

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang ini, manusia tidak dapat dipisahkan dengan *smartphone* dan internet. Perkembangan teknologi yang semakin maju telah mendorong aktivitas masyarakat dan memberikan dampak yang baik bagi masyarakat, misalnya mempermudah interaksi, berbagi informasi dan membuat semakin mudah untuk memenuhi berbagai kebutuhan barang dan jasa dalam kesehariannya. Dampak dari perkembangan teknologi salah satunya adalah terciptanya inovasi dalam kegiatan transaksi pembayaran. Inovasi-inovasi baru yang hadir dalam bidang keuangan terutama dalam sistem pembayaran adalah menggeser peran uang tunai yang fungsinya sebagai pembayaran tunai (*cash*) menjadi pembayaran non-tunai (*cashless*). Ningsih et al. (2021). *Cashless* adalah sistem pembayaran atau transaksi yang dilakukan oleh masyarakat tanpa menggunakan uang fisik atau *cash* tetapi melakukan transaksi dalam bentuk digital atau *online* menggunakan *smartphone* dan internet (Febriani et al., 2023).

Transaksi digital merupakan contoh penerapan kemudahan teknologi saat ini, Bank Indonesia meluncurkan program yang disebut Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dengan tujuan menciptakan ekosistem masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia. Salah satu upaya Bank Indonesia untuk mendukung GNNT dan mengadaptasi teknologi digital adalah dengan menerbitkan *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) Adinda (2022). Sistem pembayaran non tunai atau metode pembayaran digital dilakukan melalui aplikasi yang ditawarkan oleh bank-bank besar dan

penyedia layanan transaksi lainnya. Salah satu teknologi *system* pembayaran yang sudah populer dipakai masyarakat saat ini adalah QRIS.

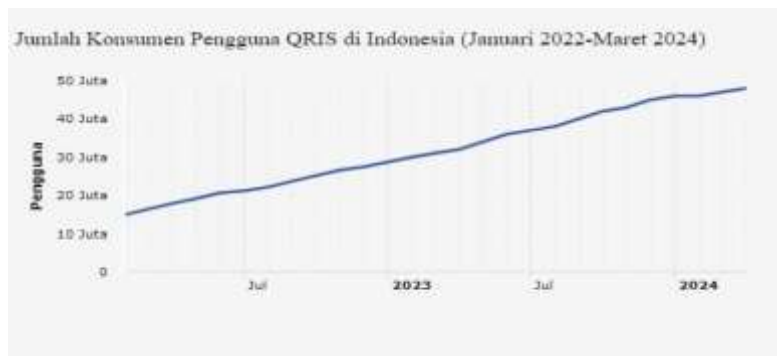
Bank Indonesia merilis standar untuk penggunaan kode QR Indonesia dengan nama *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS). QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau mobile banking, yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020. Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang. Saat ini, dengan QRIS seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di *merchant* berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. *Merchant* hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari Bank Indonesia (Laloan et al., 2023).

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) diterapkan 1 Januari 2020 oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) membuat penggunaan kode QR untuk transaksi menjadi sederhana, efisien, dan cepat. Melalui penggunaan standar kode QR, konektivitas dan interoperabilitas pembayaran dimungkinkan oleh QRIS. Terjadi pertumbuhan transaksi uang elektronik di tiap tahunnya. Hal tersebut menunjukkan minat penggunaan uang elektronik di masyarakat. Uang digital saat ini sangat berpotensi bahkan pemerintah mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik untuk menggantikan uang tunai sebagai alat pembayaran salah satunya ialah QRIS (Ningsih et al

2021). Sejumlah elemen termasuk persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, informasi *e-money*, keamanan dan privasi, serta aksesibilitas dapat menentukan apakah seseorang akan menggunakan uang elektronik atau tidak (Rahmawati & Murtanto, 2023).

Dapat dilihat dengan jumlah pengguna QRIS saat ini mencapai 48,12 juta dan jumlah *merchant* 31,61 juta yang sebagian besar adalah *merchant* UMKM. Menurut informasi yang dikutip dari Gubernur BI Perry Warjiyo bahwa Nilai transaksi elektronik (UE) meningkat 41,70persen (yoy) menjadi Rp. 253,39 triliun pada April 2024. Dapat dilihat dari gambar 1.1 berikut:

Gambar 1. 1: Jumlah Pengguna QRIS di Indonesia



Sumber: databoks.katadata.co.id

Berdasarkan gambar 1.1 menunjukkan bahwa pada tahun 2024 jumlah pengguna QRIS di Indonesia mengalami peningkatan. Sehingga bisa dikatakan bahwa masyarakat mempunyai ketertarikan yang lebih terhadap penggunaan uang elektronik hingga saat ini. Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama yang digunakan, uang elektronik berpotensi menggantikan uang tunai sebagai pembayaran digital.

Salah satunya mahasiswa termasuk masyarakat yang menggunakan pembayaran

elektronik dengan sistem QRIS. Mahasiswa juga aktif dalam menggunakan teknologi digital di kehidupan sehari-harinya, hampir setiap pola hidupnya tidak jauh dari teknologi mulai dari belajar, berjualan, membeli barang dan hal-hal lain yang sering dilakukan di kehidupannya. Hal tersebut menjadikan mahasiswa sebagai pengguna terbesar dalam menggunakan transaksi *online*. Alasan yang mendasari mahasiswa bertransaksi dengan sistem *cashless* adalah mendapatkan kemudahan dalam penggunaannya, membantu alokasi dana serta banyak promo yang di tawarkan sehingga dapat menghemat, serta merasakan keamanan dan kemudahan untuk jangkauan internasional. Namun masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang adanya QRIS hal ini disebabkan mahasiswa tidak merasakan persepsi manfaat dari QRIS dikarenakan QR code memiliki batasan dalam kapasitas penyimpanan informasi ini membuat QR Code tidak dapat menyimpan data besar karena memiliki limit atau batasan. Ketika QR Code lebih sering di scan akan terjadi kesalahan tidak terbaca atau maintenance yang mengakibatkan kemudahan dalam penggunaan QRIS terganggu. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh jaringan yang kurang stabil sehingga transaksi pembayaran non tunai sering mengalami kegagalan. Artinya, masih kurangnya minat ketertarikan mahasiswa untuk beralih ke pembayaran digital.

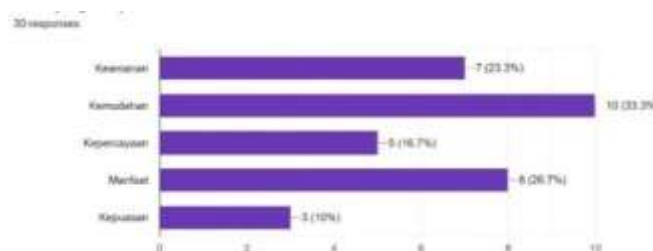
Berdasarkan fenomena diatas sebelum memutuskan untuk menggunakan suatu alat pembayaran, pengguna mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap minat penggunaan, salah satunya adalah persepsi. Berdasarkan penelitian terdahulu Rahmadhan et al (2023) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Aspek keamanan dan kepercayaan terhadap layanan ini, seperti yang diungkapkan oleh Kim et al, (2008) dalam studi persepsi risiko dan kepercayaan dalam pembayaran digital turut

memainkan peran penting dalam keputusan pengguna. Pada faktor kegunaan biasanya terkait dengan fitur layanan yang ditawarkan pada sebuah teknologi yang memiliki manfaat bagi pengguna, serta adanya fitur layanan dapat menarik perhatian konsumen (Prayoga, 2022).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam persepsi memilih suatu teknologi berdasarkan faktor yang mempengaruhi pengguna, maka peneliti tertarik untuk melakukan survey awal kepada mahasiswa, yaitu mahasiswa SI Manajemen Universitas Dharma Andalas Padang salah satu populasi yang dapat diteliti oleh penulis karena mudah dijangkau dalam penelitian ini. Mahasiswa cenderung lebih terbiasa mengikuti perkembangan dan menggunakan teknologi digital di kehidupan sehari-hari. Dari banyaknya kelebihan dan kekurangan penggunaan QRIS dibutuhkan pemahaman untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Penulis melakukan survey pendahuluan kepada 30 mahasiswa SI Manajemen Universitas Dharma Andalas yang merupakan subjek pada penelitian ini, yang menggunakan teknologi transaksi QRIS, Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Berikut hasil dari survey pendahuluan 30 responden:

Gambar 1. 2: Hasil Survey dari 30 Responden



Sumber: *Survey awal 2024*

Berdasarkan gambar 1.2 diatas dapat diketahui ada dua faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS pada mahasiswa SI Manajemen Universitas Dharma Andalas adalah Manfaat dan Kemudahan.

Rahmatsyah (2015) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut.

kemudahan penggunaan merupakan keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya akan kemudahan dari sistem informasi tersebut, maka ia akan menggunakannya, Dan sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tersebut sulit untuk digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan kemudahan penggunaan adalah tingkat kemudahan dalam bertransaksi menggunakan layanan pembayaran digital QRIS.

Minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Istilah minat sendiri merupakan terminology aspek kepribadian agar kemauandan dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis (Muhibbin, 2010). Adapun menurut Kotler & Keller, (2016), memaparkan bahwa minat penggunaan adalah keputusan akhir dari diri pelanggan, dalam konsep penelitian ini adalah pengguna teknologi, mengenai produk tertentu yang telah dipilih.

Berdasarkan penelitian terdahulu Mulyati, (2023) menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan transaksi QRIS. Hasil penelitian (Ramadhan et al., 2023) juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Laloan et al., 2023) faktor kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat Penggunaan QRIS. Dengan adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya ditemukan hasil penelitian yang berbeda sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan QRIS (Studi Kasus Mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas Padang)**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat terhadap minat dalam menggunakan QRIS pada mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas?
2. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat dalam menggunakan QRIS pada mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas?
3. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat dalam menggunakan QRIS pada mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas?

1.3 Tujuan Masalah

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat dalam menggunakan QRIS.
- 2) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh kemudahan terhadap minat dalam menggunakan QRIS.
- 3) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat dalam menggunakan QRIS.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting dalam pengembangan teori dan kontribusi yang positif terhadap ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, terkhusus lagi yang berkaitan dengan pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat dalam menggunakan QRIS pada mahasiswa.

- 2) Manfaat Praktis

Manfaat penelitian dilihat dari segi praktik, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya, diantaranya:

- 1). Bagi pemula

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengetahui persepsi manfaat dan kemudahan dalam menggunakan QRIS.

2). Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat mengetahui manfaat dan kemudahan dalam menggunakan teknologi pembayaran dengan sistem QRIS.

3). Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau bahan evaluasi bagi jurusan serta sebagai tambahan informasi dan referensi di perpustakaan.

1.5 Batasan Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai, beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup hanya mengenai seputar **“Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Dalam Menggunakan QRIS (Studi Kasus Mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas Padang)”**
- 2) Informasi yang disampaikan yaitu: Persepsi manfaat dan kemudahan

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan judul penelitian yang dibahas yaitu: Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Dalam Menggunakan QRIS, maka penulis dapat membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah persepsi manfaat dan kemudahan pada mahasiswa S1 Manajemen Universitas Dharma Andalas, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori

Berisi mengenai landasan -landasan teori yang menjadi dasar acuan pembahasan penelitian. Kemudian terdapat penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini dan adanya kerangka berfikir serta pengembangan hipotesis.

BAB III: Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan deskripsi objek penelitian yang membahas penjelasan singkat dari objek tersebut dalam penelitian. Selanjutnya berisikan definisi operasional, variabel, jenis data, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini hasil dan pembahasan yang berisikan gambaran umum instansi, profil responden, hasil penelitian dan pembahasan

BAB V: Penutup

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran-saran peneliti selanjutnya.