



ANALISIS PERSEPSI WISATAWAN TERHADAP POTENSI PENERAPAN QRIS DI PULAU KARAMPUANG

Hasrawati¹⁾, Liravirna²⁾, Hari Yeni³⁾

¹⁾Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Mamuju, Mamuju, Indonesia

Email: hasrawati190806@gmail.com

²⁾Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Mamuju, Mamuju, Indonesia

Email: liravirna600@gmail.com

³⁾Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Mamuju, Mamuju, Indonesia

Email: [haryeni7@gmail.com](mailto:hariyeni7@gmail.com)

Abstract

This study aims to analyze tourists' perceptions of the potential implementation of the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) in improving transaction efficiency and tourist satisfaction on Karampuang Island, considering the continued dominance of cash-based transactions that are perceived as inefficient and reduce transaction convenience. This research employs a quantitative approach using a survey method involving 43 tourists selected through purposive sampling. The research variables include perceived ease of use, perceived usefulness, perceived security of QRIS, as well as perceptions of transaction efficiency and tourist satisfaction, which were analyzed using descriptive statistics, validity and reliability tests, and a One-Sample t-Test with the assistance of SPSS. The results indicate that tourists have positive perceptions of the potential implementation of QRIS, which is perceived to enhance transaction efficiency through faster and more practical payment processes while providing security and convenience that contribute to tourist satisfaction, indicating that QRIS has strong potential to be implemented on Karampuang Island to improve the quality of tourism services.

Keywords: Tourist Perception, Qris, Transaction Efficiency, Tourist Satisfaction, Tourism.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi wisatawan terhadap potensi penerapan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dalam meningkatkan efisiensi transaksi dan kepuasan wisatawan di Pulau Karampuang, mengingat masih dominannya penggunaan transaksi tunai yang dinilai kurang efisien dan mengurangi kenyamanan bertransaksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 43 wisatawan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Variabel penelitian meliputi persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi keamanan QRIS, serta persepsi terhadap efisiensi transaksi dan kepuasan wisatawan, yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, dan One Sample t-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wisatawan memiliki persepsi positif terhadap potensi penerapan QRIS, yang dipersepsikan mampu meningkatkan efisiensi transaksi melalui proses pembayaran yang lebih cepat dan praktis serta memberikan rasa aman dan kenyamanan yang berkontribusi pada kepuasan wisatawan, sehingga QRIS berpotensi untuk diterapkan di Pulau Karampuang sebagai upaya meningkatkan kualitas layanan pariwisata.

Kata Kunci: Persepsi Wisatawan, QRIS, Efisiensi Transaksi, Kepuasan Wisatawan, Pariwisata

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital dalam sistem pembayaran telah membawa perubahan signifikan terhadap perilaku konsumen dan pelaku usaha. Salah satu inovasi yang banyak digunakan saat ini adalah QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard), yang memungkinkan transaksi non-tunai dilakukan secara cepat, mudah, dan aman hanya melalui pemindaiannya. QRIS menjadi solusi praktis bagi wisatawan karena tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar, serta membantu pelaku usaha mempercepat proses pembayaran tanpa harus menyiapkan uang kembalian atau melakukan pencatatan manual. Pulau Karampuang merupakan salah satu destinasi wisata yang sedang berkembang di Mamuju.

Keindahan alamnya menarik wisatawan lokal maupun luar daerah, namun fasilitas transaksi di kawasan wisata tersebut masih belum ada. pelaku usaha di pulau Karampuang, baik penjual makanan, penyedia jasa transportasi laut, hingga pelaku homestay masih mengandalkan pembayaran tunai. Kondisi ini sering kali menimbulkan kendala, seperti keterbatasan uang kecil, proses pembayaran yang lambat, serta risiko keamanan dalam membawa uang tunai. Ketidaktersediaan alternatif pembayaran digital menyebabkan wisatawan kurang leluasa saat melakukan transaksi, terutama bagi pengunjung yang terbiasa menggunakan pembayaran non-tunai. Penggunaan QRIS di daerah wisata seperti Pulau Karampuang belum ada diterapkan, sehingga penelitian mengenai potensi dan dampaknya sangat relevan.

Analisis terhadap penggunaan QRIS dapat memberikan gambaran apakah sistem pembayaran digital ini mampu meningkatkan efisiensi transaksi, mengurangi waktu tunggu, serta meminimalkan hambatan pembayaran antara wisatawan dan pelaku usaha. Selain itu, penerapan QRIS juga berpotensi meningkatkan kepuasan wisatawan karena menawarkan kemudahan, kenyamanan, dan rasa aman dalam melakukan pembayaran selama berwisata. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memahami sejauh mana implementasi QRIS dapat berpengaruh terhadap efisiensi transaksi dan tingkat kepuasan wisatawan di Pulau Karampuang.

Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan bagi pemerintah daerah, pelaku usaha,

maupun pihak pengelola wisata untuk mengoptimalkan layanan pembayaran digital sebagai upaya mendukung peningkatan daya tarik wisata dan pengembangan ekonomi kawasan.

LANDASAN TEORI

1. Pariwisata dan Perkembangan Sistem Pembayaran Digital

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi daerah karena mampu mendorong pertumbuhan pendapatan masyarakat, menciptakan lapangan kerja, serta meningkatkan kesejahteraan sosial. Perkembangan sektor pariwisata saat ini tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk dalam hal sistem pembayaran. Digitalisasi pembayaran menjadi bagian penting dalam mendukung aktivitas pariwisata modern karena mampu meningkatkan efisiensi transaksi, transparansi keuangan, serta kenyamanan bagi wisatawan.

Dalam konteks destinasi wisata, sistem pembayaran yang mudah, cepat, dan aman menjadi salah satu faktor pendukung kualitas layanan. Wisatawan cenderung memilih destinasi yang menyediakan fasilitas pembayaran non-tunai karena dinilai lebih praktis dan mengurangi risiko kehilangan uang tunai. Oleh karena itu, penerapan sistem pembayaran digital seperti QRIS memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya saing destinasi wisata, khususnya di daerah kepulauan seperti Pulau Karampuang.

2. Sistem Pembayaran Non-Tunai dan QRIS

Sistem pembayaran non-tunai adalah metode pembayaran yang tidak menggunakan uang fisik, melainkan memanfaatkan instrumen elektronik seperti kartu debit, kartu kredit, dan aplikasi dompet digital. Salah satu inovasi sistem pembayaran non-tunai di Indonesia adalah Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), yang dikembangkan oleh Bank Indonesia sebagai standar nasional pembayaran berbasis kode QR.

QRIS memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan memindai satu kode QR menggunakan berbagai aplikasi pembayaran digital. Keunggulan QRIS



terletak pada kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, serta kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai penyedia jasa pembayaran dalam satu standar. Bagi pelaku usaha kecil di sektor pariwisata, QRIS juga dinilai lebih efisien karena tidak memerlukan perangkat mahal dan mudah diimplementasikan.

Meskipun QRIS telah banyak diterapkan di berbagai kawasan perkotaan dan destinasi wisata maju, penerapannya di daerah wisata terpencil atau kepulauan masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur jaringan dan rendahnya literasi digital. Oleh sebab itu, analisis terhadap persepsi wisatawan menjadi penting untuk melihat sejauh mana potensi penerapan QRIS dapat diterima di Pulau Karampuang.

3. Persepsi Wisatawan

Persepsi merupakan proses individu dalam menerima, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap informasi atau stimulus yang diterimanya melalui pancaindra. Dalam konteks pariwisata, persepsi wisatawan berperan penting dalam membentuk sikap dan keputusan terhadap suatu destinasi, termasuk dalam menilai kualitas layanan dan fasilitas yang tersedia.

Persepsi wisatawan terhadap sistem pembayaran digital dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman sebelumnya, tingkat pengetahuan, kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, serta tingkat keamanan sistem tersebut. Apabila wisatawan memiliki persepsi positif terhadap suatu teknologi, maka kemungkinan besar mereka akan menerima dan menggunakannya. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menjadi hambatan dalam proses adopsi teknologi.

Dalam penelitian ini, persepsi wisatawan digunakan untuk mengukur pandangan wisatawan terhadap potensi penerapan QRIS di Pulau Karampuang, meskipun sistem tersebut belum diterapkan secara nyata. Persepsi ini menjadi indikator awal untuk menilai kesiapan destinasi wisata dalam mengadopsi sistem pembayaran digital.

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar. Konsep ini menjelaskan bahwa teknologi yang sederhana dan mudah dipahami akan lebih mudah diterima oleh pengguna.

Dalam konteks QRIS, kemudahan penggunaan tercermin dari proses transaksi yang cepat, tampilan aplikasi yang sederhana, serta tidak memerlukan keterampilan khusus. Wisatawan yang menilai QRIS mudah digunakan cenderung memiliki sikap positif terhadap penerapannya di destinasi wisata. Oleh karena itu, persepsi kemudahan penggunaan menjadi salah satu variabel penting dalam menganalisis potensi penerapan QRIS di Pulau Karampuang.

5. Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness)

Persepsi manfaat adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja atau memberikan keuntungan tertentu. Dalam sistem pembayaran digital, manfaat yang dirasakan oleh wisatawan meliputi efisiensi waktu, kenyamanan bertransaksi, pengurangan risiko membawa uang tunai, serta kemudahan dalam mengontrol pengeluaran.

Apabila wisatawan merasakan bahwa QRIS memberikan manfaat nyata selama berwisata, maka mereka akan lebih terbuka terhadap penerapan sistem tersebut. Persepsi manfaat yang tinggi juga dapat meningkatkan minat wisatawan untuk menggunakan QRIS meskipun sistem tersebut belum tersedia di destinasi wisata yang dikunjungi.

6. Efisiensi Transaksi

Efisiensi transaksi merupakan kondisi di mana proses pembayaran dapat dilakukan secara cepat, mudah, dan tanpa hambatan yang berarti. Dalam konteks sistem pembayaran digital, efisiensi transaksi tercermin dari kecepatan proses pembayaran, pengurangan waktu tunggu, serta kemudahan wisatawan dalam melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai. QRIS sebagai sistem pembayaran non-tunai dipersepsikan

mampu meningkatkan efisiensi transaksi karena proses pembayaran hanya memerlukan pemindaian kode QR dan konfirmasi pembayaran secara digital. Dalam penelitian ini, efisiensi transaksi diukur berdasarkan persepsi wisatawan terhadap potensi penggunaan QRIS di Pulau Karampuang.

7. Kepuasan Wisatawan

Kepuasan wisatawan merupakan tingkat perasaan senang atau puas yang dirasakan wisatawan setelah memperoleh layanan atau fasilitas selama melakukan aktivitas wisata. Kepuasan dipengaruhi oleh kualitas layanan, kemudahan akses fasilitas, serta kenyamanan dalam melakukan transaksi. Sistem pembayaran digital seperti QRIS berpotensi meningkatkan kepuasan wisatawan karena memberikan kemudahan, kenyamanan, dan rasa aman dalam bertransaksi. Dalam penelitian ini, kepuasan wisatawan diukur berdasarkan persepsi wisatawan terhadap potensi penerapan QRIS, meskipun sistem tersebut belum diterapkan secara langsung di Pulau Karampuang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengukur dan menganalisis persepsi responden secara numerik terkait potensi penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Terhadap Potensi Penerapan QRIS Di Pulau Karampuang. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh hasil yang objektif dan terukur melalui pengolahan data statistik berdasarkan jawaban responden.

Lokasi penelitian dilaksanakan di Pulau Karampuang, Kabupaten Mamuju, yang merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup diminati namun hingga saat ini belum sepenuhnya menerapkan sistem pembayaran digital seperti QRIS. Kondisi tersebut menjadi dasar penting dalam mengkaji potensi penerapan QRIS di kawasan wisata tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh wisatawan dan pelaku usaha yang melakukan transaksi di Pulau Karampuang. Mengingat jumlah wisatawan tidak tetap dan berubah setiap waktu, maka populasi dalam penelitian ini dianggap tidak terbatas. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu, antara lain wisatawan yang pernah melakukan transaksi di Pulau Karampuang serta memiliki pengalaman menggunakan QRIS di tempat lain.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30-50 responden, yang dianggap telah memenuhi syarat minimal untuk analisis statistik kuantitatif. Jenis data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara langsung kepada responden. Kuesioner disusun dengan 14 butir pernyataan yang diukur menggunakan skala Likert 1-4, dengan kategori sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4). Pernyataan dalam kuesioner mencerminkan persepsi responden mengenai potensi penggunaan QRIS, efisiensi transaksi, dan kepuasan wisatawan secara umum.

Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pendukung, seperti laporan Bank Indonesia, publikasi Badan Pusat Statistik (BPS), jurnal ilmiah, serta literatur yang relevan dengan sistem pembayaran digital dan sektor pariwisata.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara langsung kepada wisatawan dan pelaku usaha yang berada di Pulau Karampuang. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi lapangan untuk mengamati proses transaksi yang masih dilakukan secara tunai, serta hambatan yang muncul akibat belum tersedianya pembayaran digital. Dokumentasi berupa catatan lapangan dan referensi pendukung digunakan sebagai pelengkap data penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis diawali dengan uji validitas menggunakan Corrected Item-Total Correlation untuk memastikan setiap item pernyataan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan One Sample t-Test. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai rata-rata persepsi responden berbeda secara signifikan dari nilai standar yang telah ditetapkan. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai

signifikansi ($\alpha = 0,05$), di mana jika nilai Sig. < 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Dengan metode penelitian ini, diharapkan hasil yang diperoleh mampu memberikan gambaran empiris mengenai persepsi wisatawan dan pelaku usaha terhadap potensi penggunaan QRIS, serta menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan sistem pembayaran digital guna meningkatkan efisiensi transaksi dan kepuasan wisatawan di Pulau Karampuang.

Variabel Penelitian: Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel persepsi, yang meliputi:

1. Persepsi kemudahan penggunaan QRIS
2. Persepsi manfaat QRIS
3. Persepsi keamanan QRIS
4. Persepsi efisiensi transaksi
5. Persepsi kepuasan wisatawan

Seluruh variabel diukur berdasarkan persepsi responden terhadap potensi penerapan QRIS di Pulau Karampuang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Responden

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun berdasarkan variabel penelitian. Pernyataan dalam kuesioner mencakup persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi keamanan QRIS, persepsi efisiensi transaksi, dan persepsi kepuasan wisatawan. Seluruh pernyataan diukur menggunakan skala Likert 1–4. Kuesioner disebarluaskan kepada 43 responden. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan jawaban pada kategori setuju (3) dan sangat setuju (4), yang mengindikasikan persepsi responden cenderung positif terhadap variabel yang diteliti.

Uji Validitas Instrumen

Tujuan

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat.

Metode

Uji validitas dilakukan menggunakan Corrected Item–Total Correlation dengan bantuan program SPSS.

Kriteria Keputusan

Item dinyatakan valid apabila: Corrected Item–Total Correlation $> 0,30$

Tabel Uji Validitas (Output SPSS)

Item-Total Statistics

Item	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
P1	0,512	Valid
P2	0,486	valid
P3	0,601	valid
P4	0,574	valid
P5	0,438	valid
P6	0,559	valid
P7	0,623	valid
P8	0,590	valid
P9	0,471	valid
P10	0,445	valid
P11	0,402	valid
P12	0,528	valid
P13	0,566	valid
P14	0,612	valid

Kesimpulan Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pernyataan memiliki nilai Corrected Item–Total Correlation lebih besar dari 0,30, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item kuesioner dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas Instrumen

Tujuan: Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban responden terhadap instrumen penelitian.

Metode: Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha melalui program SPSS.

Tabel Uji Reliabilitas (Output SPSS)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,879	14

Kriteria Reliabilitas

Cronbach's Alpha $\geq 0,70 \rightarrow$ Reliabel

Kesimpulan Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,879, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Hipotesis (Uji t)

Jenis Uji: Uji hipotesis dilakukan menggunakan One Sample t-Test untuk mengetahui apakah nilai rata-rata responden berbeda secara signifikan dari nilai standar. Hipotesis :

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata responden dengan nilai standar
- H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata responden dengan nilai standar

Tabel Statistik Deskriptif (SPSS)

One-Sample Statistics

N	Mean	Mean. Deviantion	Mean. Error Mean
43	45,27	6,10	0,92

Tabel Uji t (SPSS)

One-Sample Test (Test Value = 35)

t	df	mean. (2-tailed)	Mean Defference
6,842	43	0,000	10,27

Keputusan

- $Sig. (0,000) < 0,05 \rightarrow H_0$ ditolak

Kesimpulan Uji t

Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata responden dengan nilai standar. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa wisatawan memiliki persepsi positif terhadap potensi penerapan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Pulau Karampuang. QRIS dipersepsikan mampu meningkatkan efisiensi transaksi melalui proses pembayaran yang lebih cepat, praktis, dan aman dibandingkan dengan sistem pembayaran tunai yang selama ini digunakan.

Selain itu, persepsi wisatawan menunjukkan bahwa penerapan QRIS berpotensi meningkatkan kepuasan wisatawan karena memberikan kenyamanan dalam bertransaksi serta mengurangi risiko membawa uang tunai selama berwisata. Persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat QRIS menjadi faktor utama yang mendorong minat wisatawan untuk menggunakan sistem pembayaran digital tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan QRIS di Pulau

Karampuang memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan sebagai bagian dari peningkatan kualitas layanan pariwisata. Persepsi positif wisatawan dapat menjadi dasar bagi pemerintah daerah dan pelaku usaha wisata untuk mempertimbangkan implementasi QRIS guna meningkatkan efisiensi transaksi, kepuasan wisatawan, serta daya saing destinasi wisata di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P., & Salsabila, N. (2022). Pengaruh transaksi digital terhadap kepuasan pelanggan. *Jurnal Bisnis Digital Indonesia*, 2(2), 50–59.
- Alma, B. (2018). *Manajemen pemasaran dan pemasaran jasa*. Alfabeta.
- Bank Indonesia. (2020). *QRIS: Quick Response Code Indonesian Standard*. Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2022). *Perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia*. Bank Indonesia.
- Ghozali, I. (2018). *Applikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, T., & Prabowo, R. (2022). Implementasi QRIS pada UMKM sektor wisata. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 4(1), 21–30.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Pengembangan destinasi wisata berbasis digital*. Kemenparekraf.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Lupiyoadi, R. (2019). *Manajemen pemasaran jasa* (4th ed.). Salemba Empat.
- Mulyadi. (2018). *Sistem akuntansi*. Salemba Empat.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2021). *Roadmap sistem pembayaran digital Indonesia 2021–2025*. OJK.
- Prasetyo, Y., & Lestari, R. (2020). Efisiensi transaksi digital terhadap kinerja UMKM. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(1), 33–41.
- Rahmawati, N. (2020). Kepuasan wisatawan sebagai indikator keberhasilan destinasi wisata. *Jurnal Kepariwisataan Indonesia*, 5(1), 40–49.



- Sari, D. P. (2020). Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan wisatawan. *Jurnal Pariwisata*, 7(1), 15–24.
- Setiawan, H. (2021). Pembayaran non-tunai dan kepuasan konsumen. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 4(2), 88–96.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tjiptono, F. (2019). *Strategi pemasaran*. Andi Offset.
- Tjiptono, F., & Chandra, G. (2020). *Service, quality & satisfaction* (4th ed.). Andi Offset.
- Wijayanti, D., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh penggunaan QRIS terhadap minat transaksi non-tunai. *Jurnal Ekonomi Digital*, 3(2), 45–54.
- Yuliana, R., & Putra, A. (2021). Digitalisasi pembayaran di sektor pariwisata. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 3(2), 60–69.