

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang Penelitian**

Dengan berkembangnya industri teknologi ini, orang menjadi terbiasa dengan transaksi digital. Kemajuan teknologi dan informasi ini akan mendorong pertumbuhan ekonomi digital dan inklusi keuangan negara. Pembayaran berbasis digital menjadi salah satu metode pembayaran yang paling populer di masyarakat karena memungkinkan lebih sedikit orang terlibat secara langsung dengan perantara uang. Pemindahan dana yang efektif, efisien, dan cepat dalam penyelesaian transaksi membutuhkan sistem pembayaran yang lancar dan aman seperti uang elektronik (Melisa Tania Putri, 2023).

Uang elektronik adalah uang yang digunakan untuk melakukan transaksi di internet, biasanya dengan menggunakan jaringan komputer. Nilai elektronik dapat berupa nilai tersimpan, juga dapat dikenal sebagai nilai tersimpan atau Prabayar, dimana jumlah uang disimpan dalam media elektronik yang dimiliki oleh seseorang. Saat pelanggan menggunakan uang elektronik untuk pembayaran, nilainya akan berkurang. Dengan perkembangan teknologi sistem yang semakin maju, sistem pembayaran non tunai, juga dikenal sebagai uang elektronik.

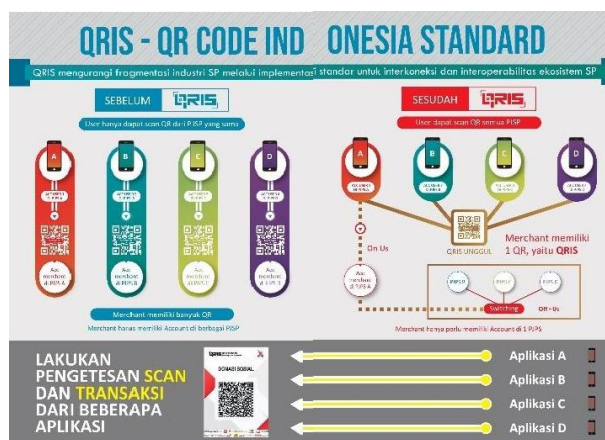
pembayaran non tunai, juga dikenal sebagai uang elektronik, terus diperbarui untuk membuat pembayaran lebih mudah bagi pelanggan. Transaksi uang elektronik di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya karena jumlah penduduk yang besar dan peningkatan pengetahuan masyarakat tentang keuangan.

Transaksi uang elektronik ini berbeda halnya dengan dompet digital (Adiyanti, 2015).

Menurut Auliya, 2018 dalam (Ika Febrilia et al., 2020) Dompet digital adalah alat elektronik yang dapat digunakan untuk menyimpan informasi tentang instrumen pembayaran, seperti kartu kredit atau uang elektronik, yang dapat digunakan untuk membayar. Dompet digital berbasis server, jadi jika anda ingin melakukan transaksi, anda harus terhubung ke server penerbit melalui jaringan internet ke perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, aplikasi dompet digital antara lain ada Dana, Ovo, Shopepay, dan Gopay. Pembayaran dengan dompet digital ini bisa dengan cara scan kode QR, dengan satu kode QR hanya bisa digunakan oleh satu aplikasi.

*Barcode Quick Response (QR)* dibuat dengan algoritma khusus yang dapat dibaca oleh pembaca barcode atau perangkat seluler yang memiliki kamera. QR Kode digunakan sebagai alat pembayaran dan memiliki kemampuan untuk menjaga privasi data pengguna dan mencegah penyalagunaan data. Untuk melakukan pembayaran dengan QR Code melalui aplikasi, pengguna hanya perlu membuka aplikasi dan memilih fitur "Pay by QR". Kemudian barcode akan muncul dengan algoritma khusus yang mengidentifikasi transaksi (Surekha et al., 2015). Oleh karena itu seiring berkembangnya teknologi terdapat pengembangan barcode QR sebagai alat pembayaran elektronik yang awalnya satu kode satu aplikasi, hal tersebut menjadi inovasi agar satu QR bisa dipakai oleh semua aplikasi, maka munculah pembaruan alat pembayaran digital yaitu QRIS.

Bank Indonesia meluncurkan standar Quick Response (QR) Code pada tanggal 1 Januari 2020. QRIS atau Quick Response Indonesian Standard adalah kode standar yang digunakan untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik yang berbasis server, dompet elektronik, atau aplikasi perbankan mobile. PADG No.21/18/2019, Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI), mengatur penggunaan QRIS. Bisnis dan konsumen telah melihat peningkatan adopsi QRIS. Berbagai Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) uang elektronik menggunakan sistem pembayaran QR (Quick Response) untuk transaksi antara bisnis dan pelanggan. Teknologi QR Code dianggap inovatif dan memudahkan berbagai kegiatan karena menawarkan kecepatan pendataan.

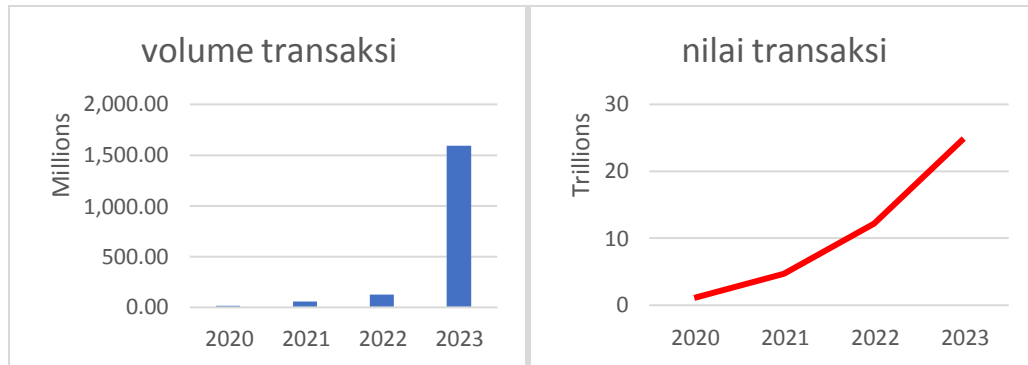


Sumber: [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id)

**Gambar 1.1 Sebelum dan Sesudah QRIS**

Gambar 1.1 menunjukkan sebelum dan sesudah adanya QRIS, sebelum adanya QRIS setiap satu kode satu aplikasi untuk melakukan pembayaran, sesudah adanya QRIS setiap ingin melakukan pembayaran cukup dengan satu kode untuk semua aplikasi. Saat ini, QRIS memungkinkan semua aplikasi pembayaran

penyelenggara manapun baik bank maupun nonbank—menggunakan logo QRIS di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi.



Sumber : (Databoks.katadata.id, n.d.)

**Gambar 1.2 Jumlah Volume Transaksi Miliar dan Nilai Transaksi Triliun (2020 – 2023)**

Berdasarkan gambar 1.2 data di atas menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), di tahun 2020 saat peluncuran QRIS memang masih belum banyak yang menggunakan dan kurang di minati karena tidak tahu cara penggunaannya bagaimana dan hanya terjadi sekitar 17 juta transaksi dengan nilai Rp110 miliar, lalu di tahun 2021 mengalami peningkatan yang belum begitu tinggi sekitar 59 juta transaksi dengan nilai Rp473 miliar, dari tahun tersebut terus meningkat hingga tahun 2022 peningkatan tersebut berbeda dengan tahun sebelumnya yang sekitar 128 juta dengan nilai Rp12,2 triliun, pada bulan Desember 2023 terjadi sekitar 159 miliar transaksi menggunakan QRIS di seluruh Indonesia dengan nilai Rp24,9 triliun, yang merupakan rekor tertinggi baru baik dari segi volume maupun nominal. Jumlah total transaksi QRIS di seluruh Indonesia pada tahun 2023 mencapai 1 miliar, meningkat 117,59% dibandingkan tahun 2022. Dari peningkatan tersebut banyak masyarakat yang lebih memilih melakukan pembayaran QRIS dibandingkan dengan pembayaran tunai.

Pembayaran QRIS telah meningkatkan efisiensi perekonomian, mempercepat inklusi keuangan, mengurangi kemungkinan pencurian dan penipuan uang palsu, dan mendorong kemajuan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Untuk mendukung digitalisasi ekonomi dan keuangan yang inklusif dan mendukung inisiatif pemerintah, Bank Indonesia terus memperkuat kebijakan QRIS, ini menunjukkan bahwa QRIS terus berkembang dengan pesat dan semakin banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia.

Di pulau Jawa termasuk pengguna QRIS tertinggi di Indonesia, menurut data Bank Indonesia di provinsi Jawa Tengah yang jumlahnya mencapai 25 juta transaksi dengan nilai Rp5 triliun lalu di Jawa Timur mencapai 35 juta transaksi dengan nilai Rp7 triliun. Dan kini pengguna QRIS terbesar terletak di provinsi Jawa Barat yang meraih angka pengguna mencapai 45 juta transaksi dengan nilai Rp9 triliun, bahkan sudah menjangkau pasar tradisional, seperti di pasar tradisional, pasar modern, mall, online shop, universitas, sekolah, kantin, koperasi, dan lainnya. Kesadaran Masyarakat Jawa Barat relatif lebih sadar akan manfaat menggunakan QRIS dibandingkan dengan masyarakat di provinsi lain. Hal ini didorong oleh berbagai upaya edukasi dan sosialisasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia dan penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP).

Meskipun di Jawa Barat penggunaan QRIS tinggi tetapi kota/kabupaten di Jawa Barat penggunaan QRIS nya belum tentu tinggi juga salah satunya kota Tasikmalaya, Tasikmalaya merupakan kota di Jawa Barat yang memiliki UMKM yang sudah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai. Namun, ada beberapa kendala dan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi intensitas

penggunaan QRIS oleh UMKM di Kota Tasikmalaya. Perlu diingat bahwa persepsi dan intensi pelaku UMKM terhadap penggunaan QRIS berbeda, dan persepsi positif yang diindikasikan dalam penelitian ini hanya merupakan sebagian dari kondisi yang dapat meningkatkan penggunaan QRIS. Permasalahan yang terjadi di Kota Tasikmalaya mengenai penggunaan QRIS belum se familiar dibandingkan dengan kota – kota lainnya, salah satunya Depok dan Bandung Menurut Bank Indonesia Penggunaan QRIS di Depok yang jumlah mencapai 15 juta transaksi dengan nilai Rp3 triliun dan Bandung sekitar 30 juta transaksi dengan nilai Rp6 triliun, sedangkan kota Tasikmalaya hanya mencapai 10 juta Transaksi dengan nilai Rp2 triliun yang terbilang paling kecil diantara kota yang ada di Jawa Barat. Disamping itu di Kota Tasikmalaya sebagian pedagang atau merchant belum menerapkan QRIS sehingga konsumen masih banyak yang menggunakan sistem pembayarn tunai.

Setiap kemajuan dalam teknologi ini akan selalu memiliki manfaat dan kekurangan bagi mereka yang menggunakannya. Model Penerimaan Teknologi atau TAM adalah salah satu model teknologi yang dikenalkan (Davis, 1989) yang berpendapat bahwa faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dan penerimaan informasi adalah faktor-faktor persepsi kegunaan dan Persepsi Kemudahan penggunaan.

Menurut (Jogiyanto, 2007) Minat Penggunaan adalah suatu keinginan seseorang atau alasan untuk melakukan perilaku tertentu jika mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukannya. Setelah memiliki keinginan yang kuat serta telah merasakan penggunaan nya akan ada beberapa faktor persepsi mahasiswa tentang

minat penggunaan QRIS termasuk preferensi konsumen, Persepsi Kemudahan, gaya hidup, dan risiko. Preferensi konsumen tidak hanya berdiri sendiri; mereka biasanya melibatkan perilaku konsumen. Perilaku dapat didefinisikan sebagai bentuk kepribadian yang ada di dalam diri seseorang. Ini ditentukan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk motivasi, penalaran, emosi, dan IQ, sementara faktor eksternal termasuk lingkungan fisik, lingkungan alam, sekolah, keluarga, dan masyarakat (Rahardjo, 2016) Karena itu, definisi perilaku konsumen berasal dari definisi perilaku tersebut.

Kepraktisan dan Persepsi Kemudahan adalah faktor utama yang memengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi informasi dan sejauh mana mereka percaya bahwa teknologi tersebut dapat bermanfaat bagi. persepsi kemudahan penggunaan, yaitu seberapa mudah seseorang menganggap menggunakan teknologi (Davis, 1989). Persepsi ini berpengaruh terhadap tingkat penggunaan teknologi yang semakin tinggi maka memudahkan menggunakan QRIS. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2021) menemukan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Qris. Menurut Mathieson dalam (Ersaningtyas & Susanti, 2019), persepsi kemudahan didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa mereka akan merasa bebas menggunakan sistem tertentu. Orang akan menggunakan teknologi yang mudah digunakan.

Faktor berikutnya adalah gaya hidup adalah pola tingkah laku yang membedakan seseorang dari orang lain. Dia juga mengatakan bahwa gaya hidup dapat membantu kita memahami apa yang orang lain lakukan, mengapa mereka

melakukannya, dan apakah apa yang mereka lakukan dapat bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain (Chaney, 1996). Penelitian yang dilakukan oleh (Prena & Dewi, 2023) menjelaskan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Faktor selanjutnya adalah Resiko adalah keyakinan yang tidak pasti yang dapat menghasilkan hasil yang tidak diinginkan (Rahmadi & Malik, 2018). Maka dari itu banyak mahasiswa yang khawatir mendapatkan risiko saat menggunakan QRIS ini entah itu dalam hal kebocoran data, ketakutan dana yang nangung dalam dompet digital ataupun Mbanking nya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Dan & Risiko, 2017) menunjukkan bahwa resiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan QRIS.

Penelitian ini berfokus pada teori-teori yang sudah dijelaskan untuk mengidentifikasi minat penggunaan QRIS pada mahasiswa, serta pengaruh mereka terhadap pemakaiannya. Secara khusus, penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi alasan pelanggan mahasiswa untuk menggunakan QRIS, seperti preferensi konsumen, persepsi kemudahan, gaya hidup, dan persepsi resiko. Berdasarkan teori teori tersebut, penelitian ini akan menentukan faktor mana yang paling berpengaruh terhadap minat penggunaan mahasiswa untuk menggunakan QRIS, terutama di kalangan mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Berdasarkan fenomena yang sudah di uraikan di latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul”**Pengaruh Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Resiko QRIS terhadap Minat penggunaan (QRIS) Quick Response Code Indonesia Standar (Studi**



**kasus survei pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi 2020-2023)”** . karena sangat penting sekali untuk mengetahui sejauh mana minat pengguna QRIS, apakah dengan diterbitkannya QRIS akan mendatangkan keuntungan bagi penggunanya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka identifikasi yang dapat di ambil sebagai kajian penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana tanggapan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi mengenai Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Resiko, Minat Penggunaan QRIS ?
2. Bagaimana pengaruh Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Resiko secara parsial terhadap Minat penggunaan QRIS pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi ?
3. Bagaimana pengaruh Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Resiko secara bersama-sama terhadap Minat penggunaan QRIS pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang di uraikan di atas, maka tujuan penelitian ini :

1. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi mengenai Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Resiko, Minat Penggunaan QRIS.

2. Untuk mengetahui Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Risiko secara parsial terhadap Minat penggunaan QRIS pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi
3. Bagaimana pengaruh Preferensi Konsumen, Persepsi kemudahan, Gaya Hidup, dan Risiko secara bersama sama terhadap Minat penggunaan QRIS pada mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi

#### **1.4 Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang perilaku konsumen, khususnya tentang preferensi konsumen dan gaya hidup konsumen terhadap penggunaan QRIS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini akan memungkinkan peneliti untuk menilai perkembangan sistem pembayaran digital QRIS di Indonesia. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan tentang preferensi konsumen, persepsi kemudahan, gaya hidup, dan risiko penggunaan QRIS.

- b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai Minat penggunaan.

## **1.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi.

### **1.5.2 Jadwal Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan pada saat bulan Oktober 2023 sampai dengan bulan Juni 2024. Jadwal terlampir

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Keterangan	Tahun 2023																Tahun 2024																		
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni		
Minggu Ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	
Persiapan Administarsi	■																																		
Pengajuan Judul		■																																	
Pembuatan Usulan Penelitian			■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■															
Sidang Usulan Penelitian																					■														
Revisi Usulan Penelitian																						■	■	■											
Penyusunan Skripsi																										■	■	■	■						
Pengumpulan Data																										■	■	■	■						
Sidang Skripsi																														■					
Revisi Skripsi																															■	■			