

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka (*literature review*) adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

2.1.1 Minat Penggunaan

Menurut Ajzen (1975) dalam Sulfina et al., (2021) minat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana dari individu berada pada aspek kemungkinan personal yang mencakup hubungan antara individu tersebut dengan berbagai tindakan. Minat tumbuh dengan adanya dorongan dari seseorang karena adanya hasrat setelah melihat, mempelajari, dan membandingkan serta memperhitungkan dengan kebutuhan yang diinginkan oleh individu (Pratama & Saputra 2012).

Menurut Davis (1989) minat adalah keinginan untuk berperilaku. Sementara itu, minat pengguna didefinisikan sebagai perilaku untuk terus menggunakan teknologi. Ketika seseorang melihat sesuatu yang bermanfaat, mereka memiliki minat yang merangsang mereka untuk mencapai manfaat itu. Menurut Jati dan Laksito (2012) minat penggunaan (*behavioural intention*) tingkat keinginan atau niat seseorang untuk terus menggunakan teknologi dengan beranggapan individu tersebut mempunyai akses akan teknologi. Davis (1989) juga menyatakan bahwa tingkat pemakaian suatu teknologi pada individu dapat diperkirakan melalui sikap dan perhatiannya akan teknologi tersebut. Contohnya adalah saat individu memiliki

keinginan untuk menambah komponen pendukung, dorongan untuk terus memakai, juga hasrat untuk memberi motivasi pada pemakai lain (Lonardo & Arisman, 2018).

Indikator Minat Penggunaan Ferdinand (2002) dalam Bahar & Sjahrudin (2015) menyebutkan minat beli diidentifikasi melalui indikator indikator sebagai berikut:

- 1) Minat transaksional yaitu kecenderungan seseorang untuk selalu membeli ulang produk yang telah dikonsumsi.
- 2) Minat referensial yaitu kecenderungan seseorang untuk mereferensikan produk yang sudah dibelinya, agar beli juga oleh orang lain, dengan referensi pengalamannya.
- 3) Minat preferensial yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut.
- 4) Minat eksploratif yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi mengenai produk yang diminatinya.

2.1.2 Pembayaran Digital

Secara terminologi sistem pembayaran terdiri atas dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud. Sistem bisa kita artikan sebagai suatu tatanan atau susunan berupa struktur yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen yang berkaitan satu dengan lainnya secara teratur dan terencana untuk mencapai tujuan yang sama. Sedangkan kata “pembayaran” diartikan sebagai perpindahan nilai antara dua belah pihak. Pihak

yang dimaksud adalah pihak penjual dan pihak pembeli. Sehingga dalam setiap kegiatan ekonomi ketika terjadi pemindahan barang dan jasa pasti akan melibatkan apa yang disebut dengan proses pembayaran.

Menurut UU no 23 tahun 1999 Sistem Pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa sistem pembayaran adalah kerja yang teratur dari berbagai bagian dalam rangka pemindahan nilai di antara dua belah pihak yang melakukan transaksi. Sistem pembayaran juga dapat disimpulkan sebagai sebuah struktur atau tatanan yang mendukung kegiatan transaksi atau pemindahan dana agar dapat berjalan dengan baik.

Pengertian Sistem pembayaran digital adalah suatu cara untuk melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan teknologi digital, seperti komputer, smartphone, atau internet. Dalam sistem pembayaran digital, uang elektronik atau e-money dianggap sebagai alat pembayaran yang sah dan penggunaannya semakin umum di masyarakat saat ini. Sistem pembayaran digital memungkinkan transaksi keuangan dilakukan dengan mudah dan cepat tanpa harus menggunakan uang tunai atau kartu kredit.

Digital Payment menurut Gaol adalah sistem pembayaran yang khusus telah dikembangkan untuk menangani pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet (Riska 2019). Digital payment atau disebut sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms

banking, internet banking, mobile banking dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar (Saputra 2019). Saat ini penggunaan *digital payment* sudah mendominasi kaum generasi X, Y, dan Z.

Transaksi menggunakan digital memang terbilang mudah dan praktis selain itu *benefit* lain dari penggunaan transaksi melalui digital payment ialah adanya promosi-promosi yang didapatkan seperti cashback, dan diskon (Houston 2020)

Seiring dengan perkembangan teknologi, orang mulai beralih menggunakan digital payment dan perlahan meninggalkan sistem pembayaran tunai. *Digital Payment* adalah model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu melakukan transaksi dengan memanfaatkan internet yaitu secara online, tanpa harus bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. *Digital Payment* merupakan wakil dari seluruh pembayaran non-tunai, yang juga diartikan sebagai transaksi pembayaran elektronik antara pelaku bisnis pembeli dan penjual menggunakan akun tabungan melalui jaringan internet atau jaringan elektronik. Perkembangan yang progresif dalam teknologi komunikasi mobile telah mengarah pada pengembangan layanan m-payment yang memenuhi kebutuhan baik individu maupun organisasi.

Melihat dari banyaknya praktik yang ada, sistem pembayaran digital sangat efisien dalam penggunaannya. Meskipun demikian masih banyak masyarakat Indonesia yang belum menggunakan fasilitas ini. Hal ini dapat dibuktikan dengan

masih banyaknya pengguna uang cash untuk membayar barang atau jasa. Konsumen pengguna sistem pembayaran digital saat ini umumnya didominasi oleh masyarakat kelas menengah hingga menengah atas, maupun masyarakat yang sudah melek teknologi. Sehingga pemerataan penggunaan uang elektronik di Indonesia dirasa masih kurang. Program *less cash society* yang dicanangkan oleh pemerintah sendiri merupakan bagian dari persiapan masyarakat Indonesia dalam menghadapi persaingan global terutama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah disetujui sejak Januari 2016. Oleh karena itu, meminimalisir penggunaan uang tunai merupakan salah satu cara agar nilai mata uang tidak jatuh dan tetap stabil

Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan digital payment terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

- 1). Transaksi lebih mudah dan praktis
- 2). Transaksi lebih aman
- 3). Kenyamanan dalam transaksi
- 4). Kecepatan transaksi
- 5). Bisa digunakan untuk berbagai layanan

Adapun layanan pembayaran digital berupa e-wallet atau dompet *digital* yang populer di Indonesia adalah OVO, GoPay, Dana, LinkAja dan ShopeePay. Diliput dari liputan6.com, GoPay dinyatakan sebagai dompet digital yang paling banyak

digunakan Indonesia sebanyak 81% posisi kedua OVO sebanyak 71%, posisi ketiga ShopeePay sebanyak 44% selanjutnya Dana sebanyak 41%.

2.1.3 Financial Technology (Fintech)

Financial Technology (Fintech) merupakan industri berbasis teknologi pada sektor jasa keuangan yang menghasilkan inovasi yang dapat memfasilitasi layanan keuangan diluar lembaga keuangan konvensional. Hal ini memudahkan akses masyarakat terhadap produk keuangan selama bertransaksi. Dalam pengertian lebih luas, *Financial Technology* (Fintech) dapat didefinisikan sebagai industri yang menggunakan teknologi untuk mendukung sistem keuangan dan layanan keuangan secara lebih efektif dan efisien. Berbicara tentang berarti berbicara tentang inovasi teknologi (*technology innovation*), gangguan proses (*proses disruption*), dan transformasi layanan (*service transformation*). *Technology Innovation* secara umum merupakan pemicu bagi perkembangan dan pertumbuhan ekonomi dan industri informasi (Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginatara, dkk, 2020).

Menurut Bank Indonesia, *Financial Technology* (fintech) adalah pemanfaatan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru yang dapat berdampak pada sistem keuangan, efisiensi, keamanan, dan sistem pembayaran. Karna kemudahan dan kecepatan ini, fintech menjadi populer di kalangan milenial dan diperkirakan akan terus berkembang. Sedangkan menurut *National Digital Research Center 23* (NDRC), istilah fintech adalah sebuah inovasi yang menggunakan teknologil modern di bidang keuangan. Fintech adalah layanan keuangan berbasis teknologi, dimana fintech merupakan layanan yang inovatif di bidang layanan keuangan yang menggunakan sistem

online. Menurut Pricewaterhouse Coopers atau PwC menjelaskan, bahwa fintech merupakan segmen dinamis dari sektor jasa keuangan dan teknologi yang berfokus pada start-up yang bergerak dan berinovasi di industri produk dan jasa.

Financial technology merupakan salah satu bentuk aplikasi informasi di industri keuangan. Akibatnya, beberapa model keuangan baru muncul, pertama kali dimulai oleh Zopa, yaitu lembaga keuangan Inggris yang mengoperasikan layanan pinjaman, kemudian model keuangan baru melalui perangkat lunak (Mirza, 2014).

Ada tujuh faktor penggerak utama fintech yakni:

- a. Perangkat digital dan selular.
- b. Transformasi yang begitu cepat.
- c. Menurunnya kepercayaan nasabah pada lembaga keuangan .
- d. Ada lebih sedikit hambatan untuk menjadi digital disruptor.
- e. Manfaatkan keuntungan yang menarik.
- f. Beberapa aturan dan kebijakan mendukung.

Dalam beberapa faktor penggerak inovasi fintech yang dikemukakan oleh Fin dan Nizar terdapat beberapa faktor antara lain: yang terkait dengan manusia, alat bantu sebagai perangkat pendukung, peluang, dan yang terkait dengan kebijakan. Dari berbagai faktor tersebut ada yang terjadi secara alami dan juga 24 disengaja. Adanya faktor pendukung tersebut tentunya akan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan *financial technology*. Dalam inovasi fintech, proses *disruption* adalah tentang penerapan inovasi teknologi yang secara tidak langsung

mengganggu proses lembaga keuangan tradisional. Industri jasa keuangan perlu mempersiapkan diri untuk pengembangan strategi organisasi di bidang jasa keuangan pelayanan keuangan yang lebih efektif dengan memanfaatkan perkembangan pesat saat ini. Ketika pendekatan fintech menjadi model baru dalam layanan keuangan, arus utama produk dan layanan akan sepenuhnya digital dan melalui platform teknologi

2.1.4 QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*)

A. *Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)*

QRIS (*Quick Response Indonesian Standart*) merupakan standart kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019 dan telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 dengan mengusung tema semangat UNGGUL, yakni Universal, Gampang, Untung dan Langsung. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi. Makna QRIS menurut BI adalah:

- 1) Universal, yakni inklusif, untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran domestic dan luar negeri
- 2) Gampang, yakni masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman dalam satu genggam ponsel

- 3) Untung, yakni transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
- 4) Langsung, yakni transaksi dengan QRIS langsung terjadi karena prosesnya cepat dan seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran. Transaksi dapat digunakan dengan minimal transaksi Rp 1– Rp 1.000 dan maksimal Rp 2.000.000 per transaksi. Penyedia aplikasi pembayaran juga bisa menetapkan batas kumulatif harian dan/atau bulanan atas transaksi QRIS oleh penggunanya berdasarkan manajemen resiko masing-masing.

Tujuan diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS dapat digunakan pada pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik atau mobile banking. Dengan dipergunakannya QRIS, maka seluruh transaksi pembayaran dapat difasilitasi oleh satu QR Code Pembayaran yang sama yaitu QRIS, sekalipun instrumen pembayaran yang digunakan pengguna berbeda-beda. Hal ini dimungkinkan karena setiap aplikasi dari masing-masing penerbit instrumen pembayaran dapat memindai dan membaca standar QRIS yang digunakan dalam QR Code pembayaran di toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata.



Gambar 2.1

Perbedaan QRIS Stasis dan Qris Dinamis

Sumber : paydia

B. Perbedaan QRIS Statis dan QRIS Dinamis

- a) Statis Mekanisme statis ini memiliki karakteristik QR Code berisi Merchant ID dan bersifat tetap, ditampilkan dalam stiker atau print- out serta nominal transaksi di input oleh customer pada *mobile device customer*.
- b) Dinamis QR Code dinamis memiliki karakteristik seperti mesin EDC akan mencetak struk pembayaran dengan tertera juga QR Code dan monitor akan menunjukkan nominal pembayaran, Setiap transaksi dicetak dengan QR Code yang berbeda dan nominal pembayaran telah tertera pada QR code

C. Pihak- dalam Pemrosesan Transaksi

Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran, maka dapat dilihat pihak-pihak dalam pemrosesan transaksi QRIS ini yaitu:

- 1) Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran

Bank atau lembaga selain bank yang menyelenggarakan kegiatan jasa sistem pembayaran

2) Lembaga Switching

Lembaga yang menyelenggarakan switching dalam Gerbang Pembayaran Nasional (GPN). Berdasarkan Pasal 1 angka 5 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggara Pemrosesan Transaksi Pembayaran, yang dimaksud dengan switching adalah infrastruktur yang berfungsi sebagai pusat dan/atau penghubung penerusan data transaksi pembayaran melalui jaringan yang menggunakan alat pembayaran dengan menggunakan kartu, uang elektronik, dan/atau transfer dana.

3) Pengelola NMR

NMR atau *National Merchant Repository* adalah sistem yang memiliki kemampuan menatausahakan data pedagang (merchant). Fungsi sebagai pengelola NMR dilakukan oleh Bank Indonesia. Bank Indonesia dapat menunjuk pihak lain untuk melakukan sebagian atau seluruh tugas pengelolaan NMR.

2.1.5 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP)

QRIS sudah memberikan persetujuan ke beberapa PJSP untuk dapat melakukan pembayaran melalui QRIS. Adapun PJSP yang telah mendapatkan persetujuan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Bank

No	Nama penyelenggara	Nama prouduk
1	PT BCA, Tbk	SakuKu, BCA MOBILE

2	PT Bank CIMB Niaga, Tbk	Octo Mobile
3	PT Bank Dki	Jakone
4	PT Bank Bank Mandiri (Persero), Tbk	
5	PT Bank Maybank Indonesia, Tbk	Maybank QR Pay
6	PT Bank mega, TBK	M-SMILE
7	PT Bank Nationalnobu, Tbk	Nobu ePay
8	PT BNI (Persero), Tbk	-
9	PT Bank Permata, Tbk	Permata Mobile x
10	PT Bank BRI (Persero), Tbk	QRIS BRI
11	PT Bank Sinarmas, Tbk	Simoilplus
12	PT Bank Danamon Indonesia, Tbk	QR Danamon
13	PT Bank Pembangunan Daerah Bali	QRIS bpd Bali
14	PT Bank Syariah Mandiri	Mandiri syariah Mobile
15	PT Bank BRI Syariah, Tbk	BRISpay
16	PT Bank KEB Hana Indonesia	MyHana Mobile Banking
17	PT Bank OCBC NISP, TBK	One mobile
18	PT Bank Nagari	Nagari Mobile Banking
19	PT Bank UOB Indonesia	TMRW
20	PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat & banten Tbk	Digi Cash
21	PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Timur	Jatim Code
22	PT Bank Pembangunan Daerah Nusa Tenggara Timur	NTT pay
23	PT Bank BTPN, Tbk	Jenius QR
24	PT Bank Pembangunan Daerah Sumatea Selatan dan Bangka Belitung	Bank Sumsel Babel Mobile Banking

Sumber: Bank Indonesia

Tabel 2.2 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Non Bank

No	Nama Penyelenggara	Nama Produk
1	PT Airpay internasional Indonesia	ShopeePay
2	PT Dompot Anak Bangsa	Gopay
3	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana
4	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja
5	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	t-money, QREN
6	PT Visinet Internasional	OVO
7	PT Verita Sentosa International	Paytren
8	PT Transaksi Arrha Gemilang	Ottocash
9	PT Bluepay Digital International	Bluepay Cash
10	PT Nusa Satu Inti Artha	Dokupay
11	PT Bimasakti Multi Sinergi	SpeedCash
12	PT MNC Teknologi Nusantara	SPIN (Smart Payment Indonesia)

13	PT Finnet Indonesia	Finepay Money
14	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher
15	PT Netzme Kreasi Indonesia	E-Money
16	PT Datacell Infomedia	Paydia
17	WeChat	WeChat Pay

Sumber: Bank Indonesia

2.1.6 Persepsi Kemanfaatan QRIS

Menurut Davis dalam Abdi *Perceived usefulness* (kemanfaatan) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Menurut Jogianto dalam Ashif pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Kemanfaatan juga mempengaruhi kemudahan tapi tidak sebaliknya. Pemakaian sistem akan menggunakan sistem jika bermanfaat baik sistem itu mudah digunakan atau tidak digunakan.

Kemanfaatan QRIS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yang menggunakan QRIS percaya bahwa QRIS mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemanfaatan menurut Davis yaitu:

1) Meningkatkan kinerja pekerjaan Karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktivitas maka akan dapat membantu memperbaiki kinerja pekerjaan seseorang juga akan meningkatkan produktivitas seseorang dalam bekerja.

2). Memudahkan pekerjaan Dengan menggunakan teknologi membuat aktivitas yang dilakukan seseorang menjadi mudah. Penggunaan teknologi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih cepat dan menghemat waktu.

3). Merasakan keseluruhan manfaat teknologi Penggunaan teknologi memberikan manfaat membantu individu dalam kegiatannya. Penggunaan teknologi lebih memberikan dampak yang positif terhadap pekerjaan atau aktivitas.

2.1.7 Persepsi Kemudahan Penggunaan QRIS

Menurut Wibowo dalam Abdi suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan mudah penggunaannya. *Perceived ease of use* (kemudahan) didefinisikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami.

Kemudahan QRIS didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa QRIS mudah untuk dipahami. Adapun indikator kemudahan menurut Davis yaitu:

- a. Mudah dipelajari
- b. Fleksibel dan dapat mengontrol pekerjaan
- c. Mudah digunakan

Menurut Lee & Wan dalam Abdi indikator sebuah teknologi dapat dikatakan memiliki kemudahan yaitu:

- a. Mudah terampil dalam menggunakan suatu teknologi informasi
- b. Teknologi informasi sangat mudah dipelajari

c. Teknologi informasi sangat mudah dioperasikan

QRIS dapat digunakan pada merchant yang sudah bekerjasama dengan bank. Saat ini pun sudah banyak aplikasi penyedia QRIS seperti OVO, GoPay, LinkAja, DANA, mobile banking, dan sebagainya. QRIS juga sangat mudah dijangkau karena saat ini sudah banyak penjual yang menyediakan QRIS tersebut.

2.1.8 Persepsi Keamanan QRIS

Persepsi keamanan Persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan didefinisikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka telah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi dengan tingkat keamanan yang terjamin.

Persepsi keamanan merupakan sebagai suatu persepsi konsumen atau seseorang terhadap keamanan dalam melakukan berbagai macam transaksi melalui fintech termasuk QRIS. Dalam hal tersebut pendapat dari purnami (2016) persepsi keamanan bisa terjadi jika adanya ancaman dari pihak luar ataupun oknum sehingga menjadi terciptanya keamanan jaringan, layanan yang baik dan terhindar dari penipuan.(Aditya & Mahyuni, 2022)

Afghani dan Yulianti (2016) mengungkapkan bahwa keamanan adalah suatu upaya untuk mengamankan aset informasi terhadap ancaman yang mungkin timbul. Kemudian, jaminan keamanan menjadi bagian penting dalam membentuk kepercayaan seseorang dengan mengurangi kekhawatiran pengguna terhadap

penyalahgunaan data pribadi dan transaksi yang mudah rusak (Rafidah dan Djawoto, 2017). Menurut Waspada (2012) keamanan dapat diukur menggunakan indikator sebagai berikut:

- 1) Tidak khawatir saat memberikan informasi.
- 2) Percaya akan mendapat perlindungan atas informasi yang diberikan.
- 3) Percaya bahwa uang yang tersimpan dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi.

Menurut Raman Arasu dan Viswanathan, indikator dikatakan keamanan jika memiliki, sebagai berikut:

1) Jaminan Keamanan Jaminan keamanan berperan penting dalam mengurangi kekhawatiran konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Ketika jaminan keamanan dapat diterima dan bertemu dengan harapan konsumen, maka konsumen akan bersedia membuka informasi pribadinya dan akan membeli dengan perasaan aman.

2) Kerahasiaan Data Kerahasiaan data memiliki nilai yang sangat penting. Data yang jatuh ke pihak lain dapat menimbulkan kerugian bagi pemilik informasi. Hal ini kerahasiaan data konsumen benar-benar wajib dijaga.

Tsiakis & Stephanides (2005) menyatakan bahwa keamanan adalah seperangkat program dan prosedur yang digunakan untuk pembuktian sumber informasi dan memastikan integritas serta privasi informasi. Umaningsih & Wardani (2018) menjelaskan bahwa keamanan merupakan suatu usaha untuk

mengendalikan dan mengontrol suatu aktivitas agar tetap dalam keadaan normal (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan keamanan merupakan upaya untuk menghindari terjadinya atau adanya ancaman kejahatan yang mengganggu. Keamanan harus mencakup elemen seperti perlindungan, integritas, keaslian suatu data, serta memiliki hak akses.

2.1.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya :

Tabel 2.3
Penelitian Terdahulu

No .	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	Suci Ramadhani, Onan Marakali Siregar Tahun 2022 PENGARUH PERCEIVED USEFULNESS DAN TRUST TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN KEMBALI E-WALLET DANA	Y: Minat Penggunaan X1: Presfektif Kegunaan	X2: Trust	Perceived Usefulness berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali diperoleh dengan nilai sig 0,014 < 0,05. Trust juga berpengaruh positif secara signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali dengan nilai sig 0,000 < 0,05. Pada pengujian	Jurnal Ekonomi Kreatif dan Manajemen Bisnis Digital Volume 1 (2), 2022: 229 - 238

No	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
				simultan tingkat pengaruh sebesar 47,3%	
2.	Erin Soleha, Zulfa Zakiatul Hidayah. Tahun 2022 Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Bertransaksi Terhadap Minat Generasi Millenial Dalam Menggunakan Dompot Digital (ShopeePay). ARBITRASE:	Y: Minat Penggunaan X2: Kemudahan Transaksi	X1: Literasi Keuangan	Literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap minat pakai sebesar 79,84% dan kemudahan bertransaksi berpengaruh positif signifikan terhadap minat pakai sebesar 60,26%	Journal of Economics and Accounting, Vol 3, No 2, November 2022, Page 312-316
3.	Luh Putu Ayu Kusuma Wardani, Putu Riesty Masdiantini Tahun 2022 Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)	Y: Minat Penggunaan QRIS	X1: Ekspektasi Kinerja X2: Ekspetasi Usaha X3:Faktor Sosial Budaya X4: Motifasi Hedonis X5: Nilai Harga	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor sosial budaya tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.	Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika, Vol. 12 No. 1, Januari-April 2022
4.	Ni Ketut Linda Aryani, Wayan Sumarjaya, Kartika Sari	Y: Kurangnya Minat Penggunaan QRIS	X1: Usia X2: Frekuensi Belanja	Usia dan jumlah aplikasi pembayaran	Journal on Education V05, No. 03,

No .	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Tahun 2023 Penerapan Metode Regresi Logistik Bayes dalam Menentukan FaktorFaktor yang Memengaruhi Kurangnya Minat Masyarakat Menggunakan QRIS.		X3: Pendapatan Konsumen X4: Jumlah Aplikasi Pembayaran Digital	digital berpengaruh signifikan terhadap kurangnya minat masyarakat menggunakan QRIS.	Maret-April 2023.
5.	Suliah, Azfa Mutiara Ahmad Pabulo Tahun 2023 Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Generasi Z dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital.	X3: Kemudahan Y: Minat Millennialis Gen Z	X1: Media Sosial X2: Pengetahuan	Media sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat generasi Millennials dan Generasi Z dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. pengetahuan tentang QRIS juga memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan QRIS. Kemudahan penggunaan QRIS juga terbukti berpengaruh positif terhadap minat penggunaan.	Jurnal Sains dan Teknologi Volume 5 No. 2 Oktober-Desember 2023 pp: 619-625
6.	Nur Isma Tasya Br Sebayang, Rahmawati Tahun 2023 PENGARUH PERSEPSI KEPERCAYAAN	X2: Presepsi Keamanan Y: Minat Penggunaan QRIS	X1: Presepsi Kepercayaan	persepsi kepercayaan (X1) berpengaruh terhadap minat penggunaan	Jurnal Tabarru': Islamic Banking and Finance Volume 6 Nomor 2,

No	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
	DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL UMKM HALAL KOTA MEDAN			QRIS. Persepsi keamanan (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.	November 2023.
7.	Aisyah Defy Rahmayani Simatupang, Achmad Firdaus Ramadhani. Tahun 2023 ANALISIS PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PELAKU UMKM DALAM MENGGUNAKAN QRIS BANK SYARIAH INDONESIA SLAMINOMICS	X1: Kemudahan X2: Kemanfaatan Y: Minat Penggunaan		Kemudahan bertransaksi berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Kemanfaatan bertransaksi berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS	Journal of Islamic Economics, Business and finance Page 61 Vol.13 No.1 (Jan-Jul) 2023
8.	Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman, Supriyanto. Tahun 2022 ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN PADA MASA PANDEMI	Y: Minat X2: Manfaat	X1: Pengetahuan X3: Resiko	Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Resiko (X3) secara simultan dimiliki berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS (Y).	Volume 1, Number 1, October 2022, pp. 1-21

No	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
9.	Alviana Damayanti, Marsofiyati, R. Firdausi Rachmadania Tahun 2023 PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI KEBERMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI CASHLESS SOCIETY (STUDI KASUS PADA LEMBAGA DEDIKASI UNTUK NEGERI)	X1: Kemudahan X2: Presepsi Kebermanfaatan Y: Minat Penggunaan QRIS		Persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai cashless society yang ditunjukkan dengan nilai Fhitung sebesar $77.135 > F_{tabel} 3,04$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.	Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akutansi, V2(4);287-401, 2023.
10.	Nora Maulidya Tahun 2022 Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, dan Efektivitas terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Platform Crowdfunding Berbasis QR Code	X1: Presepsi Kemudahan Y: Minat Menggunakan Platform Crowdfunding Berbasis QR Kode	X2: Risiko X3: Efektivitas	Presepsi Kemudahan dan efektifitas berpengaruh positif signifikan, Risiko berpengaruh negatif signifikan terhadap minat	Journal of comprehensive islamic studies, V1(2) Desember 2022
11.	Edwin Zusrony, Luthfy Purnanta Anzie, Pindo Asti, Gibson Manalu, Ivan Permana, Tri Imaliya. Tahun 2023 Analisis Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Perceived Risk Terhadap Minat	Y: Minat Penggunaan QRIS X1: Kegunaan X2: Kemudahan Penggunaan	X3: Risiko yang Dirasakan	variabel manfaat yang dirasakan, kemudahan yang dirasakan penggunaan, dan risiko yang dirasakan memiliki pengaruh	JURNAL ILMIAH EKONOMI DAN BISNIS, Vol.16, No.1, Juli 2023, pp. 200-206

No	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
	Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Pada Pelaku UMKM			yang signifikan tentang minat menggunakan pembayaran digital QRIS oleh Pelaku UMKM di Kota Salatiga	
12.	Moniq Angelia Cahya Kartika, Tri Ratna Pamikatsih Tahun 2023 Pengaruh Kemudahan Data, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Customer Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Aplikasi Dana	Y: Minat Pengguna X1: Kemudahan	X2: Kepercayaan X3: Fitur Layanan	Fitur Layanan dan Kepercayaan Customer berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan ewallet pada aplikasi DANA. Hasil komprehensif diperoleh Kemudahan Data, Fitur Layanan, dan Kepercayaan berpengaruh simultan terhadap Minat Penggunaan.	Journal of Management and Social Sciences (JMSS) Vol.1, No.3 Juli 2023
13.	Nesha Nenandha Hendriyawan, Sekar Mayangsari Tahun 2022 PENGARUH PERSEPSI KEBERMANFAATAN, KEMUDAHAN, DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN LAYANAN PEMBAYARAN DIGITRAL PADA	X1: Presepsi Kebermanfaatan X2: Presepsi Kemudahan	Y: Minat Pengguna X1: Kemudahan	Persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan, sedangkan persepsi risiko	Jurnal Ekonomi Trisakti, Vol. 2 No. 2 Oktober 2022 : hal : 611-676

No	Penulis, Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Sumber
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)
	MAHASISWA AKUNTANSI			berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan.	
14.	Nopy Ernawati, Lina Noersanti Tahun 2020 Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO	Y: Minat Penggunaan X1: Presepsi Manfaat X2: Kemudahan Pengguna	X3: Kepercayaan an	Variabel persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan sedangkan variabel kepercayaan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan pada aplikasi OVO di Jakarta Utara.	Jurnal Manajemen STEI Volume 03 Number 02 (September 2020)
15.	Aisyah Defy Rahmayani Simatupang, Achmad Firdaus Ramadhani Tahun 2023 ANALISIS PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PELAKU UMKM DALAM MENGUNAKAN QRIS BANK SYARIAH INDONESIA ISLAMINOMICS	X1: Kemudahan X2: Kemanfaatan Y: Minat PELAKU UMKM DALAM MENGUNAKAN QRIS BANK SYARIAH INDONESIA		Kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap niat menggunakan QRIS BSI. Persepsi kegunaan berpengaruh signifikan dan positif terhadap niat penggunaan QRIS.	Jurnal of Islamic Economics, Business and finance Vol.13No.1(Jan-Jul) 2023

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu konsep untuk mengungkapkan keterkaitan antara variabel yang akan diteliti dengan teori yang ada dalam tinjauan Pustaka. Garis besar penelitian ini melihat hubungan antara kemanfaatan, kemudahan, dan keaman terhadap minat pembayaran digital QRIS pada Mahasiswa Universitas siliwangi Jurusan Ekonomi Pebangunan, studi kasus minat pembayaran digital QRIS pada Mahasiswa Unsiversitas Siliwangi Jurusan Ekonomi pembangunan melalui data sebagaimana bisa dilihat dari kerangka teori.

2.2.1 Hubungan Kemanfaatan Dengan Minat Pembayaran Penggunaan Digital

Menurut (Davis, 2019) mengatakan bahwa persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan suatu manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Teori Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*). Menurut Davis (1989), menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) didefinisikan sebagai pandangan subjektif pengguna terhadap seberapa besar penggunaan sebuah sistem (contoh: sistem pembayaran elektronik) dapat meningkatkan performa kinerjanya. Dalam konteks QRIS, jika individu merasa bahwa pembayaran digital dengan QRIS lebih bermanfaat dan lebih mudah digunakan dibandingkan dengan metode pembayaran konvensional, maka kemungkinan besar mereka akan lebih tertarik dan memiliki minat yang tinggi untuk melakukan pembayaran digital.

Seperti hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diah Mustika Wati Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

2.2.2 Hubungan Kemudahan Penggunaan Dengan Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Persepsi kemudahan (*Perceive ease of use*) terhadap kemudahan dalam menggunakan diyakini menjadi dasar dalam menentukan penerimaan dan juga penggunaan bermacam teknologi informasi. *Perceive ease of use* diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan *system* tidak diperlukan usaha yang lebih. Persepsi kemudahan teknologi berhubungan dengan sikap dari pengguna teknologi. Sikap penggunaan sesuatu adalah sikap suka atau tidaknya dalam menggunakan suatu teknologi. Penggunaan suatu sistem pembayaran digital mampu memberikan kemudahan dan minat penggunaan bagi yang mau mengaplikasikan.

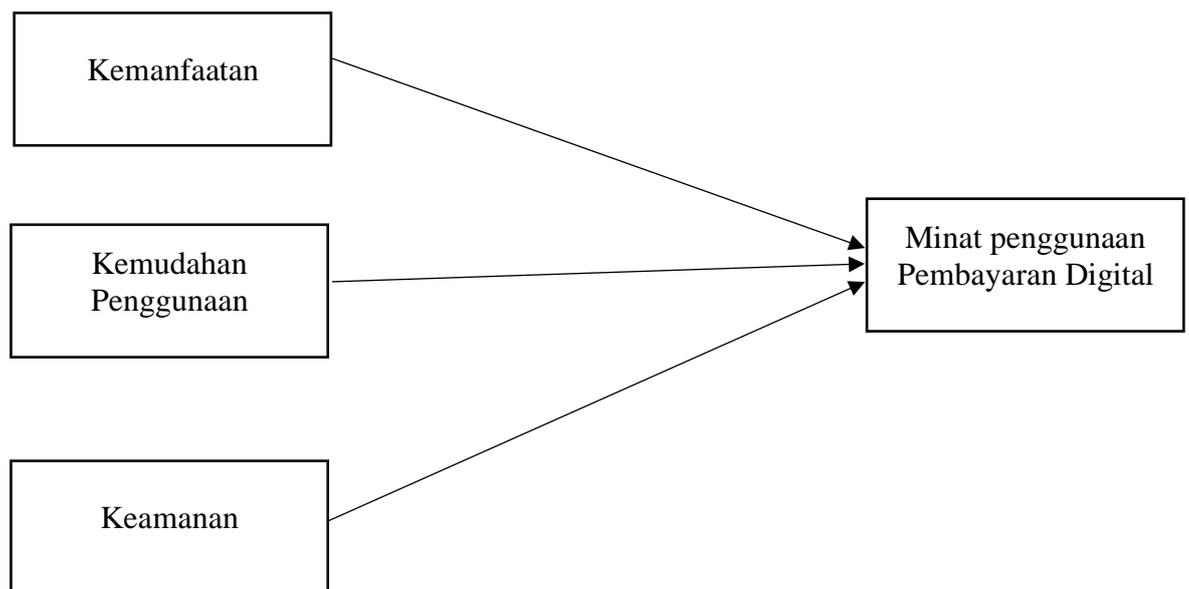
Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Palupi (2021) menunjukkan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS.

2.2.3 Hubungan Keamanan Dengan Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior*) dan Teori Keamanan Teknologi Informasi. Teori Perilaku Terencana menunjukkan bahwa niat individu untuk mengadopsi teknologi dipengaruhi oleh sikap subjektif, norma subjektif, dan kendali perilaku. Dalam konteks pembayaran digital, kepercayaan terhadap keamanan transaksi dapat memengaruhi sikap dan niat pengguna.

Persepsi keamanan merupakan sebagai suatu persepsi konsumen atau seseorang terhadap keamanan dalam melakukan berbagai macam transaksi melalui fintech termasuk QRIS. persepsi keamanan bisa terjadi jika adanya ancaman dari pihak luar ataupun oknum sehingga menjadi terciptanya keamanan jaringan, layanan yang baik dan terhindar dari penipuan (Aditya & Mahyuni, 2022).

Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Nur Isma Tasya Br sebayang dan Rahmawati (2023) persepsi keaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembayaran digital QRIS.



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris, maka penulis dapat merumuskan hipotesis sebagai berikut;

1. Diduga secara parsial persepsi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan pembayaran digital qris pada mahasiswa Universitas Siliwangi, Jurusan Ekonomi Pembangunan angkatan tahun 2020-2023.
2. Diduga secara bersama-sama persepsi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital qris pada mahasiswa Universitas Siliwangi, jurusan Ekonomi pembangunan angkatan tahun 2020-2023.