



PENGARUH PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) DAN CASH TERHADAP KEPUTUSAN BELANJA DI ALFAMART GAMBUT KALIMANTAN SELATAN

Lisda Aisyah

¹Insitut Agama Islam Darussalam Martapura

Lisdaaisyah33@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of using QRIS and Cash on a consumer's shopping decision. A total of 43 respondents were involved as research samples selected using the incidental sampling method. The data were analyzed using quantitative methods including validity tests, reliability tests, classical assumption tests, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing through t and f tests and the coefficient of determination test (R² Test). Data that meets the criteria for validity, reliability and classical assumption tests are processed using SPSS software, obtaining the following regression equation: $Y = -2.325 + 0.531 X_1 + 0.436 X_2$ with variable use of QRIS (X₁), Cash (X₂) and Shopping Decisions (Y). the results of hypothesis testing show that if the use of QRIS and Cash has a positive and significant effect on shopping decisions. The coefficient of determination (R²) of 0.519 indicates that 51.9% of shopping decisions at Alfamart are influenced by the variables studied, while the remaining 48.1% is caused by other variables not analyzed in this study.

Keywords: QRIS, Alfamart, Use, Cash

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh dari penggunaan QRIS dan Cash terhadap keputusan belanja seorang konsumen. Sebanyak 43 responden dilibatkan sebagai sampel penelitian yang dipilih menggunakan metode incidental sampling. Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif yang meliputi uji validitas, uji reabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, serta pengujian hipotesis melalui uji t dan f serta uji koefisien determinasi (Uji R²). Data yang sesuai kriteria uji validitas, reabilitas dan uji asumsi klasik diolah menggunakan software SPSS, memperoleh persamaan regresi sebagai berikut: $Y = -2,325 + 0,531 X_1 + 0,436 X_2$ dengan variabel penggunaan QRIS (X₁), Cash (X₂) dan Keputusan Belanja (Y). haasil uji hipotesis menunjukkan jika penggunaan



memiliki pengaruh QRIS dan Cash berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan belanja. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,519 menunjukkan bahwa 51,9% keputusan belanja di Alfamart dipengaruhi oleh variabel yang diteliti, sementara sisanya, sebesar 48,1 % disebabkan oleh variabel lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Kata Kunci : QRIS, Alfamart, Penggunaan, Cash

PENDAHULUAN

Teknologi tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat hingga menjadi sesuatu yang tak terhindarkan, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi yang pesat menuntut masyarakat untuk segera menyesuaikan diri dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi. Salah satu sektor yang telah berhasil mengikuti arus perkembangan ini ialah sector keuangan, yang kemudian menciptakan sebuah pembaruan bernama *sachless society*, dimana transaksi konvensional berbasis uang tunai beralih ke transaksi non-tunai.¹ Kemajuan teknologi di sector industry berlangsung secara perlahan, memberi waktu kepada masyarakat untuk terbiasa dengan transaksi keuangan berbasis digital, khususnya dalam hal pembayaran internal yang dikenal dengan *Financial Technology*. Dalam beberapa tahun belakangan, pertumbuhan transaksi non-tunai seperti uang elektronik (E-Money) menunjukkan kemajuan yang pesat. Dengan semakin majunya dan mudahnya penggunaan teknologi dalam pembayaran digital, muncullah layanan baru yang disebut dengan dompet digital (e-wallet) yang merupakan penerus dari uang elektronik atau e-money.² Masyarakat semakin banyak menggunakan mobile payment sebagai alat pembayaran karena perkembangan internet dan teknologi digital baru yang membuat pertukaran informasi menjadi lebih cepat.³

Saat ini Indonesia mulai mengadopsi budaya transaksi non-tatap muka, metode yang memungkinkan konsumen dan penjual untuk bertransaksi tanpa perlu bertemu langsung. Untuk mendukung hal tersebut Indonesia telah meluncurkan system pembayaran daring yang dikenal sebagai Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Metode pembayaran ini menawarkan berbagai manfaat, seperti proses transaksi

¹ H Husain et al., "E-Bisnis Solusi Inovatif Penggerak Ekonomi Masyarakat Pandemi Covid 19," *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS) 2020 2* (2020): 100–104; Nur Aeni and Maya Tri Lestari, "Pengaruh Label Halal, Citra Merek Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk Kosmetik Wardah," *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (JEBMA)* 1, no. 2 (2021): 117–26, <https://doi.org/10.47709/jebma.v1i2.996>.

² Edwin Walter Kemmerer, *Gold and The Gold Standard: The Story of Gold Money Past, Present and Future 1st Edition* (New York: McGraw-Hill Book Company, 1944).

³ A Hafiz Anshary, Rohana Faridah B, and Muhammad Qamaruddin, *Positive Attitudes Towards Digital Wallets in Banjarmasin, Indonesia* (Atlantis Press SARL, 2023), <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-052-7>.



yang lebih cepat dan sederhana, keamanan dari risiko peredaran uang palsu, kemudahan bagi pelaku UMKM dalam mencatat transaksi. QRIS merupakan standak nasional untuk kode respons cepat yang ditetapkan sebagai inovasi strategi pembayaran oleh bank Indonesia sejak Januari 2020 (Hutagalung et al., 2021). Keputusan belanja dipengaruhi oleh banyak hal tidak hanya. Semakin banyaknya penggunaan QRIS dan juga *cash*, namun ada banyak factor lain yang dapat menjadi alasan dalam keputusan belanja. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menjadi tertarik untuk memastikan berapa besar pengaruh keputusan belanja yang dapat dihasilkan dari penggunaan QRIS dan *cash* dengan melakukan penelitian yang penting untuk dibuktikan.

PEMBAHASAN

1. *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*

QRIS disahkan oleh Bank Indonesia sebagai Langkah untuk mendukung kegiatan pembayaran elektronik di Indonesia agar lebih terfasilitasi dan terintegritasi. Pengembangan QRIS dilakukan Bersama oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), tujuannya menciptakan standar QR Code yang aman untuk pembayaran digital, mendukung pertumbuhan ekonomi dan memaksimalkan akses masyarakat terhadap fasilitas keuangan berbasis digital. QR Code pada QRIS dirancang untuk mempermudah segala bentuk transaksi digital agar dapat dilakukan dengan lebih efisien. Sebelum mengimplementasikan QRIS, pedagang harus menyiapkan berbagai aplikasi pembayaran di toko mereka, sementara konsumen yang ingin bertransaksi secara non-tunai harus memastikan bahwa aplikasi pembayarannya didukung oleh penjual (Rahadi et al., 2023). Penggunaan QRIS memberikan kemudahan dalam proses pembayaran, sehingga terbukti memiliki hubungan yang cukup erat dengan keputusan belanja konsumen dalam sebuah bisnis.⁴

2. *Cash (Tunai)*

Pembayaran dengan *cash* artinya penggunaan uang tunai sebagai alat pembayarannya. Indonesia sendiri menggunakan mata uang resmi berupa rupiah baik uang logam ataupun kertas sebagai instrument pembayaran tunainya. Masyarakat Indonesia masih memanfaatkan instrumen ini terutama untuk transaksi pembayaran.

⁴ Sri Anugrah Natalina, Arif Zunaidi, and Risa Rahmah, "Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Strategi Survive UMKM Di Masa Pandemi Di Kota Kediri," *ISTITHMAR: Jurnal Pengembangan Ekonomi Islam* 5, no. 2 (2021): 43–62, <https://doi.org/10.30762/itr.v5i2.3376>; Gretchen Kirby et al., "What Do Quality Rating Levels Mean? Examining the Implementation of QRIS Ratings to Inform Validation," *Early Childhood Research Quarterly* 30, no. PB (2015): 291–305, <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2014.08.006>.



Pemakaian *cash* masih sangat dibutuhkan untuk sehari-hari di masa sekarang.⁵

3. Keputusan Belanja

Keputusan belanja ialah proses dimana konsumen mempertimbangkan berbagai alasan dalam memilih produk yang cocok dengan kebutuhan, keinginan atau harapan mereka. Kegiatan ini menghasilkan rasa puas atau tidak puas terhadap produk yang dibeli dipengaruhi oleh sejumlah aspek, termasuk factor keluarga, harga, pengalaman sebelumnya serta kualitas produk.⁶

METODE

Populasi pada sample ini ialah konsumen alfamart yang ada di Banjarmasin. Sampel ialah bagian dari populasi dengan pemilihan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu.⁷ Dalam penelitian ini pengambilan sampel yang digunakan ialah accidental sampling, salah satu pendekatan dalam Teknik non-probability sampling. Teknik ini memilih sampel berdasarkan kebetulan, dimana siapa aja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan dianggap sesuai sebagai sumber data akan dijadikan sampel penelitian.⁸

Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarlab menggunakan Gform, dengan skala likert 1-5. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode regresi linier berganda dengan pengolahan data dilakukan melalui aplikasi SPSS.

ANALISIS DAN HASIL

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan alat untuk mengukur tingkat ketepatan instrument yang digunakan dalam penelitian, sehingga poin=poin yang dijadikan pertanyaan ataupun pernyataan dapat dianggap mewakili keabsahan kuesioner tersebut. Berikut adalah hasil uji validitas pada kuesioner penelitian.

⁵ Kelvin Lee Yong Ming et al., "Factor Affecting Adoption of E-Wallet in Sarawak," *International Journal of Academic Research in Accounting, Finance and Management Sciences* 10, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.6007/ijarafms/v10-i2/7446>; Academy Rpa, "Factors Influencing the Use of E-Wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults," *Journal of International Business and Management*, 2020, <https://doi.org/10.37227/jibm-2020-2-21/>; Siti Muflichah, "Implementation and Protection of Legal Law on Cash Waqf Toward Tabung Wakaf Indonesia of Dompot Dhuafa Jakarta," *Jurnal Dinamika Hukum* 17, no. 2 (2017): 119, <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2017.17.2.730>.

⁶ Muhammad Abdan Nur and Difi Dahliana, "Pengaruh Customer Review Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Muslim Shopee Di Banjarmasin," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* 9, no. 2 (2023): 1797, <https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7102>.

⁷ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: Kencana, 2017).

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2017).



Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	No Item	R Hitung	R tabel	Keterangan
X1	X1.1	0,901	0,3008	Valid
	X1.2	0,825	0,3008	Valid
	X1.3	0,808	0,3008	Valid
	X1.4	0,765	0,3008	Valid
	X1.5	0,848	0,3008	Valid
	X1.6	0,835	0,3008	Valid
	X1.7	0,901	0,3008	Valid
X2	X2.1	0,786	0,3008	Valid
	X2.2	0,658	0,3008	Valid
	X2.3	0,798	0,3008	Valid
	X2.4	0,842	0,3008	Valid
Y	Y1	0,786	0,3008	Valid
	Y2	0,658	0,3008	Valid
	Y3	0,798	0,3008	Valid
	Y4	0,842	0,3008	Valid
	Y5	0,786	0,3008	Valid

Sumber: Data diolah, SPSS 26

2. Uji Reabilitas

Pengujian ini digunakan untuk mengukur kekuatan atau ketangguhan sebuah instrumen dalam penelitian kuantitatif. Uji ini dimanfaatkan untuk mengukur kadar kepercayaan instrumen sehingga terbebas dari galat pengukuran. Penilaiannya dapat dilakukan dengan melihat nilai Cronbach's Alpha. Berikut ini hasil uji reabilitas pada penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
X1	0,787	Reliabel
X2	0,807	Reliabel
Y	0,761	Reliabel

Sumber: Data diolah, SPSS 26

Merujuk pada tabel diatas diketahui nilai Cronbach's Alpha dari masing-masing variabel ialah $> 0,60$ yang berarti seluruh variabel bersifat reliabel. Sebaliknya, apabila cronbatch Alpha berada $> 0,60$ maka akan dikatakan tidak reliabel. Pada penelitian



ini, ketiga variabel tersebut dinyatakan kuat sebagai alat ukur instrumen penelitian.

3. Uji Asumsi Klasik

Pengujian ini memanfaatkan untuk membuktikan jika model regresi memenuhi syarat tertentu, seperti tidak adanya normalitas residual, multikolinieritas, autokorelasi dan heteroskedastisitas. Pemenuhan asumsi ini diharuskan agar estimasi model regresi bebas dari kecondongan dan dapat diandalkan.

a. Uji Normalitas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan terdistribusi normal atau berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Beberapa model statistic yang sering digunakan untuk uji ini meliputi Chi Square dan Kolmogorov Smirnov:

Tabel 3. Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov Test

Asymp Sig	0,200
------------------	-------

Sumber: Data diolah, SPSS 26

Dilihat pada table 3 diperoleh nilai Asymp. Sig 0,200 > 0,05 menyatakan pengujian data terdistribudi normal karena nilainya melebihi dari taraf signifikan 0,05.

b. Uji Multikolinearitas

Multikolinieritas timbul ketika adanya hubungan linier yang sempurna atau hamper sempurna antarvariabel independent. Pengujiannya dapat dilihat dengan menggunakan nilai *Variance Inflation Faktoc* (VIF) dan *Tolerance*, jika nilai VIF menyentuh angka 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas, sementara pada nilai tolerance < 0,10 maka dapat dikatakan terbebas dari multikolinierita.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

<i>Variabel</i>	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
X1	0,973	1,028
X2	0,973	1,028

Sumber: Data diolah, SPSS 26

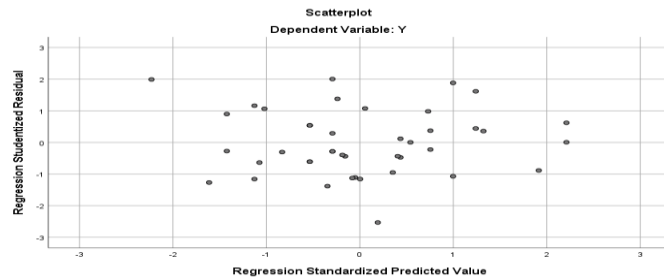
Merujuk dari hasil pengujian diatas, ditemukan bahwasanya nilai VIF dari masing-masing variabel X1 dan X2 bernilai $1 < 1,028 < 10$ dan nilai tolerance di angka $0.973 > 0,10$ yang artinya tidak ditemukan gejala multikolinieritas.

c. Uji Heteroskedastisitas



Uji ini dilaksanakan untuk memeriksa kesamaan varians dari residu dalam penelitian. Gejala heteroskedastisitas bisa terdeteksi dengan memperhatikan pola yang terbentuk pada *scatter plot*. Apabila persebaran berbentuk acak maka tidak terjadi gejala, sebaliknya jika berbentuk teratur maka terjadi gejala heteroskedastisitas.

Gambar 1. Hasil Heteroskedastisitas



Sumber: Data diolah, SPSS 26

Dilihat dari gambar, bahwa titik-titik terlihat menyebar secara acak ke atas dan bawah maka bisa ditarik kesimpulan tidak adanya heteroskedastisitas pada penelitian ini.

4. Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 5. Uji Statistik

Variabel	Unstandardized Coefficients
Constanta	-2,325
X1	0,531
X2	0,436

Sumber: data diolah, 2025

Merujuk pada tabel tersebut maka persamaan regresi linier berganda seperti berikut:

$$Y = a + bX_1 + bX_2 + e$$

$$Y = -2,325 + 0,531 \text{ Penggunaan QRIS} + 0,436 \text{ Penggunaan Cash} + 0,05$$

Nilai konstanta -2,325 mengindikasikan bahwa jika nilai penggunaan QRIS (X1) dan penggunaan Cash (X2) sebesar 0 maka nilai Keputusan Belanja (Y) adalah -2,325. Sementara itu, nilai 0,531 pada penggunaan QRIS (X1) mengindikasikan bahwa semakin tinggi nilai penggunaan QRIS dengan spekulasi variabel lain bersifat tetap, maka keputusan belanja ikut meningkat. Adapun nilai 0,436 pada penggunaan Cash mengindikasikan bahwa semakin meningkat nilai penggunaan cash dengan spekulasi variabel lain tetap, maka keputusan belanja akan mengalami peningkatan.



5. Uji Hipotesis

a. Uji Simultan (Uji F)

Hasil pengujian simultan diperoleh dari output anova analisis regresi linier berganda dengan memakai tingkat signifikansi sebesar 0,05 dan derajat keyakinan 95%. Adapun dfl (k-1) dalam hal ini ialah (3-1)=2 dan df (n-k) atau (43-3)= 40 sehingga nilai F_{tabel} adalah 3,23. Berikut output pengujian penelitian ini.

Tabel 6. Uji F

F	21,566
Sig	0,00

Sumber: Data diolah, 2025

Output diatas menampilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ atau $F_{\text{hitung}} 21.566 > F_{\text{tabel}} 3,23$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga diketahui bahwasanya variabel penggunaan QRIS (X1) dan Cash (X2) berpengaruh positif terhadap keputusan belanja (Y). Hal ini membuktikan bahwasanya hipotesis 3 yaitu adanya pengaruh *penggunaan Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) dan *Cash* terhadap keputusan belanja di Alfamart.

b. Uji Parsial

Temuan dari pengujian parsial (Uji T) dalam penelitian ini diperoleh dari hasil analisis regresi linier berganda dengan memakai tingkat signifikansi sebesar 0,05. Adapun df (n-k) atau (43-3) = 40 sehingga nilai T_{tabel} adalah 1,68385. Berikut ini hasil pengujian parsial.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	t
Constanta	-0,830
X1	6,189
X2	3,190

Sumber: Data diolah, SPSS 26

Output uji T menunjukkan bahwa penggunaan QRIS (X1) dengan nilai $T_{\text{hitung}} 6,189 > T_{\text{tabel}} 1,68385$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hipotesis 1 terkait adanya pengaruh penggunaan *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) terhadap keputusan belanja dapat diterima atau berpengaruh. Sementara itu, variabel penggunaan *Cash* (X2) memiliki nilai $T_{\text{hitung}} 3,190 > T_{\text{tabel}} 1,68385$ artinya H_a diterima dan



H_0 ditolak. Karena itu, hipotesis 2 terkait adanya pengaruh penggunaan *Cash* terhadap keputusan belanja di Alfamart dapat dikatakan berpengaruh secara parsial.

6. Uji Koefisien Determinan

Pengujian determinasi dilakukan untuk menggambarkan kecocokan model dan efektivitas variabel dependen dalam memprediksi hasil variabel dependen dan sebaliknya. Berikut ini adalah hasil determinasi penelitian.

Tabel 8. Hasil Modal Summary

R Square	0,519
----------	-------

Sumber: Data diolah, SPSS 26

Nilai 0,519 pada R-Square menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara *penggunaan Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) dan *Cash* terhadap keputusan belanja di Alfamart. Sehingga kedua variabel tersebut dinyatakan berpengaruh sebesar 51,9 % sedangkan sisanya 48,1% dipengaruhi oleh variabel lain.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan penelitian di atas, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Terdapat pengaruh secara simultan antara penggunaan *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) (X_1) dan *Cash* (X_2) terhadap keputusan belanja di Alfamart. Hal ini dilihat dari besarnya nilai F_{hitung} dibanding F_{tabel} yang bermakna bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak..
2. Terdapat pengaruh secara parsial antara *Quick Response Indonesian Standart* (QRIS) (X_1) dan *Cash* (X_2) terhadap keputusan belanja di Alfamart. Dilihat dari besarnya T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} yang bermakna H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Fauzi, Shifa Ashila Salwa, Aniar Safitri, Eka Amelia Chiesa Julianti, & Sindy Nur Fazriyah. (2022). Analisis Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Dan Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 11–17.
- Anshary, A. H., Rohana, F., & Qamaruddin, M. (n.d.). *Positive Attitudes Towards Digital Wallets in Banjarmasin, Indonesia*. 379–388.
- Azka, M. I., & Astuti, S. R. T. (2023). Analisis pengaruh kualitas produk, kualitas layanan, promosi, harga dan penggunaan qris (quick response code indonesian standard) terhadap keputusan pembelian



- mahasiswa pada coffee shop embun senja. *Diponegoro Journal of Management*, 12(4), 1–11. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>
- Edwin Zusrony, Luthfy Purnanta Anzie, Pindo Asti, Gibson Manalu, Ivan Permana, & Tri Imaliya. (2023). EDW Analisis Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Risk Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Pada Pelaku UMKM. *E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 16(1), 200–206. <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v16i1.1211>
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P., & Panjaitan, P. D. (2021). Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.260>
- Isra, A. I., Wasnury, R., & Noviasari, H. (2024). Pengaruh Pengetahuan Dan Kemudahan Terhadap Keputusan Pengguna Dan Kepuasan Konsumen Dalam Melakukan Transaksi Non Tunai Qris (Quick Response Code Indonesian Standard) Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Bisnis Kompetitif*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.35446/bisniskompetif.v3i1.1691>
- Nasution, L. Y., Agus, R., & Seri, E. (2021). Implementasi Sistem Pembayaran Tunai Berdasarkan Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Syarikah : Jurnal Ekonomi Islam*, 477–488.
- Rahadi, J., Agrecia, A., Valecia, V. G., & Nofirda, F. A. (2023). Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31088–31093.
- Sugiyono. (2009). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. CV. ALFABETA.
- Yudistira, B., Djaelani, A. K., & ABS, M. K. (2021). Pengaruh Pembayaran Tunai Dan Non Tunai Terhadap Motivasi Kerja Driver Grab Di Kota Malang. *Elektronik Jurnal Riset Manajemen*, 10(7), 112–133.
- 1–12.