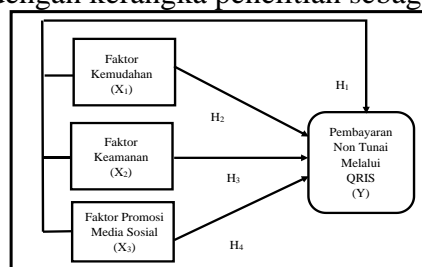
Pada penelitian yang dilakukan Hasira dan Hasim (2021) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* yaitu faktor keamanan, faktor lingkungan, faktor kemanfaatan, dan faktor kemudahan, semua faktor tersebut secara bersama-sama atau simultan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Begitupun faktor kemudahan dan faktor keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hasan, 2020) faktor kemudahan yang dirasakan mempunyai hasil yang tidak signifikan terhadap niat perilaku masyarakat menggunakan *Mobile Payment*, faktor rasa ketidakamanan tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *perceived of use* dari QRIS melalui aplikasi *e-wallet* (Faizani & Indriyanti, 2021).

Faktor media sosial berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan tentang QRIS (Nurdin et al., 2021), faktor pengetahuan tentang media sosial menunjukkan hasil negative signifikan yang artinya semakin tinggi pengetahuan tentang media sosial internet maka semakin rendah dalam melakukan pembelian secara online (Kartika Maya et al., 2014).

#### 1.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan landasan teori dan hubungan antar variabel mendapatkan bahwa faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor media sosial berpengaruh terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS, dengan kerangka penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2 Kerangka Berfikir**

(Sumber: Peneliti 2022)

#### 1.6 Hipotesis Penelitian

1. H0: Faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial tentang menggunakan aplikasi keuangan digital bersama-sama tidak berpengaruh positif secara simultan terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
2. H1: Faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial tentang menggunakan aplikasi keuangan digital bersama-sama berpengaruh positif secara simultan terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
3. H2: Faktor kemudahan menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh positif secara parsial terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
4. H3: Faktor keamanan menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh positif secara parsial terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada Mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.

5. H4: Faktor promosi media sosial tentang menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh positif secara parsial terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat yang akan dilakukan oleh penulis pada penelitian ini bertempat di Politeknik Negeri Balikpapan dengan waktu penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Juli 2022.

### 2.2 Jenis Data dan Metode Pengambilan Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan yaitu data primer. Data primer merupakan data yang diambil secara langsung. Adapun data primer yang dihasilkan yaitu dari pengumpulan data melalui kuesioner secara daring yang dimana menjadi metode pengambilan data pada penelitian ini. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis ataupun secara *online* kepada responden untuk di jawab (Sugiyono, 2019).

### 2.3 Metode Analisis Data

Jenis penelitian yang dilakukan ini menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif. Metode penelitian ini adalah metode yang memiliki landasan filsafat positivisme, metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel penelitian tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2019;15). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas, kemudian analisis regresi linier berganda, dan yang terakhir uji hipotesis.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2019;226) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan generalisasi. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum dan minimum, *range*. Berikut ini hasil statistik deskriptif masing-masing variabel penelitian:

Tabel 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<b>Kemudahan</b>	118	14	25	21,47	2,57
<b>Keamanan</b>	118	13	25	18,52	2,93
<b>MediaSosial</b>	118	10	25	18,63	2,91
<b>PembayaranNonTunai</b>	118	8	15	11,87	1,66
<b>Valid N (listwise)</b>	118				

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 1, variabel kemudahan memiliki nilai minimum (*min*) sebesar 14 dan nilai maksimum (*max*) sebesar 25 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 21,47 dan nilai standar deviasi (*standard deviation*) sebesar 2,57, variabel keamanan memiliki nilai minimum (*min*) sebesar 13 dan nilai maksimum (*max*) sebesar 25 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 18,52 dan nilai standar deviasi (*standard deviation*) sebesar 2,93. Variabel promosi media sosial memiliki nilai minimum (*min*) sebesar 10 dan nilai maksimum (*max*) sebesar dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 18,63 dan nilai standar deviasi (*standard deviation*) sebesar 2,91, variabel pembayaran non tunai memiliki nilai minimum (*min*) sebesar 8 dan nilai maksimum (*max*) sebesar 15 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 11,87 dan nilai standar deviasi (*standard deviation*) sebesar 1,66.

Adapun kriteria data responden mengenai jenis kelamin dan jurusan berdasarkan kuesioner yang telah disebar kepada 122 responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Gambaran Responden

JENIS KELAMIN					
	Frequency		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	58	47,5	47,5	47,5
	Perempuan	64	52,5	52,5	100,0
	Total	122	100,0	100,0	
JURUSAN					
	Frequency		Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Akuntansi	65	53,3	53,3	53,3
	Perhotelan	9	7,4	7,4	60,7
	Teknik Mesin	19	15,6	15,6	76,2
	Teknik Sipil	11	9,0	9,0	85,2
	Teknik Elektro	18	14,8	14,8	100,0
	Total	122	100,0	100,0	

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan data tabel 2 menunjukkan responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 58 orang atau 47,5% dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 64 orang atau 52,5%, responden jurusan Akuntansi sebanyak 65 orang dengan presentase 53%, jurusan Perhotelan sebanyak 9 orang atau 7,4%, jurusan Teknik Mesin sebanyak 19 orang atau 15,6%, jurusan Teknik Sipil sebanyak 11 orang atau 9%, dan jurusan Teknik Elektro sebanyak 18 orang atau 14,8%.

### 3.2 Analisis Data

#### 1. Uji Validitas

Menurut Ghazali (2018:51) uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau sah tidaknya suatu data kuisioner. Berikut hasil uji validitas pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	Nilai Koefisien r tabel	Pearson Correlation	Sig.	Keterangan
<b>Variabel Faktor Kemudahan</b>				
1	0,176	0,865	0,000	VALID
2	0,176	0,880	0,000	VALID
3	0,176	0,869	0,000	VALID
4	0,176	0,865	0,000	VALID
5	0,176	0,668	0,000	VALID
<b>Variabel Faktor Keamanan</b>				
Pernyataan	Nilai Koefisien r tabel	Pearson Correlation	Sig.	Keterangan
1	0,176	0,623	0,000	VALID
2	0,176	0,582	0,000	VALID
3	0,176	0,794	0,000	VALID
4	0,176	0,779	0,000	VALID
5	0,176	0,764	0,000	VALID
<b>Variabel Faktor Promosi Media Sosial</b>				
Pernyataan	Nilai Koefisien r tabel	Pearson Correlation	Sig.	Keterangan

1	0,176	0,656	0,000	VALID
2	0,176	0,838	0,000	VALID
3	0,176	0,876	0,000	VALID
4	0,176	0,858	0,000	VALID
5	0,176	0,798	0,000	VALID
<b>Variabel Pembayaran Non Tunai</b>				
Pernyataan	Nilai Koefisien r tabel	<i>Pearson Correlation</i>	Sig.	Keterangan
1	0,176	0,700	0,000	VALID
2	0,176	0,853	0,000	VALID
3	0,176	0,825	0,000	VALID

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan pada tabel 3 untuk menentukan valid atau tidaknya kuesioner dapat membandingkan antara *Pearson Correlation* atau r hitung dengan r tabel, r tabel dicari pada nilai signifikan 0,05 dengan jumlah responden (n) = 122, maka didapat r tabel dengan nilai 0,176 dilihat pada tabel r *Product Moment*. Apabila korelasi r hitung > 0,176 maka kuesioner dinyatakan valid. Dari analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa setiap butir-butir pernyataan dalam instrument adalah valid karna nilai r hitung > 0,176.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Kuesioner dikatakan reliabel jika memberikan nilai koefisien *Cronbach Alpha* lebih dari 0,7. Berikut adalah hasil uji reliabilitas tiap variabel:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas

<b>Faktor Kemudahan</b>	
<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,885	5
<b>Faktor Keamanan</b>	
<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,702	5
<b>Faktor Promosi Media Sosial</b>	
<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,866	5
<b>Pembayaran Non-Tunai</b>	
<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,709	3

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil analisis yang telah dilakukan yaitu diketahui nilai *Cronbach Alpha* seluruh variabel yang diperoleh lebih besar dari 0,70. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrument variabel pada kuesioner dinyatakan reliabel atau handal karna nilai dari *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,70.

## 3.3 Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel memiliki distribusi yang normal atau tidak normal. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test*, residual berdistribusi normal jika memiliki nilai sigifikansi >0,05 (Ghozali, 2018:166). Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Test Statistic Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,061 dengan nilai

*Asymp.Sig (2-tailed)* adalah 0,200, maka berdasarkan hasil tersebut berdistribusi normal karena nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05.

**2. Uji Multikolonieritas**

Uji Multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Untuk menguji multikolonieritas yaitu dengan cara melihat nilai *Tolerance* dan nilai VIF masing-masing variabel independent, jika nilai *Tolerance*  $\geq 10$  atau sama dengan nilai VIF  $\leq 10$  maka dinyatakan tidak terjadi multikolonieritas atau tidak adanya korelasi antar variabel independent (Ghozali, 2018:107). Berdasarkan hasil yang didapat diketahui bahwa setiap variabel independent memiliki nilai VIF yang lebih kecil dari 10 atau nilai *tolerance* yang lebih besar dari 0,10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini data tidak terdapat hubungan multikolonieritas antar variabel independent.

**3. Uji Heteroskedastisitas**

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Untuk mengetahui keberadaan heteroskedastisitas menggunakan Uji Glejser yaitu jika nilai probabilitas diatas 0,05 yang berarti model regresi atau varian dari residual dapat dikatakan baik (Ghozali, 2018:137). Berdasarkan hasil yang didapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi karena nilai signifikan antara variabel independent dengan *absolute* residualnya lebih besar dari 0,05.

**3.4 Analisis Regresi Linier Berganda**

Analisis Regresi linier berganda merupakan hubungan variabel dependen (Y) dengan variabel independent (X), analisis ini untuk mengetahui pengaruh variabel tersebut. Berikut hasil analisis uji regresi linier berganda:

**Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. (Constant)	0,890	0,947		0,940	0,349
Kemudahan	0,197	0,045	0,306	4,402	0,000
Keamanan	0,196	0,048	0,346	4,111	0,000
MediaSosial	0,168	0,044	0,295	3,854	0,000

a. Dependent Variable: PembayaranNonTunai

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil regresi pada tabel diatas maka dapat diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Pembayaran\ non\ tunai = 0,890 - 0,197(kemudahan) + 0,196(keamanan) + 0,168(media)$$

**3.5 Uji Hipotesis**

**1. Uji Pengaruh Simultah (Uji F)**

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independent atau variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau variabel terkait (Ghozali, 2018).

**Tabel 5 Hasil Uji F**

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	185,86	3	61,95	52,23	.000 <sup>b</sup>
Residual	135,23	114	1,19		
Total	321,09	117			

a. Dependent Variable: PembayaranNonTunai  
 b. Predictors: (Constant), MediaSosial, Kemudahan, Keamanan

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dinyatakan bahwa variabel kemudahan, keamanan, dan media sosial berpengaruh signifikan secara simultan terhadap variabel pembayaran non tunai. Hal ini menunjukkan bahwa **Hipotesis 0 (H0) ditolak, namun pada Hipotesis 1 (H1) dapat diterima.**

**2. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)**

Uji t menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independent secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2018).

**Tabel 6 Hasil Uji t**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	0,890	0,947		0,940	0,349
	Kemudahan	0,197	0,045	0,306	4,402	0,000
	Keamanan	0,196	0,048	0,346	4,111	0,000
	MediaSosial	0,168	0,044	0,295	3,854	0,000

a. Dependent Variable: PembayaranNonTunai

(Sumber: Output analisis data menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan tabel 6 dapat disimpulkan bahwa seluruh **Hipotesis** dapat **diterima**, karena nilai t tabel dengan jumlah n =117 didapat sebesar 1,658 dan dengan nilai sig < 0,05 maka dapat disimpulkan variabel kemudahan, variabel keamanan, dan variabel promosi media sosial mempunyai pengaruh positif signifikan secara parsial terhadap variabel pembayaran non tunai.

**3.6 Pembahasan**

**1. Pengaruh Faktor Kemudahan, Faktor Keamanan, dan Faktor Promosi Media Sosial Terhadap Pembayaran Non Tunai Melalui QRIS**

Pembayaran non tunai menggunakan QRIS memudahkan mahasiswa dalam melakukan transaksi dan juga membuat mahasiswa merasa aman dalam melakukan transaksi non tunai karna adanya keamanan yang diberikan oleh aplikasi keuangan digital serta mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui adanya aplikasi keuangan digital untuk pembayaran non tunai melalui media sosial yang dimiliki ditambah lagi adanya peran *influencer* yang mempromosikan aplikasi keuangan digital untuk pembayaran non tunai dengan QRIS di media sosial akan semakin menambah pengetahuan mahasiswa tentang aplikasi keuangan digital QRIS sebagai alat pembayaran non tunai. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa H<sub>1</sub> diterima yaitu secara simultan variabel kemudahan, variabel keamanan, dan variabel promosi media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran non tunai pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. Maka disimpulkan bahwa secara simultan variabel independent pada penelitian ini yaitu faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi melalui media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen yang pada penelitian ini yaitu pembayaran non tunai.

**2. Pengaruh Faktor Kemudahan Menggunakan Aplikasi Keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non Tunai Melalui QRIS**

Faktor kemudahan ini sangat dibutuhkan kaum milenial terkhusus mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan dengan adanya kemudahan menggunakan aplikasi keuangan digital tentunya akan memudahkan dalam melakukan transaksi non tunai melalui aplikasi QRIS, karna hanya menggunakan satu aplikasi saja dapat dengan mudah bertransaksi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kemudahan dalam menggunakan aplikasi keuangan digital sebagai alat pembayaran non tunai melalui QRIS memudahkan mahasiswa karna dengan menggunakan *Smartphone* lalu menginstal aplikasi keuangan digital QRIS yang terdapat pada *google play* dan *app store* mahasiswa dapat dengan mudah dalam bertransaksi non tunai. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa H<sub>2</sub> dapat diterima yaitu secara parsial variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran non tunai pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. Maka disimpulkan



bahwa secara parsial variabel independent pada penelitian ini yaitu faktor kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen yang pada penelitian ini yaitu pembayaran non tunai.

### **3. Pengaruh Faktor Keamanan Menggunakan Aplikasi keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non Tunai Melalui QRIS**

Dengan adanya keamanan menggunakan aplikasi keuangan digital tentunya akan melindungi data penggunaannya dan mencegah adanya tindak penipuan dengan sistem yang berbasis informasi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor keamanan dalam menggunakan aplikasi keuangan digital sebagai alat pembayaran non tunai melalui QRIS dapat membuat mahasiswa merasa aman dalam bertransaksi karna aplikasi keuangan digital menyediakan fitur berupa pin dan password yang bersifat rahasia dan juga untuk memverifikasi akun juga dilengkapi dengan kode OTP agar dapat menjaga kerahasiaan dan keamanan akun penggunaannya. Kemudian pelayanan *call center* yang disediakan aplikasi keuangan digital membuat penggunaannya merasa aman dan dengan mudah dapat melaporkan kasus mengenai keamanan akun penggunaannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa  $H_3$  dapat diterima yaitu secara parsial variabel keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran non tunai pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. Maka disimpulkan bahwa secara parsial variabel independent pada penelitian ini yaitu faktor keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen yang pada penelitian ini yaitu pembayaran non tunai.

### **4. Pengaruh Faktor Promosi Media Sosial Menggunakan Aplikasi Keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non Tunai Melalui QRIS**

Pada era ini internet sudah sangat akrab dengan masyarakat terutama kaum milenial yang menggunakan internet untuk mengakses media sosial, dengan adanya internet kaum milenial terutama mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan dapat dengan mudah menerima informasi. Hal ini menunjukkan bahwa faktor promosi media sosial dalam menggunakan aplikasi keuangan digital sebagai alat pembayaran non tunai melalui QRIS membuat mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui adanya aplikasi keuangan digital ditambah dengan adanya iklan-iklan promosi aplikasi keuangan digital melalui media sosial *Instagram* dan *Youtube* akan membuat mahasiswa tertarik menggunakan aplikasi keuangan digital QRIS untuk melakukan transaksi pembayaran non tunai. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa  $H_4$  dapat diterima yaitu secara parsial variabel promosi media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap pembayaran non tunai pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. Maka disimpulkan bahwa secara parsial variabel independent pada penelitian ini yaitu faktor promosi media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap variabel dependen yang pada penelitian ini yaitu pembayaran non tunai.

## **4. Kesimpulan**

1. Faktor kemudahan, faktor keamanan, dan faktor promosi media sosial menggunakan aplikasi keuangan digital berpengaruh positif secara simultan terhadap pembayaran non tunai melalui QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
2. Faktor kemudahan secara parsial berpengaruh positif terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
3. Faktor keamanan secara parsial berpengaruh positif terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.
4. Faktor promosi media sosial secara parsial berpengaruh positif terhadap pembayaran non tunai melalui aplikasi QRIS pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan.

## **5. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian meluas bukan hanya pada mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan saja dikarenakan basih banyaknya pengguna QRIS diluar dari mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan dan juga peneliti

selanjutnya dapat mengembangkan variable atau menambah variable lain yang berbeda bahkan lebih banyak.

## 6. Ucapan Terimakasih

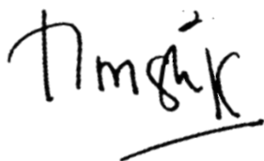
Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini terkhusus kepada dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2, dosen metodologi penelitian, serta para dosen pengajar Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Balikpapan, terimakasih juga yang sebesar-besarnya kepada seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan yang telah mengisi kuesioner.

## Daftar Pustaka

- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *JEISBI: Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 02(02), 85–93. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/39738>
- Ghozali. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. In *IBM SPSS 25 EDISI 9*.
- Hasan, G. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Masyarakat untuk Menggunakan Mobile Payment pada Online Shop di Batam. *Journal of Sustainable Business Hub*, 1(1), 1–11. <http://repository.uib.ac.id/id/eprint/1434>
- Hasiara, L. O., & Hasim, M. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Electronic Money. *Jurnal Akuntansi Multi Dimensi (Jamdi)*, 3(3), 475–487.
- Kartika Maya, T. G., Darmansyah, & Anwar, S. (2014). Pengaruh Kualitas Produk, Kepercayaan Konsumen Dan Pengetahuan Tentang Media Sosial Internet Terhadap Minat Beli Konsumen Online. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Kurniawati, 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.
- Nurdin, Difa Restiti, & Rizki Amalia. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (Qris). *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3(2), 157–173. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i2.55.157-173>
- Prof.Dr. Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*.

Artikel ini telah direvisi dan disetujui oleh pembimbing 1 dan 2:

Pembimbing 1



**Nurul Musfirah Khairiyah, S.E., M.M.**  
NIP.199007102019032021

Pembimbing 2



**Drs. Totok Ismawanto, MM.Pd**  
NIP.196204231988031008