



Pengaruh persepsi penggunaan QRIS dan uang tunai terhadap preferensi metode pembayaran

The influence of perceptions regarding QRIS and cash usage on payment method preferences

Sheren Tesalonika Santoso, Affiana Aulia*, Arief Budiman

Fakultas Ekonomi, Program Studi Manajemen, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia

Abstrak

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai terhadap preferensi metode pembayaran pada salah satu kota di Indonesia.

Desain/metodologi/pendekatan – Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *purposive sampling* terhadap 125 responden yang berusia minimal 17 tahun serta memiliki pengalaman menggunakan QRIS dan uang tunai dalam bertransaksi.

Temuan – Penelitian ini mengindikasikan bahwa preferensi metode pembayaran masyarakat tidak hanya dipengaruhi oleh persepsi metode pembayaran QRIS dan persepsi metode pembayaran tunai.

Keterbatasan penelitian – Penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan pendekatan kuantitatif, jumlah variabel yang terbatas, serta cakupan penelitian yang hanya dilakukan di satu kota.

Implikasi – Penelitian ini menunjukkan bahwa penyedia layanan pembayaran digital dan pelaku usaha perlu mempertimbangkan faktor lain seperti kebiasaan konsumen, kemudahan akses, dan situasi transaksi dalam mendorong penggunaan metode pembayaran tertentu.

Kebaruan – Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian persepsi penggunaan QRIS dan uang tunai secara simultan terhadap preferensi metode pembayaran, di tengah fenomena meningkatnya penggunaan QRIS di Indonesia namun penggunaan uang tunai yang masih tetap dominan dalam transaksi sehari-hari.

Kata Kunci: QRIS, Uang Tunai, Preferensi Metode Pembayaran

Abstract

Purpose – This study aims to analyze the effect of QRIS usage perception and cash usage perception on payment method preferences in one city in Indonesia.

Design/methodology/approach – This study employed a quantitative approach using *purposive sampling* with 125 respondents aged at least 17 years old who had experience using both QRIS and cash in transactions.

Findings – The findings indicate that public payment method preferences are not solely influenced by perceptions of QRIS and cash payment methods.

Research limitations – This study is limited by its quantitative approach, the limited number of variables, and the research scope which only covers one city.

Implications – This study suggests that digital payment service providers and business actors need to consider other factors such as consumer habits, accessibility, and transaction situations in encouraging the use of specific payment methods.

Originality – The novelty of this study lies in examining QRIS usage perception and cash usage perception simultaneously on payment method preferences amidst the increasing adoption of QRIS in Indonesia while cash payments remain dominant in daily transactions.

Keywords: QRIS, Cash, Payment Method Preferences

Histori Artikel:

Diterima: 24 Juni 2026, Direvisi: 19 Juli 2026, Disetujui: 20 Juli 2026, Dipublikasikan: 25 Juli 2026.

***Penulis Korespondensi:**

affiana@widyakartika.ac.id

DOI:

<https://doi.org/10.60036/jbm.1341>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mendorong masyarakat untuk memanfaatkan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari (Judijanto dkk., 2024). Perubahan yang tampak dari segi ekonomi saat ini adalah masyarakat yang kini mulai menggunakan pembayaran digital. Dengan dukungan pemerintah berupa program pembayaran digital *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yang mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi perekonomian. Sejak program QRIS diluncurkan tercatat hingga kuartal I tahun 2025, pengguna QRIS mencapai 56,3 juta (Ayuningtyas, 2025). Peningkatan jumlah pengguna QRIS menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya sekadar menjadi metode pembayaran baru, tetapi telah menjadi bagian dari kebiasaan masyarakat (Saripudin dkk., 2023). Mayoritas generasi yang sering menggunakan QRIS adalah Generasi Z dan Generasi Milenial, survei yang dilansir oleh Populix (2025) menunjukkan bahwa penggunaan QRIS pada generasi Z mencapai 42% sedangkan pada Generasi Milenial mencapai 43%.

Meningkatkan jumlah pengguna QRIS yaitu salah satu sistem pembayaran non-tunai di Indonesia tidak membuat penggunaan uang tunai sebagai alat transaksi menurun. Data yang dilansir dari Tempo menunjukkan bahwa Indonesia termasuk kedalam 5 besar negara yang masih menggunakan pembayaran tunai sebagai alat transaksi yaitu sebesar 70%. Angka ini menunjukkan bahwa walaupun pembayaran digital seperti QRIS telah maju pesat, masyarakat Indonesia secara umum masih sangat bergantung pada uang tunai untuk aktivitas harian. Pilihan menggunakan uang tunai ini dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti skala literasi digital yang masih rendah di daerah pedesaan, kekhawatiran akan risiko seperti keamanan data, penipuan, maupun gangguan jaringan internet menjadi alasan sebagian masyarakat tetap bertahan pada pembayaran secara tunai (Pudin dkk., 2024). Selain itu, dalam budaya transaksi tertentu, seperti konsep tawar-menawar di pasar, pembayaran secara tunai masih dianggap lebih relevan dan sesuai dengan kebiasaan sosial (Swastika, 2024).

Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai penggunaan metode pembayaran non-tunai, khususnya QRIS, menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk. (2003) sebagai landasan teori, seperti pada penelitian Rahimi dkk. (2024) dan Widyastuti dkk. (2017). Kedua teori tersebut lebih berfokus pada proses adopsi teknologi melalui konstruk seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *performance expectancy*, dan *behavioral intention*. Namun, penelitian ini tidak berfokus pada adopsi pembayaran non-tunai QRIS sebagai teknologi, melainkan pada bagaimana persepsi konsumen terhadap pembayaran non-tunai (QRIS) dan pembayaran tunai memengaruhi pemilihan metode pembayaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *Transaction Cost Theory* yang dikemukakan oleh Coase (1993). Teori tersebut menjelaskan bahwa individu akan memilih metode pembayaran yang dianggap memberikan biaya transaksi paling rendah dan efisiensi yang paling tinggi.

Penelitian ini didasarkan memiliki gap fenomena di mana berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat dilihat bahwa pengguna metode pembayaran digital QRIS akhir-akhir ini mengalami peningkatan namun di sisi lain Indonesia merupakan salah satu negara dengan

pertumbuhan pembayaran digital yang sangat tinggi, namun penggunaan uang tunai masih tetap mendominasi transaksi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan menilai dan menguji preferensi konsumen pada salah satu kota yang ada di Indonesia dalam menggunakan uang tunai atau QRIS untuk melakukan pembayaran. Diharapkan penelitian ini akan menghasilkan hasil yang objektif dan memberikan saran yang sesuai untuk terciptanya sistem pembayaran yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Surabaya melalui pengumpulan dan analisis data kuantitatif.

Pengaruh Persepsi Penggunaan QRIS terhadap Preferensi Metode Pembayaran

Pembayaran digital merupakan metode pembayaran yang dilaksanakan tanpa memakai uang fisik, melainkan dengan alat atau sarana berupa kartu debit, kartu kredit, uang elektronik, dan aplikasi pembayaran digital (Bank Indonesia, 2019). Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), suatu mekanisme transaksi berbasis kode QR, untuk memungkinkan pembayaran non-tunai di Indonesia. Dengan cukup memindai kode QR memakai *e-wallet* atau aplikasi perbankan digital, pengguna QRIS dapat melakukan pembayaran secara cepat dan praktis (Bank Indonesia, 2019).

Penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital memiliki berbagai kelebihan yang dapat memengaruhi preferensi masyarakat dalam bertransaksi. QRIS telah menjadi sistem pembayaran digital yang banyak diminati oleh pelaku usaha karena telah tersedia di seluruh provinsi dan hampir seluruh kabupaten/kota di Indonesia (Rachman dkk., 2024). QRIS menawarkan berbagai keunggulan bagi penggunanya, di antaranya memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi sehari-hari, didukung oleh sistem keamanan yang baik, serta mampu meminimalkan risiko dalam proses pembayaran (Pangestika dkk., 2025)

Kotler dan Keller (2016) mendefinisikan preferensi konsumen merupakan kecenderungan atau pilihan seseorang terhadap suatu barang atau jasa berdasarkan tingkat ketertarikannya dibandingkan dengan pilihan lainnya. Preferensi merupakan hasil dari proses mental dan emosional diukur melalui tingkat manfaat dan nilai perbandingan dari atribut yang dianggap penting oleh konsumen, di mana konsumen mempertimbangkan berbagai atribut produk sebelum mengambil keputusan.

Menurut Coase (1993) dalam *Transaction Cost Theory* menjelaskan bahwa individu cenderung memilih alternatif transaksi yang memberikan biaya transaksi lebih rendah dan efisiensi yang lebih tinggi. Dalam konteks pembayaran digital, QRIS menawarkan berbagai keuntungan seperti kemudahan, kecepatan, efisiensi, serta mengurangi kebutuhan membawa uang tunai. Hal ini dapat menekan biaya transaksi dalam bentuk waktu, tenaga, dan risiko kehilangan uang fisik. Semakin positif persepsi konsumen terhadap penggunaan QRIS, maka semakin tinggi kecenderungan konsumen untuk menjadikan QRIS sebagai preferensi metode pembayaran.

H1: Persepsi penggunaan QRIS berpengaruh terhadap preferensi metode pembayaran.

Pengaruh Persepsi Pembayaran Tunai Terhadap Preferensi Metode Pembayaran

Uraian Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembayaran tunai merupakan metode yang dikaji secara langsung menggunakan uang yang sah pada saat bertransaksi (KBBI, 2011). Dengan kata lain, pembayaran tunai menggambarkan cara pembayaran yang dilakukan tanpa penundaan, di mana nilai transaksi dibayar secara penuh di tempat.

Menurut Kasmir (2017), pembayaran tunai adalah cara yang diterima secara umum dalam transaksi ekonomi, karena pembayarannya dilakukan langsung pada saat penyerahan barang atau jasa. Hal ini menunjukkan bahwa pembayaran tunai tidak memerlukan instrumen tambahan seperti kartu maupun aplikasi digital, sehingga dapat dilakukan secara sederhana dan cepat.

Dalam penggunaannya, uang tunai memiliki beberapa kelebihan. Berdasarkan artikel resmi Bank Indonesia (2019), uang tunai dapat diterima secara luas di berbagai tempat, termasuk di wilayah yang belum memiliki akses pembayaran digital. Selain itu, transaksi tunai bersifat langsung selesai tanpa memerlukan verifikasi sistem, tidak bergantung pada jaringan internet atau perangkat elektronik, tidak dikenakan biaya tambahan, serta lebih menjaga privasi karena tidak meninggalkan jejak digital. Kelebihan ini membuat uang tunai masih menjadi pilihan utama bagi sebagian masyarakat dalam melakukan transaksi.

Namun demikian, penggunaan uang tunai juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut Apanel (2025) uang tunai dinilai kurang praktis, terutama karena rentan terhadap kerusakan fisik, tidak efisien untuk transaksi bernilai besar, serta memiliki risiko kehilangan dan pencurian yang tinggi. Selain itu, penggunaan uang tunai juga menyulitkan pengelolaan keuangan karena transaksi tidak tercatat secara otomatis, dan dalam perkembangan ekonomi digital saat ini, beberapa tempat mulai membatasi penggunaan uang tunai. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun uang tunai masih memiliki peran penting, penggunaannya menghadapi tantangan di era digital.

Dalam *Transaction Cost Theory*, uang tunai juga dapat dipandang sebagai metode pembayaran dengan biaya transaksi tertentu. Uang tunai memiliki keunggulan seperti dapat digunakan tanpa koneksi internet, diterima secara luas, dan tidak membutuhkan perangkat tambahan. Hal ini menjadikan uang tunai tetap efisien dalam kondisi tertentu. Namun, penggunaan uang tunai juga memiliki risiko seperti kehilangan, pencurian, serta kurang praktis untuk transaksi bernilai besar. Oleh karena itu, persepsi konsumen terhadap efisiensi dan biaya transaksi dari penggunaan uang tunai dapat memengaruhi preferensi mereka dalam memilih metode pembayaran.

H2: Persepsi penggunaan uang tunai berpengaruh terhadap preferensi metode pembayaran.

H3: Persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai secara simultan berpengaruh terhadap preferensi metode pembayaran.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif guna mengetahui pengaruh antara persepsi penggunaan pembayaran digital QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai terhadap preferensi metode pembayaran. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan Skala Likert 5 poin, dimulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu. Adapun responden yang dapat berpartisipasi harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu: (1) berusia minimal 17 tahun, (2) pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS, (3) pernah melakukan transaksi menggunakan uang tunai. Jumlah data yang berhasil dikumpulkan sebanyak 125 responden. Penentuan jumlah sampel minimum dapat dihitung berdasarkan 5 kali jumlah indikator penelitian (Hair dkk., 2019). Dengan total 24 indikator, maka jumlah minimum sampel yang diperlukan adalah 120 responden, sehingga jumlah responden dalam penelitian ini dinilai telah memenuhi kriteria kecukupan sampel.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan *software SPSS Statistics* untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Sebelum analisis dilakukan, data terlebih dahulu melalui uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi klasik untuk memastikan kualitas data dan kelayakan model penelitian.

Uji Validitas

Setiap pernyataan atau indikator dalam penelitian ini suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung $>$ r tabel) Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r hitung	r table	Keterangan
Persepsi Pembayaran Digital (QRIS) (X1)	X1.1	0.788	0.175	Valid
	X1.2	0.822	0.175	Valid
	X1.3	0.870	0.175	Valid
	X1.4	0.773	0.175	Valid
	X1.5	0.778	0.175	Valid
	X1.6	0.852	0.175	Valid
	X1.7	0.856	0.175	Valid
	X1.8	0.839	0.175	Valid
	X1.9	0.797	0.175	Valid
	X1.10	0.785	0.175	Valid
	X1.11	0.825	0.175	Valid
Persepsi Pembayaran Tunai (X2)	X2.1	0.836	0.175	Valid
	X2.2	0.814	0.175	Valid
	X2.3	0.820	0.175	Valid
	X2.4	0.840	0.175	Valid
	X2.5	0.697	0.175	Valid
	X2.6	0.773	0.175	Valid
	X2.7	0.808	0.175	Valid
	X2.8	0.848	0.175	Valid
	X2.9	0.759	0.175	Valid
	X2.10	0.770	0.175	Valid
Persepsi Metode Pembayaran (Y)	Y1.1	0.885	0.175	Valid
	Y1.2	0.826	0.175	Valid
	Y1.3	0.803	0.175	Valid

Hasil uji validitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan pada variabel Persepsi Penggunaan QRIS (X1), Persepsi Penggunaan Uang Tunai (X2), dan Preferensi Metode Pembayaran (Y) dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Setiap variabel dalam penelitian ini suatu item pernyataan dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,60. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Pernyataan	Cronbach's Alpha	Keterangan
Persepsi Pembayaran Digital (QRIS)	X1	0.949	Reliabel
Persepsi Pembayaran Tunai	X2	0.927	Reliabel
Persepsi Metode Pembayaran	Y	0.788	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh variabel pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian regresi linear berganda, data terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamat ke pengamat lain. Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Glejser. Dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2,242	0,592		3,784	0,000
Persepsi Pembayaran Digital (QRIS)	-0,013	0,009	-0,134	-1,451	0,149
Persepsi Pembayaran Tunai	0,003	0,010	0,025	0,274	0,784

a. Dependent Variabel: abs_RES

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas menggunakan metode Glejser, diketahui bahwa variabel Faktor QRIS memiliki nilai signifikansi sebesar 0,149 dan variabel Faktor Tunai memiliki nilai signifikansi sebesar 0,784. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas pada model regresi. Hal ini menunjukkan bahwa varians residual bersifat konstan (homoskedastis), sehingga model regresi telah memenuhi asumsi heteroskedastisitas.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Pengujian dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai *tolerance* > 0,10 dan VIF < 10, maka model dinyatakan bebas dari multikolinearitas. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Persepsi Pembayaran Digital (QRIS)	0,939	1,065	Tidak terjadi multikolinearitas
Persepsi Pembayaran Tunai	0,939	1,065	Tidak terjadi multikolinearitas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai VIF variabel bebas lebih kecil dari <10,00 maka tidak terjadi gejala multikolinieritas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari 125 data responden, Pada tahap awal, dilakukan analisis deskriptif terhadap karakteristik demografi responden untuk memberikan gambaran umum mengenai profil responden dalam penelitian ini. Data demografi responden disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	65	52%
Perempuan	60	48%

Karakteristik	Jumlah	Presentase
Usia		
17-28 tahun	94	75%
29-44 tahun	31	25%
Status		
Pelajar	14	11%
Mahasiswa/i	32	26%
Pekerja	73	58%
Ibu Rumah Tangga	6	5%

Berdasarkan Tabel 5. dapat diketahui bahwa terdapat 60 responden merupakan perempuan dan 65 responden laki-laki. Kemudian sebanyak 94 responden, atau 75% dari seluruh responden berusia antara 17-28 tahun (Generasi Z). Sebaliknya, 31 responden, atau 25% dari sampel, adalah Generasi Milenial (29-44 tahun). Selanjutnya, sebanyak 73 responden atau 58% dari total responden berstatus sebagai pekerja, sehingga menjadi kelompok mayoritas dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat 32 responden atau 26% yang berstatus sebagai mahasiswa/i, 14 responden atau 11% berstatus pelajar, dan 6 responden atau 5% berstatus sebagai ibu rumah tangga. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini didominasi oleh kelompok pekerja.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai terhadap preferensi metode pembayaran.

Tabel 6. Uji Hipotesis

Hipotesis	Deskripsi	Beta	t ^t hitung	Signifikansi	Keterangan
H1	Persepsi penggunaan QRIS (X1) → Preferensi metode pembayaran (Y)	-.169	-1.838	.069	Hipotesis tidak terbukti
H2	Persepsi penggunaan uang tunai (X2) → Preferensi metode pembayaran (Y)	- .070	-.760	.449	Hipotesis tidak terbukti
H3	Persepsi penggunaan QRIS (X1) dan Persepsi penggunaan uang tunai (X2) → Preferensi metode pembayaran (Y)			.180	Hipotesis tidak terbukti
R ²					.028

Hipotesis 1, hasil pengujian menunjukkan bahwa persepsi penggunaan QRIS memiliki nilai beta sebesar -0,169 dengan nilai t hitung sebesar -1,838 dan signifikansi sebesar 0,069. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa persepsi penggunaan QRIS tidak berpengaruh signifikan terhadap preferensi metode pembayaran, sehingga hipotesis pertama tidak terbukti. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan QRIS di Indonesia terus mengalami peningkatan, hal tersebut belum cukup kuat untuk membentuk preferensi pembayaran masyarakat secara signifikan. QRIS dapat digunakan lebih karena kebutuhan situasional, kemudahan transaksi, atau adanya promosi tertentu, bukan sebagai preferensi utama dalam bertransaksi.

Hipotesis 2, persepsi penggunaan uang tunai memperoleh nilai beta sebesar -0,070 dengan nilai t hitung sebesar -0,760 dan signifikansi sebesar 0,449. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi penggunaan uang tunai juga tidak berpengaruh signifikan terhadap preferensi metode pembayaran, sehingga hipotesis kedua tidak terbukti. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun uang tunai masih banyak digunakan di Indonesia, keberadaannya juga belum menjadi faktor utama dalam menentukan preferensi pembayaran masyarakat. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi metode pembayaran kemungkinan lebih dipengaruhi oleh faktor lain seperti kebiasaan, kondisi transaksi, nominal pembelian, serta ketersediaan fasilitas pembayaran.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,028 menunjukkan bahwa variabel persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai hanya mampu menjelaskan sebesar 2,8% variasi pada preferensi metode pembayaran. Sementara itu, sebesar 97,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi metode pembayaran masyarakat tidak sepenuhnya ditentukan oleh persepsi terhadap QRIS maupun uang tunai.

Pembahasan

Pengaruh Persepsi Pembayaran Digital (QRIS) Terhadap Persepsi Metode Pembayaran

Metode pembayaran QRIS dianggap praktis karena hanya perlu melakukan scan kode, dalam kondisi tertentu justru dapat menjadi kurang efisien, misalnya ketika aplikasi pembayaran lambat dibuka atau proses scan gagal sehingga memperlambat transaksi. Dari sisi kenyamanan, QRIS memang mengurangi kontak fisik dan antrean, namun dalam praktik sehari-hari tidak semua tempat menyediakan fasilitas tersebut, terutama pada usaha kecil atau pedagang tradisional, sehingga pengguna kembali memilih uang tunai yang lebih universal. Dari sisi keamanan, meskipun QRIS dinilai aman dari risiko pencurian fisik, sebagian pengguna masih memiliki kekhawatiran terhadap risiko digital seperti kesalahan transfer atau gangguan sistem. Selain itu, dari sisi manfaat ekonomi seperti promo dan *cashback*, keuntungan ini bersifat tidak konsisten dan hanya tersedia pada waktu tertentu, sehingga tidak selalu menjadi pertimbangan utama dalam setiap transaksi. Kondisi-kondisi tersebut menunjukkan bahwa keunggulan QRIS bersifat situasional dan tidak selalu relevan dalam semua aktivitas pembayaran sehari-hari.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak signifikannya pengaruh Faktor QRIS terhadap Preferensi Metode Pembayaran disebabkan oleh kecenderungan responden yang telah terbiasa menggunakan berbagai metode pembayaran (*multi-payment behavior*). Menurut Trocchia dan Watkins (2026) konsumen melihat pilihan metode sebagai seperangkat alat yang fleksibel dan beralih di antara metode pembayaran tersebut untuk mengelola risiko, upaya, dan hubungan dalam batasan-batasan yang spesifik sesuai konteks. Dalam kehidupan sehari-hari, konsumen tidak hanya bergantung pada satu metode pembayaran, melainkan memilih metode yang paling sesuai dengan kondisi yang dihadapi.

Penggunaan QRIS sangat dipengaruhi oleh faktor situasional seperti ketersediaan fasilitas, kualitas jaringan internet, serta jenis transaksi yang dilakukan. Oleh karena itu, meskipun QRIS memberikan kemudahan dan efisiensi, keputusan akhir dalam memilih metode pembayaran tetap dipengaruhi oleh kebiasaan, kebutuhan praktis, dan kondisi nyata yang dihadapi oleh pengguna.

Pengaruh Persepsi Pembayaran Tunai Terhadap Persepsi Metode Pembayaran

Uang tunai merupakan alat pembayaran yang telah digunakan sejak lama dalam sistem perekonomian, sehingga penggunaannya telah menjadi kebiasaan yang melekat dalam perilaku masyarakat. Dalam perspektif perilaku konsumen, kebiasaan yang terbentuk dalam jangka waktu panjang cenderung memengaruhi keputusan seseorang dalam melakukan suatu tindakan.

Dalam kehidupan sehari-hari, hal ini terlihat ketika individu secara otomatis memilih uang tunai tanpa banyak pertimbangan, terutama pada situasi yang dianggap sederhana dan tidak memerlukan penggunaan teknologi, seperti transaksi di pasar tradisional atau pedagang kaki lima.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Bank Indonesia (2019) yang menjelaskan bahwa uang tunai masih tetap digunakan dalam berbagai aktivitas transaksi meskipun pembayaran digital, seperti QRIS, terus berkembang di Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat masih menggunakan berbagai metode pembayaran sesuai dengan kebutuhan dan situasi transaksi.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Stavins (2018) yang menjelaskan bahwa konsumen tidak selalu menggunakan satu metode pembayaran secara konsisten, melainkan cenderung menyesuaikan pilihan metode pembayaran dengan karakteristik transaksi, ketersediaan fasilitas, maupun manfaat yang diperoleh. Dengan demikian, uang tunai tetap digunakan sebagai salah satu alternatif pembayaran, meskipun tidak selalu menjadi preferensi utama dalam setiap transaksi.

Namun demikian, tidak signifikannya pengaruh faktor tunai terhadap preferensi metode Pembayaran dapat dijelaskan dari masing-masing indikator yang diteliti. Dari sisi kemudahan, uang tunai memang mudah digunakan karena tidak memerlukan perangkat tambahan, tetapi dalam kondisi tertentu justru kurang efisien, misalnya ketika pengguna tidak memiliki uang pas atau harus menunggu kembalian. Dari sisi kenyamanan, uang tunai dapat digunakan di mana saja, tetapi memiliki keterbatasan seperti risiko kehilangan atau pencurian secara fisik. Dari sisi keamanan, meskipun tidak bergantung pada sistem digital, uang tunai tetap memiliki risiko tersendiri seperti uang rusak atau hilang. Selain itu, dari sisi manfaat ekonomi, uang tunai tidak memberikan keuntungan tambahan seperti promo, *cashback*, atau *reward* yang sering ditawarkan oleh metode pembayaran digital. Dalam kehidupan sehari-hari, kondisi ini membuat uang tunai tidak selalu menjadi pilihan utama, terutama ketika tersedia alternatif pembayaran yang dianggap lebih praktis dan menguntungkan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak signifikannya pengaruh faktor tunai terhadap preferensi metode Pembayaran disebabkan oleh adanya pola penggunaan multi-metode (*multi-payment behavior*) pada responden. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat cenderung menyesuaikan metode pembayaran dengan situasi yang dihadapi, seperti jenis transaksi, ketersediaan fasilitas, serta kondisi lingkungan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsumen tidak selalu menggunakan metode pembayaran yang sama pada setiap transaksi.

Penelitian milik Stavins (2018) yang menyatakan bahwa meskipun konsumen memiliki metode pembayaran yang disukai, mereka dapat beralih ke metode pembayaran lain ketika terdapat pertimbangan tertentu, seperti adanya insentif harga berupa diskon. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pembayaran dipengaruhi oleh karakteristik dan kondisi transaksi yang dihadapi. Metode pembayaran tunai tetap digunakan sebagai alternatif yang fleksibel, namun tidak selalu menjadi pilihan utama. Oleh karena itu, meskipun uang tunai masih relevan dan digunakan dalam berbagai aktivitas, keberadaannya tidak cukup kuat untuk secara signifikan memengaruhi preferensi metode pembayaran secara keseluruhan.

SIMPULAN

Simpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai terhadap preferensi metode pembayaran pada salah satu kota di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi

metode pembayaran. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi masyarakat dalam memilih metode pembayaran tidak hanya dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut. Penelitian ini mengindikasikan bahwa meskipun penggunaan QRIS terus meningkat dan uang tunai masih banyak digunakan dalam transaksi sehari-hari, persepsi kedua metode tersebut belum menjadi faktor utama dalam membentuk preferensi pembayaran di masyarakat. Dengan demikian, preferensi metode pembayaran kemungkinan dapat dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 2,8%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa model penelitian hanya mampu menjelaskan sebesar 2,8% variasi preferensi metode pembayaran, sedangkan 97,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Rendahnya nilai koefisien determinasi tersebut mengindikasikan bahwa preferensi metode pembayaran merupakan keputusan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga tidak dapat dijelaskan hanya melalui persepsi terhadap penggunaan QRIS dan uang tunai.

Keterbatasan

Terdapat beberapa keterbatasan pada penelitian ini. Pertama penelitian ini hanya meneliti dua variabel independen yaitu variabel persepsi penggunaan QRIS dan persepsi penggunaan uang tunai, kedua variabel tersebut belum mampu menjelaskan secara menyeluruh faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap preferensi metode pembayaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi yang rendah.

Kedua penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi dan tidak dapat menggali secara lebih mendalam alasan ataupun motivasi responden dalam memilih suatu metode pembayaran. Ketiga penelitian ini hanya dilakukan di satu kota di Indonesia, sehingga hasil penelitiannya tidak dapat digeneralisasikan untuk wilayah lain di Indonesia dengan Karakteristik masyarakat yang berbeda.

Implikasi Penelitian

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa peningkatan penggunaan QRIS maupun keberlanjutan penggunaan uang tunai sebagai metode pembayaran belum tentu menjadi penentu utama dalam membentuk preferensi metode pembayaran pada masyarakat. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi pertimbangan bagi pelaku usaha, penyedia layanan pembayaran digital, serta pihak terkait untuk tidak hanya berfokus pada penyediaan metode pembayaran, tetapi juga memperhatikan faktor lain seperti kebiasaan konsumen, kemudahan akses, promosi, dan situasi transaksi yang dapat memengaruhi keputusan pembayaran.

Secara akademis, penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi metode pembayaran merupakan fenomena yang kompleks dan tidak cukup dijelaskan hanya melalui persepsi penggunaan QRIS dan uang tunai. Oleh karena itu, Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variabel seperti promosi atau cashback, kualitas jaringan internet, literasi digital, biaya administrasi transaksi, kepercayaan terhadap sistem pembayaran digital, serta kebiasaan penggunaan metode pembayaran. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat menguji peran variabel mediasi atau moderasi, misalnya literasi digital atau usia, agar mampu menjelaskan 97,2% variasi preferensi metode pembayaran yang belum dapat dijelaskan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apanel, A. P. (2025). *Economic And Regional Studies Studia Ekonomiczne I Regionalne The Importance Of Cash And A Swot Analysis Of The Limits On Cash Payments*. 18(1), 206–219.
- Ayuningtyas, A. D. (2025). *Transaksi QRIS Tumbuh Hampir 600% pada Kuartal I 2025*. <https://goodstats.id/article/transaksi-qr-is-tumbuh-hampir-600-pada-kuartal-i-2025-Wo7Cm>
- Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/qr/default.aspx>

- Coase, R. H. (1993). The nature of the firm (1937). *The Nature of the Firm: Origins, Evolution, and Development*, 18–33. <http://dx.doi.org/10.21609/jsi.v13i1.465>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24. <https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Judijanto, L., Rusdi, M., & Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Pola Pikir Inovatif Siswa di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(1), 43–50. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i01.953>
- Kasmir, S. E. (2017). *Manajemen Perbankan-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management, 15th Edition*,. Pearson Education, Inc.
- Pangestika, Z. N., Putri, D. K., Angelica, S. F., Nuryana, I., & Nihayah, D. M. (2025). Systematic Literature Review: Persepsi Penggunaan QRIS sebagai Peningkatan Efektivitas Alat Pembayaran dan Sistem Keuangan Digital. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(2), 103–115.
- Populix. (2025). QRIS Jadi Pilihan Digital Favorit: Bagaimana Perilaku Gen Z dan Millennials dalam Bertransaksi? <https://info.populix.co/articles/penggunaan-qr-jadi-pilihan-digital-favorit>
- Pudin, A. S., Karyani, E., Pamungkas, P., & Achsanta, A. F. (2024). Digital Literacy and Cashless Payment: Evidence from Indonesia. *The Asian Journal of Technology Management (AJTM)*, 17(1), 51–58.
- Rachman, A., Julianti, N., & Arkoyah, S. (2024). Challenges and Opportunities for QRIS Implementation as a Digital Payment System in Indonesia. 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.14421/EkBis.2024.8.1.2134>
- Rahimi, Y., Restuti, S., & Wasnury, R. (2024). Analisis Penggunaan QRIS (Quick Response Indonesian Standard) dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Manajemen Pemasaran dan Perilaku Konsumen*, 3(1), 177–187.
- Saripudin, Yuniarti, R., & Ernawati, D. (2023). Exploring the Factors Influencing the Adoption of QRIS as a Digital Payment in Indonesia. *The Journal of Management Theory and Practice*, 4(1), 53–59. <https://doi.org/10.37231/jmtp.2023.4.1.322>
- Stavins, J. (2018). Consumer preferences for payment methods: Role of discounts and surcharges R. *Journal of Banking and Finance*, 94, 35–53. <https://doi.org/10.1016/j.jbankfin.2018.06.013>
- Swastika, M. T. (2024). Analisis Persepsi Pelanggan Terhadap Penggunaan Pembayaran Cashless pada UMKM Kedai Kopi Jember. *EKOMA : Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 4(1), 2540–2547. <https://doi.org/10.56799/ekoma.v4i1.5986>
- Trocchia, P., & Watkins, A. (2026). Motivational Profiles in Consumer Retail Payment Choice. *Journal of Financial Services Marketing*, 31, Article 42.
- Tempo.co. (n.d.). Kode QR vs uang tunai. Tempo. Retrieved July 15, 2026, <https://www.tempo.co/data/data/kode-qr-vs-uang-tunai-2088141>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Widyastuti, K., Handayani, P. W., & Wilarso, I. (2017). Tantangan dan Hambatan Implementasi Produk Uang Elektronik Di Indonesia: Studi Kasus PT XYZ. 13, 38–48.