

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada bidang teknologi industri ini mendorong masyarakat untuk terbiasa dalam menggunakan transaksi secara digital atau sering disebut (*financial technology*), transaksi digital ini sangat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran dengan memanfaatkan teknologi digital yaitu *smartphone*. *Fintech* atau *financial thecnology* sendiri merupakan salah satu inovasi industri keuangan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Sistem pembayaran berbasis digital ini merupakan salah satu jenis pembayaran yang kini marak digunakan oleh masyarakat karena sistem pembayaran ini sangat meminimalisir penggunaan uang tunai (Putri et al., 2023).



Sumber data : [dataindonesia.id](https://dataindonesia.id), 2022

**Gambar 1.1 Presentase Penggunaan Platform Pembayaran Digital Di Indonesia**

Menurut laman [dataindonesia.id](http://dataindonesia.id) dapat menyatakan bahwa sistem pembayaran digital seiring berjalannya waktu banyak digunakan semua kalangan di Indonesia. Contoh nyata dari perkembangan *financial thecnology* sendiri adalah sistem pembayaran yang kini sudah banyak yang berpindah menggunakan *mobile banking* dan *E-Wallet*. Berdasarkan gambar diatas, ada 52% responden di Indonesia yang menggunakan sistem pembayaran digital, dalam pembayaran 94% responden menggunakan *E-Wallet*, sebanyak 54% responden menggunakan sistem perbankan (*Mobile Banking*) dan sebanyak 48% responden menggunakan keduanya.

*E-Wallet* merupakan layanan sistem pembayaran secara digital dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang berguna untuk menyimpan uang didalam aplikasi untuk sistem pembayaran online. *E-Wallet* juga merupakan layanan elektronik berupa program perangkat lunak atau aplikasi yang kini banyak digunakan masyarakat Indonesia sebagai alat pembayaran digital dengan menggunakan metoe elektronik berupa *smartphone*. Pembayaran menggunakan *E-Wallet* berbeda dengan pembayaran menggunakan kartu debit maupun kartu kredit, penggunaan *E-Wallet* tidak langsung melalui pihak ketiga atau perantara (Widya et al., 2023).

Pada tahun 1995 diluncurkannya *Mobile Banking* pertama kali oleh *Excelcom*. *Mobile Banking* juga merupakan salah satu sistem pembayaran dengan menggunakan jasa perbankan yang disediakan oleh seluruh bank agar pengguna dengan mudah bertransaksi tanpa harus mendatangi kantor bank. Terdapat banyak layanan dalam *mobile banking* antara lain pengiriman uang, pembayaran beberapa tagihan, dan masih banyak lagi. Dalam *mobile banking* juga terdapat sistem

pembayaran QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Nurdin et al., 2021).

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan salah satu jenis perkembangan alat pembayaran berbasis elektronik di era digitalisasi yang efektif dan efisien. Sistem pembayaran menggunakan QRIS ini memanfaatkan perkembangan zaman dibidang teknologi khususnya teknologi dibidang transaksi keuangan atau sering disebut *Financial Thecnology* Pembayaran menggunakan digital kini sudah banyak digunakan bahkan diminati masyarakat khususnya kalangan mahasiswa karena lebih efektif dan efisien (Hafizah et al., 2023).

Menurut Putri et al., (2023) melakukan pembayaran dengan menggunakan QRIS yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembayaran non tunai serta dapat menghindari risiko pengambilan uang tunai dalam jumlah besar. Karena maraknya kasus uang palsu, maka diperlukan fasilitas untuk sistem pembayaran yang aman untuk pemindahan dana maupun transaksi yang lebih efektif dan efisien. Melalui Bank Indonesia, pemerintah berusaha untuk selalu meningkatkan sistem pembayaran dengan mendukung perkembangan keuangan dengan menggunakan teknologi digital dan sistem pembayaran menggunakan QRIS merupakan sistem pembayaran yang sangat cocok untuk meminimalisir terjadinya kecurangan dalam bertransaksi.

Kasus uang palsu dalam waktu dekat ini terjadi di Bantul pada 14 Maret 2024 berdasarkan KOMPAS.com yang menyatakan bahwa “Terdapat sepasang suami istri asal Jawa Barat yang dicituk polisi di daerah Bantul, Yogyakarta setelah melakukan transaksi pembelian sebuah korek di sebuah warung dengan

menggunakan uang palsu pecahan Rp.10 ribu. Pelaku ditangkap setelah pemilik warung melaporkan hal tersebut ke kepolisian dan dari pihak kepolisian langsung membuntuti pelaku, selain menagamakan pelaku pihak kepolisian juga mengamakan barang bukti berupa 27 lembar uang palsu pecahan Rp.10 ribu. Pihak kepolisian belum bisa mengungkapkan kasus tersebut dikarenakan kedua pelaku masih menjalani pemeriksaan di Polres Bantul.”

Pada 1 Januari 2020, Bank Indonesia yang bekerja sama dengan industri sistem pembayaran mengeluarkan QR Code sebagai alat pembayaran yang sering dikenal dengan QRIS. Sistem pembayaran QRIS ini bertujuan untuk mempermudah masyarakat khususnya mahasiswa dalam bertransaksi dengan lebih efektif dan efisien. QRIS merupakan QR Code berstandar Nasional yang digunakan untuk memfasilitasi sistem pembayaran digital yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (Palupi et al., 2022).

Dalam hal transaksi pembayaran seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) diwajibkan menerapkan QRIS sebagai standar QR Code sistem pembayaran di Indonesia. Penggunaan sistem pembayaran QRIS ini memanfaatkan teknologi *Smartphone*. Pengguna QRIS dapat menginstal aplikasi yang terhubung dengan QRIS pada *smartphone* antara lain LinkAja, OVO, GO PAY, DANA, SHOOP PAY dan masih banyak lagi (Afandi et al., 2022).

Menurut Bank Indonesia, kemudahan dalam ragam fitur QRIS sangat mempengaruhi dan mendukung inklusi perekonomian dan keuangan digital yang berhubungan dengan pembayaran antarnegara. Berdasarkan data per Juni 2023 QRIS kini mencapai 26,7 juta merchant dan 91,4% dari jumlah itu mayoritas

UMKM. Namun, sudah tercatat pada tahun 2023 menurut AFPI (Asosiasi Fintech Pendanaan Bersama Indonesia) generasi milenial pengguna QRIS sudah mencapai peningkatan sebesar 63% dari tahun sebelumnya (Bank Indonesia, 2020)

Menurut laman solopos.com menyatakan bahwa pengetahuan masyarakat mengenai QRIS masih tergolong lemah, hal tersebut didasari dari hasil survei yang dilakukan oleh mahasiswa di Solo Raya melalui akun instagram pribadinya. Hasil survei tersebut mendapat 84 responden yang 75% dari responden memilih untuk menggunakan pembayaran tunai daripada pembayaran digital, sedangkan 76% dari 84 responden menyatakan bahwa tidak mengetahui apa itu QRIS. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dinyatakan jika masih banyak masyarakat yang kurang tertarik untuk beralih dari pembayaran tunai ke pembayaran digital, sedangkan mayoritas responden tersebut adalah generasi milenial dan termasuk juga mahasiswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis melakukan survei dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa yang berada di lingkungan Universitas Amikom Yogyakarta untuk mengetahui mengenai minat mahasiswa dalam penggunaan QRIS. Berdasarkan hasil survei penulis mendapatkan 40 responden yang dipilih secara acak, 70% responden memilih untuk menggunakan pembayaran tunai dengan alasan menggunakan QRIS kurang efektif karena sering mendapat kendala ketika melakukan pembayaran seperti kendala sinyal, QR Code yang susah terdeteksi yang membutuhkan waktu cukup lama untuk bertransaksi dan 30% responden menyatakan bahwa lebih memilih menggunakan pembayaran digital dan juga menyatakan bahwa sering menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Hasil survei yang dilakukan penulis menyatakan bahwa masih banyak mahasiswa yang

kurang tertarik menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran dengan berbagai kendalanya.

Terdapat juga beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam memilih pembayaran menggunakan QRIS, antara lain persepsi kemudahan penggunaan, literasi keuangan, dan efektivitas. Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS, jika teknologi yang digunakan mudah dalam penggunaannya maka akan meningkatkan minat seseorang dalam penggunaan QRIS untuk bertransaksi. Menurut Nurdin et al., (2021). Kemudahan penggunaan merupakan salah satu aspek atau alasan seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan sesuatu yang mudah digunakan dan tidak menghabiskan usaha yang keras bagi pengguna.

Berdasarkan penelitian dari Hafizah et al., (2023) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS, sedangkan berdasarkan penelitian dari Laloan et al., (2023) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Faktor kedua yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan QRIS adalah literasi keuangan. Menurut Otoritas Jasa Keuangan, literasi keuangan merupakan suatu pengetahuan, keterampilan dan keyakinan yang sangat mempengaruhi sikap maupun perilaku dalam meningkatkan kualitas saat mengambil keputusan dan mengelola keuangan demi mencapai kesejahteraan keuangan masyarakat khususnya mahasiswa. Literasi Keuangan tidak hanya

mempengaruhi kesejahteraan keuangan masyarakat, namun juga berpengaruh besar bagi sector jasa keuangan, jika seseorang memiliki literasi keuangan yang baik maka akan meningkatkan minat penggunaan QRIS untuk bertransaksi.

Berdasarkan penelitian Putri et al., (2023) menyatakan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS dikalangan mahasiswa di Yogyakarta, sedangkan penelitian dari Seputri & Yafiz, (2022) menyatakan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS.

Faktor ketiga yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan QRIS adalah efektivitas, efektivitas berasal dari kata “efektif” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata efektif berarti bahwa terdapat efek atau bisa memberikan suatu hasil yang bermanfaat dalam suatu tindakan. Menurut Amamilah et al., (2024) sesuatu bisa dikatakan efektif apabila masyarakat khususnya mahasiswa dapat membuat suatu usaha maupun mengambil keputusan agar mencapai tujuan yang ditetapkan. Jika sistem pembayaran QRIS efektif dalam penggunaannya maka akan meningkatkan minat dalam penggunaan QRIS untuk bertransaksi.

Berdasarkan penelitian dari Amamilah et al., (2024) menyatakan bahwa efektivitas tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, sedangkan berdasarkan penelitian dari Sudiby et al., (2023) menyatakan bahwa efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembelian.

Berdasarkan beberapa jurnal penelitian yang penulis gunakan sebagai literasi, penulis menambahkan satu variabel kemampuan finansial sebagai pembaharuan pada penelitian ini yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pengaruh kemampuan finansial terhadap penggunaan QRIS belum pernah diteliti oleh penelitian sebelumnya. Jika kemampuan finansial seseorang itu baik akan meningkatkan minat dalam penggunaan QRIS untuk bertransaksi.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis dan penelitian dari beberapa jurnal yang dikumpulkan oleh penulis, terdapat banyak perbedaan kesimpulan sehingga masih dinyatakan bahwa beberapa riset tersebut tidak konsisten dan tidak dapat ditentukan konsistensinya. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian lebih dalam yang dituangkan pada sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, LITERASI KEUANGAN, EFEKTIVITAS, DAN KEMAMPUAN FINANSIAL TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS DALAM TRANSAKSI PEMBAYARAN”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta?

2. Apakah Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta?
3. Apakah Efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta?
4. Apakah Kemampuan Finansial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta?
5. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan, Literasi Keuangan, Efektivitas, Dan Kemampuan Finansial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan sejalan dengan persoalan yang ada pada rumusan masalah, Adapun tujuan penelitian tersebut antara lain:

1. Untuk menguji secara empiris Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Untuk menguji secara empiris Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Untuk menguji secara empiris Efektivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Untuk menguji secara empiris Kemampuan Finansial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Untuk menguji secara empiris Persepsi Kemudahan Penggunaan, Literasi Keuangan, Efektivitas, dan Kemampuan Finansial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran pada mahasiswa S1 Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat pada penelitian ini, penulis berharap dari penelitian ini yang telah dilakukan akan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Penelitian ini adalah salah satu kesempatan bagi peneliti untuk menuangkan ilmu dan pengetahuan yang selama ini didapat dimasa perkuliahan.

2. Bagi Universitas

Diharapkan agar penelitian ini dapat menjadi referensi atau literature bagi semua mahasiswa dan pihak-pihak lain yang membutuhkan ataupun akan Menyusun penelitian atau skripsi khususnya mengenai QRIS.

### 3. Bagi pengguna QRIS

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran masyarakat dalam menambah pengetahuan, pemahaman mengenai perkembangan teknologi khususnya pemahaman mengenai QRIS.

