

ABSTRAK

Muhammad Fadilah. 2025. *Pengaruh Pengalaman Dan Perspsi Terhadap Preferensi Masyarakat Kota Banjarmasin Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital*. Skripsi, Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Pembimbing: Atika Zahra Maulida, S.H.I, M.S.I

Kata Kunci: Preferensi, Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris), Alat Pembayaran Digital

Implementasi QRIS di Indonesia tidak hanya berlaku pada para pedagang yang sudah memiliki skala usaha besar saja, namun mahasiswa yang memiliki bisnis dengan skala kecil bisa menggunakan QRIS ini sebagai metode pembayaran. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh pengalaman dan persepsi terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara parsial dan secara simultan dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 96 orang dari generasi Z yang ada di Kota Banjarmasin. Instrumen penelitian yaitu kuesioner dan dianalisis menggunakan rumus regresi linier berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh secara parsial variabel pengalaman (X1) diperoleh t hitung $-0,770$ dengan t tabel sebesar $1,985$ yang berarti t hitung $< t$ tabel. Signifikansinya sebesar $0,443 < (0,05)$ maka H_0 diterima artinya variabel Pengalaman (X1) tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Pengaruh secara parsial Variabel persepsi (X2) diperoleh t hitung $3,898$ dengan t tabel sebesar $1,985$ yang berarti t hitung $> t$ tabel. Signifikansinya sebesar $0,000 < (0,05)$ maka H_0 ditolak artinya variabel Persepsi (X2) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Pengaruh secara simultan variabel Pengalaman (X1) dan Persepsi (X2) bahwa nilai signifikasi berpengaruh terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat Pembayaran digital adalah $0,000 < 0,5$ dan F -Hitung $8,594 > F$ tabel $2,701$, sehingga dapat disimpulkan H diterima. Artinya ada pengaruh variabel pengalaman (X1) dan Persepsi (X2) secara simultan terhadap preferensi masyarakat kota Banjarmasin dalam penggunaan Qris sebagai alat pembayaran digital.