



Pengaruh aksesibilitas dan intensitas QRIS terhadap preferensi pembayaran digital Generasi Z di Surakarta

The influence of QRIS accessibility and intensity on digital payment preferences of Generation Z in Surakarta

Armalia Embun Pagini*, Aditya Liliyan

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, Sukoharjo, Indonesia

Abstrak

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aksesibilitas dan intensitas penggunaan sistem pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) terhadap preferensi pembayaran digital pada Generasi Z di Kota Surakarta.

Desain/metodologi/pendekatan – Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain survei dengan data primer yang dikumpulkan melalui kuesioner daring. Sampel penelitian terdiri dari 88 responden Generasi Z berusia 18-28 tahun yang berdomisili di Kota Surakarta dan aktif menggunakan layanan pembayaran berbasis QRIS. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Pengujian meliputi uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, heteroskedastisitas), uji parsial (uji t), dan uji koefisien determinasi (R^2).

Temuan – Hasil penelitian menunjukkan bahwa aksesibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi pembayaran digital dengan nilai t hitung $5,684 > t$ tabel $1,989$ dan signifikansi $0,000$. Intensitas penggunaan QRIS juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi pembayaran digital dengan nilai t hitung $4,459 > t$ tabel $1,989$ dan signifikansi $0,000$. Koefisien determinasi (Adjusted R^2) sebesar $63,9\%$ menunjukkan bahwa aksesibilitas dan intensitas mampu menjelaskan variasi preferensi pembayaran digital, sedangkan $36,1\%$ sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Keterbatasan penelitian – Ruang lingkup penelitian terbatas pada Generasi Z yang berdomisili di Kota Surakarta sehingga hasil belum dapat digeneralisasikan ke wilayah atau kelompok usia lain. Jumlah responden relatif terbatas (88 responden) sehingga kemungkinan belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan karakteristik pengguna QRIS di Indonesia. Variabel yang diteliti hanya mencakup aksesibilitas dan intensitas, sementara masih terdapat faktor lain yang berpotensi memengaruhi preferensi pembayaran digital seperti persepsi keamanan, kepercayaan, dan promosi.

Implikasi – Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian perilaku konsumen di bidang sistem pembayaran digital, khususnya terkait peran aksesibilitas dan intensitas penggunaan dalam membentuk preferensi pembayaran digital pada Generasi Z. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi penyedia layanan pembayaran digital dan pemangku kepentingan untuk terus meningkatkan kemudahan akses layanan QRIS serta mendorong intensitas penggunaan melalui perluasan jaringan merchant dan peningkatan pengalaman pengguna guna mempercepat adopsi pembayaran digital dan mendukung terciptanya ekosistem transaksi non-tunai yang inklusif.

Kata Kunci: Aksesibilitas, Generasi Z, Intensitas, Preferensi Pembayaran Digital, QRIS

Abstract

Purpose – This study aims to determine the effect of accessibility and intensity of QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) payment system usage on digital payment preferences among Generation Z in Surakarta City.

Design/methodology/approach – This quantitative research employs a survey design with primary data collected through online questionnaires. The research sample consists of 88 Generation Z respondents aged 18-28 years residing in Surakarta City who actively use QRIS-based payment services. The sampling technique used is purposive sampling. Data were analyzed using multiple linear regression in SPSS version 26. Testing includes validity, reliability, classical assumption tests (normality, multicollinearity, heteroscedasticity), partial tests (t-tests), and the coefficient of determination (R^2).

Findings – The results show that accessibility has a positive and significant effect on digital payment preferences, with a t-value of 5.684 > the t-table of 1.989 and a significance level of 0.000. The intensity of QRIS usage also has a positive and significant effect on digital payment preferences, with a t-value of 4.459 > the t-table value of 1.989 and a significance level of 0.000. The coefficient of determination (Adjusted R^2) of 63.9% indicates that accessibility and intensity can explain the variation in digital payment preferences. In comparison, the remaining 36.1% is influenced by other factors outside the research model.

Research limitations – The scope of research is limited to Generation Z residing in Surakarta City, so the results cannot be generalized to other regions or age groups. The number of respondents is relatively small (88) and may not fully represent the characteristics of QRIS users in Indonesia. The variables studied include only accessibility and intensity, while other factors that may influence digital payment preferences, such as security perception, trust, and promotions, are not included.

Implications – Theoretically, this study contributes to the development of consumer behavior studies in digital payment systems, particularly regarding the role of accessibility and usage intensity in shaping digital payment preferences among Generation Z. Practically, this research provides implications for digital payment service providers and stakeholders to continuously improve QRIS service accessibility and encourage usage intensity through merchant network expansion and user experience enhancement to accelerate digital payment adoption and support the creation of an inclusive non-cash transaction ecosystem.

Keywords: Accessibility, Generation Z, Intensity, Digital Payment Preferences, QRIS

Histori Artikel:

Diterima: 6 Desember 2025, Direvisi: 8 Desember 2025, Disetujui: 29 Desember 2025, Dipublikasi: 6 Januari 2026.

*Penulis Korespondensi:

pagiini94@gmail.com

DOI:

<https://doi.org/10.60036/jbm.975>

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi finansial (*fintech*) telah mendorong transformasi global menuju masyarakat non-tunai (*cashless society*), di mana efisiensi dan kecepatan menjadi standar baru dalam bertransaksi. Menjawab tren ini, pada tahun 2019, Bank Indonesia memperkenalkan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai usaha untuk menyatukan berbagai macam sistem pembayaran berbasis kode QR di Indonesia. Langkah ini ditujukan untuk menciptakan ekosistem pembayaran digital yang lebih seragam dan mudah digunakan oleh masyarakat. Inisiatif ini secara efektif menyederhanakan infrastruktur pembayaran, memungkinkan jutaan pelaku usaha, khususnya UMKM, untuk terintegrasi ke dalam ekonomi digital dan memberikan kemudahan akses bagi konsumen di seluruh Indonesia hanya dengan satu aplikasi.

Dengan adanya QRIS, Indonesia telah memasuki era baru dalam ekosistem pembayaran, yang ditandai oleh peningkatan signifikan dalam kemudahan dan kenyamanan transaksi. Kemudahan dalam mengakses layanan menjadi salah satu alasan utama mengapa QRIS semakin banyak digunakan oleh masyarakat. Aksesibilitas mencakup ketersediaan infrastruktur seperti kode QR di *merchant*, kemudahan integrasi pada aplikasi perbankan atau dompet digital, serta

dukungan sistem yang memungkinkan transaksi berlangsung dengan cepat dan aman. Ketersediaan QRIS bahkan pada skala mikro seperti warung, pedagang kaki lima, dan pasar tradisional menjadikannya solusi pembayaran yang inklusif dan mudah dijangkau oleh masyarakat.

Selain itu, intensitas penggunaan juga memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan dan preferensi konsumen. Intensitas penggunaan menggambarkan seberapa sering dan seberapa rutin seseorang memanfaatkan QRIS dalam berbagai aktivitas transaksinya seperti dikehidupan sehari-hari, baik untuk pembelian kebutuhan pokok, gaya hidup, hingga transaksi informal. Semakin sering pengguna melakukan transaksi melalui QRIS, semakin tinggi pula kemungkinan mereka menjadikannya sebagai metode pembayaran utama. Faktor ini sangat dipengaruhi oleh rutinitas, kenyamanan, dan persepsi terhadap efisiensi, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Di tingkat regional, Bank Indonesia Jawa Tengah melaporkan bahwa hingga akhir tahun 2024 terdapat sekitar 7,63 juta pengguna QRIS, dengan total transaksi mencapai 411,37 juta dan lebih dari 3,62 juta *merchant* yang telah terdaftar. Masing-masing indikator tersebut mencatat pertumbuhan setiap tahun yang cukup impresif, yaitu 38,2 % untuk jumlah pengguna, 407,4 % untuk transaksi, dan 17,1 % untuk *merchant*. Aktivitas transaksi paling besar berasal dari wilayah Semarang, Surakarta, dan Banyumas menunjukkan bahwa adopsi QRIS di daerah ini sangat kuat, terutama di kota-kota yang memiliki populasi pengguna digital dan pelaku usaha yang cukup tinggi (Metrosemarang, 2025).

Kota Surakarta menjadi konteks yang relevan untuk penelitian ini. Sebagai salah satu pusat kegiatan ekonomi, pendidikan, dan pariwisata di Jawa Tengah, Surakarta menunjukkan tingkat adopsi QRIS yang sangat pesat. Hal ini terlihat dari menjamurnya *merchant* yang menyediakan QRIS, mulai dari pusat perbelanjaan modern, kafe, hingga pedagang di sentra kuliner dan lingkungan kampus. Dinamika kota yang didukung oleh populasi Gen-Z yang besar dan aktif menjadikan Surakarta sebagai representasi ideal dari medan pertarungan antara metode pembayaran modern dan konvensional.

Keberhasilan adopsi inovasi ini sangat bergantung pada faktor demografi, dengan Generasi Z (Gen-Z) sebagai kelompok pengguna yang paling krusial. Salah satu kelompok pengguna yang menjadi target utama adalah Generasi Z (Gen-Z) hal ini dikarenakan mereka dianggap memiliki karakteristik yang lebih aktif, paham teknologi dan cenderung bersifat konsumtif (Ahmad et al., 2024).

Masih terdapat keterbatasan pemahaman mengenai faktor-faktor spesifik yang membentuk preferensi penggunaan QRIS di kalangan Generasi Z. Belum teridentifikasi secara jelas apakah kemudahan dalam menemukan *merchant* (aksesibilitas) atau frekuensi penggunaan yang didorong oleh kebiasaan (intensitas) lebih dominan dalam menjadikan QRIS sebagai pilihan utama. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menganalisis pengaruh kedua variabel tersebut guna memberikan kontribusi teoretis pada studi perilaku konsumen serta masukan praktis bagi para pemangku kepentingan dalam mengakselerasi ekonomi digital.

LANDASAN TEORI

Aksesibilitas

Persepsi kemudahan QRIS adalah anggapan subjektif pengguna mengenai betapa mudahnya teknologi tersebut dipahami dan digunakan. Penilaian ini ditentukan oleh empat aspek utama: kesederhanaan operasional, kemudahan integrasi dengan aplikasi pembayaran, kecepatan transaksi, serta jaminan keamanan dan kepercayaan (Ellisa Febriana Putri, 2025).

Indikator tentang Aksesibilitas menurut Davis (1989) dalam Hilda Nur Hidayah (2023) adalah:

- a. Program mudah di akses

- b. Program mempercepat dan mengefiensiakan pekerjaan pelanggan
- c. Informasi dalam fitur aplikasi mudah dipahami
- d. Fitur program jelas dan mudah dipelajari

Intensitas

Menurut Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari (2021) Intensitas penggunaan merujuk pada sejauh mana dan sekuat apa sikap seseorang dalam memanfaatkan suatu fasilitas, yang dapat diukur berdasarkan durasi waktu penggunaan (dalam satuan jam) serta frekuensi atau seberapa sering fasilitas tersebut digunakan dalam periode tertentu. Intensitas ini mencerminkan keterlibatan individu dalam suatu aktivitas yang dilakukan secara berulang, dan menunjukkan tingkat konsistensi serta kedalaman partisipasi dalam aktivitas tersebut.

Indikator tentang Intensitas menurut DeLone & McLean (2003) adalah sebagai berikut :

- a. Frekuensi Penggunaan
- b. Ketergantungan Pada Layanan
- c. Variasi atau Keluasan Penggunaan

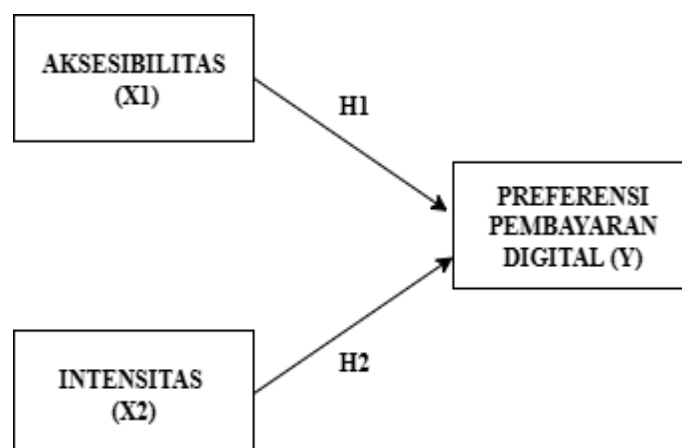
Preferensi Pembayaran Digital

Menurut Magfira (2024) Preferensi pembayaran digital seorang pengguna secara langsung memengaruhi evaluasinya terhadap nilai tambah yang ditawarkan oleh QRIS. Oleh karena itu, dalam pengambilan keputusan, preferensi yang sudah terbentuk ini menjadi faktor kunci yang menentukan tingkat penerimaan terhadap metode pembayaran QRIS.

Berdasarkan 'Aisy et al. (2024), preferensi pembayaran digital dapat dilihat melalui beberapa aspek, seperti bagaimana pengguna merasakan kemudahan dalam menggunakan layanan tersebut, manfaat atau kegunaan yang mereka dapatkan, tingkat kepuasan setelah melakukan transaksi digital, serta sejauh mana mereka memiliki niat untuk terus menggunakan metode pembayaran tersebut secara berkelanjutan. Keempat aspek ini secara keseluruhan menggambarkan kecenderungan seseorang dalam memilih dan mempertahankan penggunaan pembayaran digital.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pikir dalam penelitian ini terdiri dari 3 variabel, 2 diantaranya adalah variabel independen dan 1 variabel dependen. Variabel independent terdiri dari variabel Aksesibilitas (X1) dan Intensitas (X2) sedangkan variabel dependen terdiri dari Preferensi Pembayaran Digital (Y). berikut merupakan kerangka pemikiran pada penelitian ini:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh Aksesibilitas dan Intensitas penggunaan QRIS terhadap Preferensi Pembayaran Digital Generasi Z di Surakarta. Data dalam penelitian ini didapatkan dari dua jenis sumber, yakni data utama yang dikumpulkan langsung dari responden dan data pendukung yang bersumber dari literatur ilmiah. Data utama dihimpun melalui kuesioner daring kepada partisipan yang telah diseleksi berdasarkan kriteria penelitian, sedangkan data pendukung dikumpulkan dari penelitian terdahulu yang dipublikasikan dalam jurnal akademik. Objek dalam penelitian ini merupakan Generasi Z yang berdomisili di Kota Surakarta, dan teknik yang di gunakan dalam pengambilan sampel yaitu teknik *purposive* yang di mana responden diminta untuk mengisi kuesioner yang pernyataannya telah di tentukan oleh peneliti. Kriteria sampel yang di ambil adalah responden Generasi Z yang berusia 18-28 tahun dan yang tinggal di kota Surakarta serta aktif menggunakan layanan pembayaran berbasis QRIS. Jumlah sampel dalam penlitian ini adalah 88 responden, sesuai dengan rekomendasi untuk analisis regresi linier berganda dan disesuaikan dengan keterjangkauan populasi penelitian. Dan sampel penelitian ini menggunakan rumus hair (2010:176) dalam kutipan (Anisa Rahma Salsabila et al., 2022) menyatakan bahwa ukuran sampel di bawah 400 cenderung menghasilkan uji kesesuaian model yang tidak memuaskan. Penentuan jumlah sampel minimum dalam riset ini mengacu pada rumus jumlah indikator dikalikan 8. Mengingat terdapat 11 indikator dalam kuesioner, maka jumlah sampel minimal yang dibutuhkan adalah 88 responden.

$$n = 10 \text{ maka } (11 \times 8 = 88 \text{ respnden})$$

Pengumpulan data di lakukan dengan cara menyebarkan kuesioner melalui *Googl Form*, penelitian ini menggunakan skala Likert 5 poin, dimulai dari nilai ke 1 yang menggambarkan sangat tidak setuju hingga nilai ke 5 sangat setuju. Penelitian ini memiliki tiga variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen, dua diantaranya adalah variabel independen dan satu variabel dependen. Dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji deskriptif yang mencakup uji validitas dan uji reliabilitas. Dan dilanjutkan dengan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas dan uji analisis regresi linier berganda untuk melihat pengaruh antar variabel. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t serta uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel yang diteliti.

Teknik Analisis Data

Data hasil pengisian kuesioner diolah dan dianalisis dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 26. Proses analisis data dalam penelitian ini mencakup beberapa tahap, yaitu analisis statistik deskriptif, pengujian kualitas instrumen penelitian, pengujian asumsi klasik, serta analisis regresi linier berganda. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik data penelitian, seperti nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi.

Pengujian kualitas instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap item pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti, dengan cara membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* tabel. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel (Astuti, 2020). Selanjutnya, uji reliabilitas bertujuan untuk menilai konsistensi jawaban responden, yang diukur menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,60 (Tjondrokoesoemo, 2018).

Sebelum analisis regresi dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik yang terdiri atas uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas

bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal (Bestari & Supiyanto, 2022). Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel independen, yang dilihat melalui nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) (Astuti, 2020). Model regresi dikatakan tidak mengalami multikolinearitas apabila nilai *tolerance* lebih dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10. Sementara itu, uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan varians residual, yang diuji menggunakan metode Glejser dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05 (Abaharis & Zelita, 2025).

Analisis utama dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linier berganda, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh variabel Aksesibilitas (X1) dan Intensitas (X2) terhadap Preferensi Pembayaran Digital (Y). Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji parsial (uji t) untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen secara individual. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel independen mampu menjelaskan variasi pada variabel dependen.

Variable Penelitian dan Definisi Operasional

Tabel 1. Tabel Operasional Variable

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Aksesibilitas (X1)	Persepsi responden mengenai tingkat kemudahan dalam mengakses dan menggunakan layanan pembayaran QRIS dalam melakukan transaksi sehari-hari	1. Program mudah diakses 2. Program mempercepat dan mengefisiensikan pekerjaan pelanggan 3. Informasi dalam fitur aplikasi mudah dipahami 4. Fitur program jelas dan mudah dipelajari	Likert (1–5)
Intensitas (X2)	Tingkat frekuensi dan konsistensi responden dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam berbagai aktivitas transaksi	1. Frekuensi penggunaan 2. Ketergantungan pada layanan 3. Variasi atau keluasan penggunaan	Likert (1–5)
Preferensi Pembayaran Digital (Y)	Kecenderungan responden dalam memilih dan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital berdasarkan pengalaman dan penilaian yang dirasakan	1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived ease of use</i>) 2. Persepsi Kegunaan (<i>Perceived usefulness</i>) 3. Kepuasan Pengguna (<i>User satisfaction</i>) 4. Niat Penggunaan Keberlanjutan / Niat Keberlanjutan (<i>Continuance intention</i>)	Likert (1–5)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 2. Table Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-laki	34	38.6
	Perempuan	54	61.4

Karakteristik	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Usia	17 – 21 tahun	44	50
	22 – 26 tahun	31	35.2
	27 – 28 tahun	13	14.8
Penghasilan	< Rp. 1.000.000	31	35.2
	Rp. 1.000.000 – Rp. 3.000.000	42	47.7
	Rp. 3.000.000 – Rp. 5.000.000	9	10.2
	Rp. 5.000.000 – Rp. 10.000.000	6	6.8
Domisili	Kec. Banjarsari	16	18.2
	Kec. Jebres	18	20.5
	Kec. Laweyan	19	21.6
	Kec. Pasar Kliwon	16	18.2
	Kec. Serengan	19	21.6

Sumber: Olahan Google Form (2025)

Uji Instrumen

Uji Validitas

Uji Validitas Variabel Aksesibilitas (X₁)

Berikut adalah tabel hasil dari uji validitas:

Tabel 3. Uji Validitas Variabel Aksesibilitas (X₁)

Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,556	0,21	Valid
2	0,625	0,21	Valid
3	0,569	0,21	Valid
4	0,554	0,21	Valid

Sumber: Olahan data primer (2025)

Tabel 3 memperlihatkan bahwa seluruh empat item pernyataan telah memenuhi kriteria validitas, karena nilai r hitung masing-masing berada di atas r tabel. Oleh karena itu, item-item tersebut dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengukur variabel aksesibilitas (X₁).

Uji Validitas Variabel Intensitas (X₂)

Hasil uji validitas variabel intensitas disajikan dalam tabel 1.3 berikut ini:

Tabel 4. Uji Validitas Variabel Intensitas (X₂)

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,789	0,21	Valid
2	0,705	0,21	Valid
3	0,751	0,21	Valid

Sumber: Olahan data primer (2025)

Tabel 4 menunjukkan bahwa ketiga item pernyataan dinyatakan valid, karena nilai r hitung pada masing-masing item lebih besar daripada r tabel. Dengan demikian, ketiga item tersebut dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengukur variabel intensitas (X₂).

Uji Validitas Variabel Preferensi Pembayaran Digital (Y)

Hasil uji validitas variabel intensitas disajikan dalam tabel 1.4 berikut ini:

Tabel 5. Uji Validitas Variabel preferensi pembayaran digital (Y)

Pernyataan	r hitung	r tabel	keterangan
1	0,687	0,21	Valid
2	0,831	0,21	Valid
3	0,806	0,21	Valid
4	0,741	0,21	Valid

Sumber: Olahan data primer (2025)

Tabel 5 menunjukkan bahwa seluruh empat item pernyataan dinyatakan valid, karena nilai r hitung masing-masing lebih besar daripada r tabel. Dengan demikian, keempat item tersebut layak digunakan sebagai instrumen pengukuran untuk variabel preferensi pembayaran digital (Y).

Uji Reliabilitas

Berikut adalah tabel hasil dari uji reliabilitas:

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	Cronbach's Alpha	N of Items
Aksesibilitas (X1)	0,768	4
Intensitas (X2)	0,866	3
Preferensi Pembayaran Digital (Y)	0,892	4

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan dari tabel 1.5 nilai untuk hasil uji reliabilitas menunjukkan masing-masing tabel memiliki nilai $>0,60$, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel baik (X1), (X2), dan (Y) adalah reliabel.

Uji Normalitas

Pada analisis statistik menggunakan uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Koefisien Varians data berdistribusi normal jika nilai koefisien varians $<30\%$. Berikut adalah hasil dari uji normalitas:

Tabel 7. Uji Normalitas Koefisien Varians

	N	Mean	Std. Deviation	Nilai Koefisien Varians = (Std Deviation dibagi Mean)
X1	88	17,88	2,444	13,67%
X2	88	13,02	2,309	17,73%
Y	88	17,66	2,900	16,42%

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan dari tabel 7 nilai untuk hasil uji Normalitas Koefisien Varians menunjukkan masing-masing tabel memiliki nilai $<30\%$, jadi dapat disimpulkan variabel baik (X1), (X2), dan (Y) berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Berikut adalah hasil dari uji multikolinearitas:

Tabel 8. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	Standar	VIF	Standar	Keterangan
Aksesibilitas	0,572	> 0,1	1,748	< 10	Tidak terjadi Multikolinearitas
Intensitas	0,572	> 0,1	1,748	<10	Tidak terjadi Multikolinearitas

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan Tabel 1.7, nilai tolerance untuk variabel Aksesibilitas adalah 0,572 dan untuk Intensitas juga berada di atas 0,1. Selain itu, nilai VIF keduanya berada pada angka 1,748, yang masih jauh di bawah batas 10. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya tidak terdapat indikasi multikolinearitas antara variabel-variabel dalam model.

Uji Heteroskedastisitas

Pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji Glejser dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan tidak mengandung gejala heteroskedastisitas Berikut adalah hasil dari uji heteroskedastisitas:

Tabel 9. Uji Heteroskedastisitas

	Nilai Signifikan	Nilai Kritis	Keterangan
Aksesibilitas	0,083	0,05	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas
Intensitas	0,009	0,05	Tidak Terjadi Heteroskedastisitas

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan hasil dari Tabel 9, nilai signifikan untuk variabel Aksesibilitas dan Intensitas berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa pola penyebaran datanya tidak mengindikasikan adanya heteroskedastisitas.

Uji Regresi Linear Berganda

Berikut adalah hasil dari uji regresi linear berganda:

Tabel 10. Uji Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std.Error
1 (Constant)	0,941	1,415
Aksesibilitas	0,583	0,103
Intensitas	0,484	0,109

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel sebelumnya, model regresi berganda yang diperoleh adalah $Y = 0,941 + 0,583(X_1) + 0,484(X_2)$. Nilai konstanta 0,941 menunjukkan bahwa ketika kedua variabel bebas, yaitu aksesibilitas dan intensitas, berada dalam kondisi tetap atau tidak mengalami perubahan, preferensi pembayaran digital berada pada angka 0,941. Koefisien untuk variabel Aksesibilitas (X_1) sebesar 0,583 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu unit pada aspek kemudahan akses akan meningkatkan preferensi pembayaran digital sebesar 0,583. Hal serupa juga terlihat pada variabel Intensitas (X_2), di mana koefisien sebesar 0,484 menunjukkan bahwa semakin sering dan semakin rutin seseorang menggunakan layanan, preferensinya terhadap pembayaran digital meningkat sebesar 0,484.

Uji Parsial (Uji t)

Berikut adalah tabel hasil dari uji t:

Tabel 11. Uji Parsial (t)

Variabel	t	t tabel	Sig.	Keterangan
(Constant)	0,665	1,989	0,508	
Aksesibilitas	5,684	1,989	0,000	Diterima
Intensitas	4,459	1,989	0,000	Diterima

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat Hasil uji t menunjukkan bahwa baik variabel Aksesibilitas (X1) ataupun Intensitas (X2) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Preferensi Pembayaran Digital (Y). Untuk variabel Aksesibilitas, nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05 dan nilai t hitung 5,684 yang lebih tinggi dari t tabel 1,989 mengindikasikan bahwa aspek kemudahan akses benar-benar berkontribusi dalam membentuk pilihan pengguna terhadap pembayaran digital. Hal yang sama juga terlihat pada variabel Intensitas, di mana nilai signifikansi 0,000 dan t hitung 4,459 yang melampaui t tabel 1,989 menunjukkan bahwa frekuensi serta konsistensi penggunaan turut memberi pengaruh nyata terhadap preferensi masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran digital.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Berikut adalah hasil dari uji determinasi:

Tabel 12. Uji Determinasi

Model	r	R square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,798	0,637	0,639	1,767

Sumber: Olahan data primer (2025)

Berdasarkan dari Tabel 3.4, hasil uji Koefisien Determinasi (R²) menunjukkan bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,639 atau 63,3%. Artinya, variabel Aksesibilitas dan Intensitas mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap Preferensi Pembayaran Digital sebesar 63,3%. Sementara itu, sisanya yaitu 36,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pembahasan

a. Pengaruh Aksesibilitas Terhadap Preferensi Pembayaran Digital

Minat Generasi Z di Kota Surakarta untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran terbukti dipengaruhi secara signifikan oleh faktor aksesibilitas (X1). Temuan ini berdasarkan hasil dari uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa nilai t hitung 5,684 > t tabel 1,989 dengan tingkat signifikansi 0,000 (< 0,05). Artinya, semakin mudah Generasi Z mengakses QRIS, semakin tinggi preferensi mereka terhadap metode pembayaran digital tersebut. Aksesibilitas yang dimaksud mencakup kemudahan dalam penggunaan aplikasi, kelancaran integrasi dengan platform perbankan atau dompet digital, serta jaminan sistem yang mendukung transaksi secara efisien dan aman.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ahmad et al., 2024) yang mengatakan bahwa kemudahan akses dan penggunaan sistem pembayaran digital memiliki pengaruh signifikan terhadap preferensi pengguna, khususnya dengan kelompok usia muda yang akrab dengan teknologi. Selain itu, penelitian (Pangestu, 2021) juga menemukan bahwa persepsi kemudahan QRIS memegang peranan penting dalam mendorong adopsi oleh pengguna.

Dengan demikian, aksesibilitas dianggap sebagai factor kunci dalam mendorong adopsi QRIS di kalangan pengguna muda.

b. Pengaruh Intensitas terhadap Preferensi Pembayaran Digital

Hasil riset ini turut memperlihatkan bahwa variabel Intensitas (X_2) memberikan pengaruh signifikan terhadap preferensi pembayaran digital di Kota Surakarta. Hal ini terkonfirmasi secara statistik, di mana nilai signifikansi variabel Intensitas (X_2) adalah 0,000 ($< 0,05$) dan didukung oleh nilai t hitung 4,459 yang lebih besar dari t tabel (1,989). Temuan ini mengindikasikan bahwa frekuensi serta konsistensi penggunaan QRIS dalam kehidupan sehari-hari baik untuk transaksi kebutuhan pokok, gaya hidup, maupun informal memainkan peran penting. Dengan kata lain, semakin sering pengguna melakukan transaksi melalui QRIS, semakin tinggi pula probabilitas mereka untuk menjadikannya sebagai metode pembayaran utama.

Temuan ini mendukung penelitian (Imasria Wahyuliarmy & Ayu Kumala Sari, 2021) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan suatu teknologi mencerminkan tingkat keterlibatan pengguna, yang pada akhirnya mempengaruhi sikap dan preferensi terhadap teknologi tersebut. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi studi (Aisy et al., 2024) yang menemukan bahwa pengalaman penggunaan yang berulang dapat meningkatkan kepuasan dan niat pengguna untuk terus menggunakan metode pembayaran digital secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering Generasi Z menggunakan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari, semakin besar kemungkinan mereka menjadikannya sebagai metode pembayaran utama.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji pengaruh Aksesibilitas dan Intensitas penggunaan QRIS terhadap Preferensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kota Surakarta. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel independen tersebut berkontribusi secara signifikan dalam membentuk preferensi pembayaran digital pada kelompok usia muda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aksesibilitas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Preferensi Pembayaran Digital. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam mengakses layanan QRIS, kejelasan fitur yang tersedia, serta kelancaran proses transaksi menjadi faktor penting yang mendorong Generasi Z untuk menggunakan QRIS sebagai sarana pembayaran digital. Semakin sederhana dan mudah layanan tersebut digunakan, maka semakin tinggi pula tingkat penerimaan serta preferensi pengguna.

Selain itu, Intensitas penggunaan QRIS juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap Preferensi Pembayaran Digital. Tingginya frekuensi serta konsistensi penggunaan QRIS dalam aktivitas transaksi sehari-hari berperan dalam membentuk kebiasaan pengguna dan meningkatkan kecenderungan mereka untuk menjadikan QRIS sebagai metode pembayaran utama. Pengalaman penggunaan yang berulang turut memperkuat persepsi positif terhadap efektivitas dan efisiensi sistem pembayaran digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa upaya peningkatan kemudahan akses layanan serta dorongan terhadap penggunaan QRIS secara berkelanjutan merupakan strategi penting dalam mendorong adopsi pembayaran digital, khususnya di kalangan Generasi Z di Kota Surakarta.

Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ruang lingkup penelitian terbatas pada Generasi Z yang berdomisili di Kota Surakarta, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas ke wilayah atau kelompok usia lain. Kedua,

jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini relatif terbatas, sehingga kemungkinan belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan karakteristik pengguna QRIS di Indonesia. Ketiga, variabel yang diteliti hanya mencakup Aksesibilitas dan Intensitas penggunaan QRIS, sementara masih terdapat faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi preferensi pembayaran digital, seperti persepsi keamanan, kepercayaan, dan promosi.

Implikasi Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian perilaku konsumen di bidang sistem pembayaran digital, khususnya terkait peran Aksesibilitas dan Intensitas penggunaan dalam membentuk preferensi pembayaran digital pada Generasi Z. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan model penelitian yang lebih komprehensif. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bagi penyedia layanan pembayaran digital dan pemangku kepentingan terkait untuk terus meningkatkan kemudahan akses layanan QRIS serta mendorong intensitas penggunaan melalui perluasan jaringan merchant dan peningkatan pengalaman pengguna. Upaya tersebut diharapkan dapat mempercepat adopsi pembayaran digital dan mendukung terciptanya ekosistem transaksi non-tunai yang inklusif, khususnya di kalangan Generasi Z.

Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan model penelitian ini guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif serta disarankan untuk menambahkan variabel-variabel krusial lainnya yang relevan dengan Generasi Z.
2. Bagi penyedia layanan, Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) didorong untuk terus memperluas jaringan kemitraan mereka dengan merchant di semua skala, utamanya dengan memfokuskan pada segmen UMKM (seperti warung, toko kelontong, dan pedagang pasar) yang memiliki frekuensi kunjungan tinggi oleh Generasi Z.
3. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat meningkatkan literasi keuangan digital, membiasakan penggunaan QRIS dalam transaksi sehari-hari, serta bertransaksi secara bijak dan aman untuk mendukung terciptanya ekosistem pembayaran digital yang inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aisy, P. R., Sukaris, S., & Kirono, I. (2024). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan User Satisfaction terhadap Continuance Intention dalam Bertransaksi dengan Dompet Digital Shopeepay. *Widya Manajemen*, 6(1), 44–55. <https://doi.org/10.32795/widyamanajemen.v6i1.4971>
- Abaharis, H., & Zelita, R. (2025). Analisis User Friendly, Benefit Dan Resiko Penggunaan Qris Mobile Banking Terhadap Kepuasan Nasabah Bank Nagari Cabang Siteba. *Economics and Digital Business Review*, 6(2), 1132–1143.
- Ahmad, U., Yogyakarta, D., & Susanto, A. (2024). Analisis preferensi mahasiswa dalam menggunakan qris sebagai teknologi pembayaran. 12(1), 75–93.
- Anisa Rahma Salsabila, Asri Kinanti Febriany, Hastri Cantya Danahiswari, Muhammad Daffa, & Muhammad Kandias Happy Maulana. (2022). Analisis Kesuksesan Delone Mclean Issm Pada Aplikasi Spotify Menggunakan Sem-Pls. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v2i1.263>
- Astuti, W. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Indosat Tbk Jakarta Selatan. *JURNAL SeMaRaK*, 3(2), 102–112. <https://doi.org/10.32493/smk.v3i2.5628>
- Bestari, D., & Supiyanto, Y. (2022). (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi). 7(1), 863–871.

- DeLone, W. H., & McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean model of information systems success: A ten-year update. *Journal of Management Information Systems*, 19(4), 9–30. <https://doi.org/10.1080/07421222.2003.11045748>
- Ellisa Febriana Putri, D. I. O. (2025). Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Gen Z Di Surakarta. 167–186.
- Hilda Nur Hidayah. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Emosional Dan Nilai Pelanggan Terhadap Kepuasan Pelanggan Pengguna Transportasi Online Gojek Di Surakarta.
- Imasria Wahyuliarmy, A., & Ayu Kumala Sari, C. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 5(2), 100–114. <https://doi.org/10.32492/idea.v5i2.5204>
- Magfira, R. F. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan, Perilaku Penggunaan Dan Social Influnce Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Media Pembayaran Yang Dilakukan Gen Y & Gen Z Di Provinsi DI. Yogyakarta. Table 10, 4–6.
- Metrosemarang. (2025). BI Jateng: 7,63 Juta Pengguna & 411,4 Juta Transaksi QRIS hingga 2024. Metrosemarang. <https://metrosemarang.com/2025/02/17/bi-jateng-pengguna-qriscapai-763-juta-tumbuh-pesat-382/>
- Pangestu, N. A. (2021). PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KECEPATAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MAHASISWA GENBI PURWOKERTO DALAM BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN QRIS.
- Tjondrokoesoemo, M. (2018). Celebrity Endorser Terhadap Keputusan Pembelian. *Performa*, 2(3), 287–295. <https://doi.org/10.37715/jp.v2i3.550>