



ANALISIS PENGARUH GAYA HIDUP DIGITAL, KEMUDAHAN TEKNOLOGI, PROMOSI, DAN MANFAAT CASHLESS TERHADAP PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) OLEH MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BUNG HATTA

Lathifah Dalindra¹, Irwan Muslim²

^{1,2} Prodi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bung Hatta

*Corresponding author: lathifahdalindra04@gmail.com irwanmuslim64@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the influence of digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits on the use of Quick Response Indonesia Standard (QRIS) among students of the Faculty of Economics and Business, Bung Hatta University. The research employed a quantitative approach with multiple linear regression analysis. A sample of 385 students was determined using purposive sampling. The results indicate that partially, digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits have a positive and significant effect on QRIS usage. Simultaneously, the four variables significantly affect QRIS usage with an F-value of 248.873 and a significance level of 0.000. The coefficient of determination (R^2) of 0.821 shows that 82.1% of the variation in QRIS usage can be explained by the research model. The most dominant factor is cashless benefits. These findings highlight that digital lifestyle, technology ease, promotion, and cashless benefits play an essential role in encouraging QRIS adoption among students.

Keywords: *Digital lifestyle, technology ease, promotion, cashless benefits, QRIS*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat *cashless* terhadap penggunaan *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier berganda. Sampel penelitian sebanyak 385 mahasiswa ditentukan melalui *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital, promosi, dan manfaat *cashless* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Sementara kemudahan teknologi tidak signifikan pengaruhnya terhadap penggunaan QRIS. Secara simultan keempat variabel independen tersebut berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,821 menunjukkan bahwa 82,1% variasi penggunaan QRIS dapat dijelaskan oleh model penelitian. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat *cashless* merupakan faktor penting dalam mendorong penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

Kata kunci: QRIS, gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, manfaat *cashless*.

Informasi Artikel

Diterima: 06/04/2026

Review Akhir: 02/06/2026

Diterbitkan online: 06/2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi besar pada sistem pembayaran di Indonesia. Salah satu inovasi penting adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), standar pembayaran berbasis QR yang ditetapkan Bank Indonesia untuk mendukung transaksi non-tunai. Kehadiran QRIS memberi kemudahan, keamanan, dan efisiensi bagi pengguna, termasuk mahasiswa yang merupakan kelompok aktif dalam penggunaan teknologi digital. Pergeseran dari transaksi tunai ke non-tunai semakin nyata, terutama di kalangan mahasiswa. Survei awal terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta menunjukkan mayoritas responden sudah menggunakan QRIS, merasa terbantu dalam bertransaksi, serta berminat menjadikannya metode utama pembayaran digital. Hal ini menunjukkan adanya faktor-faktor yang memengaruhi keputusan mahasiswa menggunakan QRIS.

Penelitian ini memfokuskan pada empat faktor utama, yaitu gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat *cashless*. Gaya hidup digital dan manfaat *cashless* mencerminkan perubahan pola perilaku yang semakin lekat dengan teknologi, sementara promosi berfungsi meningkatkan minat penggunaan. Sebaliknya, kemudahan teknologi tidak selalu terbukti menjadi faktor dominan.

LITERATUR REVIEW dan HIPOTESIS

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

QRIS adalah standar kode QR nasional yang diluncurkan Bank Indonesia pada 1 Januari 2020 untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital. Inovasi ini bertujuan memudahkan transaksi, meningkatkan efisiensi, serta mengurangi fragmentasi sistem pembayaran. Dengan satu kode QR, merchant dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi, sehingga lebih praktis bagi pelaku usaha maupun konsumen (Azzahroo & Estiningrum, 2021; Sihalo, 2020).

Gaya Hidup Digital

Gaya hidup digital mencerminkan pola perilaku masyarakat yang semakin erat dengan teknologi. Perubahan ini mendorong konsumen, khususnya mahasiswa, untuk lebih memilih sistem pembayaran digital yang cepat dan efisien. Penelitian sebelumnya menunjukkan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan layanan digital, termasuk QRIS (Fryanto & Trisnaningih, 2023; Suryaningih et al., 2023).

H1: Gaya hidup digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

Kemudahan Teknologi

Persepsi kemudahan teknologi (*perceived ease of use*) menggambarkan keyakinan pengguna bahwa suatu sistem mudah dipelajari dan dioperasikan. Jika sebuah layanan dianggap praktis, peluang adopsinya lebih besar. Sebaliknya, sistem yang kompleks cenderung ditolak. Faktor ini menjadi salah satu penentu penting dalam penerimaan teknologi digital (Nurdin et al., 2020; Wilson et al., 2021).

H2: Kemudahan teknologi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap penggunaan QRIS.

Promosi

Promosi berfungsi sebagai sarana komunikasi pemasaran untuk membangun kesadaran, menarik minat, dan mendorong keputusan konsumen menggunakan suatu produk atau layanan. Dalam konteks pembayaran digital, promosi dapat berupa diskon, *cashback*, maupun kampanye edukasi yang meningkatkan motivasi pengguna untuk mengadopsi QRIS (Mujib & Amin, 2019; Saputra, 2023).

H3: Promosi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

Manfaat Cashless

Manfaat cashless merujuk pada keyakinan bahwa penggunaan teknologi memberikan keuntungan nyata, seperti efisiensi waktu, keamanan, dan kemudahan transaksi. Dalam kerangka adopsi teknologi, semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin tinggi kecenderungan seseorang untuk menggunakannya. QRIS sebagai standar pembayaran digital menawarkan manfaat tersebut, sehingga menjadi daya tarik utama bagi generasi muda (Davis, 1989; Gea, 2021).

H4: Manfaat cashless berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta pada semester genap tahun akademik 2024/2025 yang berjumlah 832 orang, terdiri atas tiga program studi yaitu Ekonomi Pembangunan, Akuntansi, dan Manajemen.

Sampel adalah bagian dari populasi. Metode pemilihan sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling methods* yaitu metode pemilihan sampel secara random atau acak. Dengan metode ini seluruh populasi diasumsikan memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Karena jumlah populasi pengguna QRIS tidak diketahui maka jumlah sampel dicari dengan rumus Cochran, (Sugiyono 2017). Tingkat keyakinan yang digunakan adalah 95% dimana nilai Z sebesar 1,96 dan tingkat *error* maksimum sebesar 5%, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 385 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap perilaku mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta dalam menggunakan QRIS pada aktivitas transaksi sehari-hari (Sugiyono, 2017). Kemudian melakukan wawancara, yaitu pengumpulan data dengan menggali informasi lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan QRIS, baik secara langsung maupun melalui media komunikasi digital (Arikunto, 2010). Seterusnya menggunakan kuesioner, yaitu instrumen utama penelitian berupa pertanyaan tertulis yang dibagikan kepada responden untuk mengukur variabel gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, manfaat cashless, dan penggunaan QRIS (Sekaran, 2006).

Definisi Operasional Variabel

Penggunaan QRIS

Adalah tingkat pemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) oleh mahasiswa dalam aktivitas transaksi digital sehari-hari.

Gaya Hidup Digital

Adalah pola perilaku mahasiswa yang menunjukkan keterikatan dengan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam melakukan transaksi keuangan.

Kemudahan Teknologi

Adalah persepsi mahasiswa mengenai sejauh mana QRIS mudah dipahami, diakses, dan digunakan tanpa hambatan yang berarti.

Promosi

Adalah bentuk kegiatan komunikasi dan penawaran yang mendorong mahasiswa untuk tertarik dan menggunakan QRIS dalam transaksi digital.

Manfaat Cashless

Adalah keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan QRIS memberikan keuntungan, seperti efisiensi waktu, kemudahan, serta peningkatan produktivitas.

Skala Pengukuran

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap instrumen pernyataan mulai dari sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1 hingga sangat setuju (ST) diberi skor 5.

Teknik Analisa Data

Regresi Linier Berganda

Analisis regresi ganda digunakan jika peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor predictor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Jadi analisis regresi ganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2 (Sugiyono, 2017). Pengujian hipotesis menggunakan uji t secara parsial dan uji F secara simultan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Pengujian Hipotesis

Variabel	Coefficients	t-statistik	Sig.	Keputusan
Constant	5,264	5,657	0,000	
Gaya Hdup Digital	0,324	4,419	0,000	H1 diterima
Kemudahan Teknologi	0,076	1,804	0,072	H2 ditolak
Promosi	0,155	2,226	0,027	H3 diterima
Manfaat Cashless	0,364	7,239	0,000	H4 diterima

Dependent Variable: Penggunaan QRIS

Sumber: Hasil olahan data, 2025

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan pengaruh Gaya Hidup Digital terhadap penggunaan QRIS. Hasil penelitian menemukan hipotesis 1 (H1) diterima karena nilai signifikansi lebih kecil dari alpha 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa Gaya Hidup Digital berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Penelitian ini sejalan dengan. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari dan Yuliani

(2021) yang menemukan bahwa gaya hidup digital berkontribusi besar dalam meningkatkan intensitas penggunaan dompet digital dan sistem pembayaran berbasis QR Code.

Pengaruh Kemudahan Teknologi terhadap penggunaan QRIS. Hasil penelitian menemukan hipotesis 2 (H2) ditolak karena nilai signifikansi lebih besar dari α 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Penelitian ini tidak sejalan dengan yang ditemukan oleh Rahmawati dan Nugroho (2020) menyatakan bahwa kemudahan teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS, namun pada konteks pengguna aktif di sektor UMKM, bukan pada mahasiswa. Sementara Nasution dan Arifin (2021) menyatakan bahwa persepsi kemudahan tidak selalu berbanding lurus dengan tingkat adopsi teknologi digital, khususnya dalam sistem pembayaran. Mahasiswa mungkin menganggap QRIS mudah digunakan, namun faktor lain seperti promosi, intensitas penggunaan sebelumnya, serta kenyamanan dengan aplikasi tertentu lebih menentukan keputusan penggunaan.

Pengaruh Promosi terhadap penggunaan QRIS. Hasil penelitian menemukan hipotesis 3 (H3) diterima karena nilai signifikansi lebih kecil dari α 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa promosi berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Sari (2021) yang menyatakan bahwa promosi berpengaruh positif dalam meningkatkan adopsi dompet digital di kalangan milenial, terutama karena promosi mampu memperkuat pengetahuan, minat, dan preferensi pengguna. Hal yang sama juga ditemukan Safitri dan Muslim (2024) terhadap keputusan pembelian mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Angkatan 21 Universitas Bung Hatta di TikTok Shop.

Pengaruh Manfaat *Chashless* terhadap penggunaan QRIS. Hasil penelitian menemukan hipotesis 4 (H4) diterima karena nilai signifikansi lebih kecil dari α 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa Manfaat *Chashless* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Rahmawati dan Widodo (2021) yang menyatakan bahwa tersedianya fasilitas pembayaran digital yang luas dan mudah diakses berkontribusi terhadap meningkatnya penggunaan sistem cashless seperti QRIS, khususnya di kalangan generasi muda yang terbiasa dengan teknologi.

Berdasarkan pengujian secara simultan diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel 2:

Tabel 2. ANOVA (Uji Signifikansi Simultan / F-Test)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F-Statistik	Sig
Regression	544,301	4	136,075	58,871	0,000
Residual	878,333	380	2,311		
Total	1422,634	384	136,075		

Dependent Variable: Penggunaan QRIS
 Predictors: (Constant), Manfaat Cashless, Promosi, Kemudahan Teknologi, Gaya Hidup Digital
 Sumber: Hasil olahan data, 2025

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi F-Statistik sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan secara simultan variabel Gaya Hidup Digital, Kemudahan Teknologi, Promosi, dan Manfaat *cashless* berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independent.

Tabel 3. Model Summary (Koefisien Determinasi / R^2)

Model	R	R Squares	Adjusted R Squares	Standar Error of the Estimation
1	0.610	0,383	0,376	1,52033

Sumber: Hasil olahan data, 2025

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, variabel penggunaan QRIS diperoleh nilai R Square sebesar 0,383 yang berarti 38,3% variasi naik turunnya penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta dipengaruhi oleh variabel Gaya Hidup Digital, Kemudahan Teknologi, Promosi, dan Manfaat cashless. Sisanya sebesar 61,7% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model penelitian ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya hidup digital, kemudahan teknologi, promosi, dan manfaat *cashless* terhadap penggunaan QRIS oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup digital, promosi, dan manfaat cashless terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS, sedangkan kemudahan teknologi tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS. Secara simultan, keempat variabel independen berpengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS.

KETERBATASAN PENELITIAN

1. Tidak mempunyai handphone dan paket internet, sehingga kualitas jaringan dan ketersediaan kuota dapat memengaruhi pengalaman responden dalam menggunakan QRIS.
2. Adanya kegagalan transaksi di atas pukul 24.00, meskipun saldo telah terpotong, yang berpotensi menimbulkan persepsi negatif terhadap keamanan dan keandalan QRIS.
3. Terdapat aspek teknis di luar kendali peneliti, seperti gangguan server, pembaruan aplikasi, atau regulasi QRIS, yang bisa memengaruhi jawaban responden dalam kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Basuki, H., Santoso, W. I., Sukresna, I. M., & Indriani, F. (2024). Utilization of Digital Banking Services for Generation Z Economic Sustainability. *Research Horizon*, 4(4), 11–22.
- Agustina, K. E., & Musmini, L. S. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). *VJRA*, 11(2), 2686–1941.
- Akhyar, R. A., & Sisilia, K. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(4), 3944–3953.
- Alfani, R. S., & Ariani, K. R. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS). *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1), 1–8.

- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Hasbi, M. (2020). Pengaruh Gaya Hidup dan Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Pada Situasi Covid 19 Di Kota Medan. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 127–135.
- Aziz, M., Arifin, Z., Hwihanus, & Ratnawati, T. (2024). Pengaruh Sosial Budaya Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan Pedagang terhadap Minat Menggunakan QRIS sebagai Metode Pembayaran Cashless. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(10), 3960–3966.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10–17.
- Bank Indonesia. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/QRIS/default.aspx>
- Dani, F. T. S., & Apriyanti, A. (2022). Pengaruh Word Of Mouth (WOM), Gaya Hidup (Lifestyle), dan Harga Terhadap Kepuasan Penggunaan Jasa Layanan Sarahita Organizer Di Kabupaten Ponorogo. *SIMBA: Seminar Inovasi Manajemen, Bisnis, Dan Akuntansi*, 4.
- Davis, G. B. (2015). *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen*. PT. Pustaka Binawan Pressindo.
- Dayan, M. T. (2020). Pengaruh Persepsi Konsumen, Gaya Hidup dan Kepercayaan terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital. *Jurnal Transaksi*, 12(1), 40–50.
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence*, 2(2), 85–93.
- Fajri, A., Indriasih, D., & Indriyati, N. (2021). Pengaruh Inklusi Keuangan dan Literasi Keuangan terhadap Kinerja UMKM Batik di Kabupaten Tegal. *Permana: Jurnal Perpajakan, Manajemen, Dan Akuntansi*, 13(1), 108–123.
- Fusilier, M., & Durlabhji, S. (2005). An Exploration of Student Internet Use in India: The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behaviour. *Campus-Wide Information Systems*, 22(4), 233–246.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (8th ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ginantra, N. L. W. S. R., Simarmata, J., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., & Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Gorshkov, V. (2022). Cashless Payment in Emerging Markets: The Case of Russia. *Asia and the Global Economy*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.aglobe.2022.100033>

- Haq, M. Z., Handoko, L. H., & Rasyid, A. A. (2023). Analysis of the Influence of Perceived Benefits, Easiness and Risk on Students' Interest in Using QRIS. *Journal of Business Management and Islamic Banking*, 2(2), 189–210.
- Hendratno, S. P. (2022). Analysis Of Factors Affecting Intention to Use E-Wallets During The Covid-19 Pandemic. *Internasional Journal of Contemporary Accounting*, 4(1), 21–40.
- Hestiana, Muchtar, Junaeda. (2023).Pengaruh Kualitas Produk , Harga, dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*. Vol. 20.
- Safitri,N dan Muslim I (2025). Pengaruh Gaya Hidup, Promosi, Harga, dan Discount terhadap Keputusan Pembelian pada Tiktok Shop (Studi Kasus: Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bung Hatta). *Jurnal Economic Development*, Vol.3 No.1 June 2025.