

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri digital di Indonesia terus memperlihatkan perkembangannya. Dampak kemajuan fintech menghadirkan inovasi pembayaran digital atau yang lebih dikenal dengan Digital Payment (Kunthi Widyati, 2018, hal. 10). Perkembangan teknologi membawa perubahan yang cukup signifikan atas alat pembayaran yang dapat memberikan kemudahan, fleksibilitas, efisiensi dan keamanan dalam setiap transaksi elektronik yang dilakukan. Perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi mendorong industri perbankan di Indonesia berlomba-lomba berinovasi dengan produknya. Berbagai macam produk perbankan yang membantu masyarakat antara lain produk tabungan, kredit kepada masyarakat, kartu kredit, kartu debit, dan lain-lain. Setiap produk bank harus mematuhi Peraturan Bank Indonesia dan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan, dimana bank harus mempertanggungjawabkan produk yang dijual ke masyarakat.

Selain itu dengan perkembangan teknologi, digital payment semakin berkembang jenisnya seperti *e-money*, *e-wallet*, dompet digital dan sebagainya. Seseorang untuk membeli berbagai jenis kebutuhannya dalam waktu tertentu. Pengeluaran konsumsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi juga membuat sistem pembayaran mengalami perkembangan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran hingga menjadi pembayaran nontunai. Perubahan uang

sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan *electronic money* (Laila Ramadani, 2016, hal. 5).

Salah satu metode pembayaran yang sekarang sangat di gaungkan pemerintah adalah pembayaran menggunakan metode pembayaran lewat sarana proses scan QR Code. Mengutip dari teknologibank.com, QR Code sendiri adalah sebuah barcode yang berisi sejumlah data yang dapat diakses melalui scanning, selain itu data yang terdapat di dalam QR Code seringkali berisi instruksi seperti membuka sebuah web dan beberapa akses lainnya yang dimana dalam satu barcode mampu menampung data sampai 406 bytes. Selain itu secara umum QR Code terbagi atas 2 jenis:

1. QR Code statis

QR code ini merupakan barcode yang mengandung informasi yang sifatnya tetap seperti url, nama erchant atau alamat. Dalam penggunaannya untuk transaksi QR code ini mengharuskan pengguna nya memasukan data baik berupa jumlah nominal yang harus di bayar dan sebagainya setelah melakukan scanning barcode dengan smartphone sebelum menyelesaikan transaksi.

2. QR Code dinamis

QR code ini merupakan sebuah barcode yang digenerate oleh aplikasi smartphone untuk kepentingan tertentu dan berisi data sesuai dengan keinginan pembuat. Dalam proses transaksi QR Code ini sering dimasukan oleh kasir dalam struk atau nota pembayaran untuk discan oleh pembeli

menggunakan aplikasi smartpon guna melakukan pembayaran tanpa harus memasukan nominal yang harus dibayarkan. (teknologibank, 2019)

Di Indonesia sendiri Bank Indonesia telah membuat sebuah aturan terkait penggunaan QR Code yakni *Quick Response Code Indonesia* (QRIS atau dibaca KRIS), dimana dalam proses pengembangannya BI berkerjasama dengan industri sistem pembayaran bersama dan penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) di Indonesia agar dalam satu QR Code dapat dipergunakan untuk seluruh metode pembayaran yang menggunakan sarana QR Code agar masyarakat tidak perlu memiliki berbagai macam aplikasi pembayaran. (Bank Indonesia, 2019)

Di Kalimantan Selatan sendiri pada umumnya dan di Banjarmasin pada khususnya, penggunaan metode pembayaran nontunai sudah lumrah digunakan. Mengutip dari berita Banjarmasin pos terbitan kamis 24 Oktober 2019, transaksi non tunai di Kalimantan selatan tumbuh sebesar 10,5%. Dimana instrumen debit mengalami kenaikan 97% dan transaksi uang elektronik (UE) mengalami pertumbuhan sebesar 241,2%. (Banjarmasin Post.co.id, 2019)

Selain itu mengutip dari penelitian Ali Ihsan tahun 2020 berjudul “Efektifitas kebijakan Bank Indonesia kantor perwakilan Provinsi Kalimantan Selatan dalam meningkatkan pengguan QRIS”, didapati bahwasanya penggunaan QRIS di Provinsi Kalimantan Selatan sebagai berikut:

Tabel 1.1

Penggunaan QRIS di Kalimantan Selatan

DATA PENGGUNA QRIS

KPwBI Provinsi Kalimantan Selatan	31.420	31.508	31.747
Kab. Balangan	425	425	433
Kab. Barito Kuala	805	808	819
Kab. Hulu Sungai Selatan	692	692	704
Kab. Hulu Sungai Tengah	820	825	834
Kab. Hulu Sungai Utara	579	581	589
Kab. Kotabaru	5.233	5.234	5.251
Kab. Tabalong	747	747	759
Kab. Tanah Bumbu	2.403	2.410	2.427
Kab. Tanah Laut	1.908	1.910	1.933
Kab. Tapin	667	669	674
Kota Banjar Baru	2.920	2.927	2.952
Kota Banjarmasin	14.221	14.280	14.372

Sumber; Penelitian Ali Ihsan tahun 2020. (Ali Ihsan,2020)

Dari data yang diperoleh dari penelitian Ali Ihsan tahun 2020 dengan judul Efektifitas kebijakan Bank Indonesia kantor perwakilan Provinsi Kalimantan Selatan dalam meningkatkan pegguan QRIS” dapat dipahami bahwasanya dalam 3 bulan penelitian dari Ali Ihsan didapati bahwasanya di Provinsi Kalimantan Selatan penggunaan QRIS terbesar berada di Kota Banjarmasin yakni mencapai lebih dari 14.000 dah hal ini terus meningkatan setiap bulannya, hal ini menjadikan indikasi bahwa QRIS telah lumrah digunakan di Kota Banjarmasin.

Selain itu mengutip dari artikel berita dari apakabar.com terbitan jumat 25 oktober 2019 yang berjudul “Pejabat BI Blusukan Sosialisasikan QRIS di Antasari Banjarmasin”, dimana dalam berita tersebut bapa Erwin Haryono melakukan sosialisasi QRIS atau dompet digital di pasar Antasari Banjarmasin, beliau

mendapati beberapa pedagang sudah banyak menggunakan sistem pembayaran berbasis nontunai, beliau pun sempat membeli beberapa makanan kemasan, gula merah dan headset dari pedagang yang telah menggunakan sistem pembayaran nontunai.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pedagang di pasar Antasari Banjarmasin, yakni ibu Tuti Hendayani yang dimana beliau berjualan ponsel dan telah menggunakan sistem pembayaran QRIS selama 2 bulan terakhir, menurut beliau QRIS sangat mudah digunakan dan banyak promo selain itu menurut beliau dengan QRIS sangat membantu saat mendata barang dagangan. Namun menurut ibu Tuti ia mengaku bahwa selama 2 bulan memakai sistem pembayaran QRIS kurang dari 10 orang yang mau memakai sistem pembayaran dengan QR Code, yang dimana menurut beliau hal ini mungkindikarnakan masyarakat masih belum banyak memakai. (apakabar.com, 2019)

Mengutip dari sambutan Bapa Amanlisan Sembirin dari kepala kantor perwakilan BI wilayah Kalimantan selatan dalam seminar BITalk pada senin 14 september 2020 yang lalu, "Jumlah UKM dan marjen yang telah menggunakan metode pembayaran QRIS di Kalimantan Selatan pada bulan agustus 2020 telah mengalami lonjakan 34% dari bulan juli 36.000 unit usaha menjadi 38.000 usaha pada bulan agustus. Selain itu pelaku UMKM yang telah mendaftar ke Bank Indonesia perwakilan kalsel sebanyak 3.35 juta unit dan marjen yang telah melakukan pendaftaran ke Bank Indonesia sebanyak 4.48 juta unit". Selain itu bapa Amanlisan juga menambahkan penggunaan QRIS dapat mempermudah pembayaran uang elektronik dan mempermudah transaksi jual beli di masyarakat.

Tabel 1.2

Pertumbuhan Ekonomi Kalsel



Pertumbuhan Ekonomi

Perekonomian Kalimantan Selatan berkontraksi, disebabkan oleh kinerja ekspor, konsumsi RT, pertambangan, dan PHR yang tertahan



Sumber: Bank Indonesia 2020

Tabel 1.3

Konsumsi rumah tangga Kalsel

Permintaan	2016	2017	2018	2019	Tw.I-2020		Tw.II-2020	
					% (yoy)	% (yoy)	Pangsa	SOG
Konsumsi Rumah Tangga	4,79	4,82	5,09	4,02	4,11	-3,30	46,1%	-1,52
Konsumsi LNPRT	5,77	5,58	8,74	7,97	-1,70	-3,42	1,0%	-0,03
Konsumsi Pemerintah	0,09	1,02	2,71	3,03	3,64	-5,36	12,0%	-0,64
Pembentukan Modal Tetap Bruto	3,38	4,30	8,01	6,37	4,96	-1,85	23,6%	-0,44
Ekspor Barang dan Jasa	0,37	8,96	4,58	0,98	33,14	-0,46	81,3%	-0,37
Impor Barang dan Jasa	-2,97	10,18	6,02	-0,04	36,21	-3,71	62,5%	-2,32
PDRB	4,40	5,28	5,13	4,08	4,18	-2,61	100%	-2,61

Sumber: BPS Kalsel (diolah).
%yoy menunjukkan pertumbuhan tahunan, SOG = Source of Growth

Sumber: Bank Indonesia 2020

Tabel 1.4

PDRB Kalimantan Selatan

Kategori	Lapangan Usaha	2016	2017	2018	Tw.I	Tw.II-2020		
					2020	% (yoy)	Pangsa (%)	SOG
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	3,67	4,09	3,76	4,77	-0,64	15,7%	-0,10
B	Pertambangan dan Penggalian	0,36	4,09	4,21	0,14	-6,03	23,6%	-1,43
C	Industri Pengolahan	6,46	5,69	4,34	5,49	-1,91	12,3%	-0,23
D	Pengadaan Listrik dan Gas	4,93	3,60	7,58	4,97	4,62	0,1%	0,01
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	7,66	7,74	6,83	4,97	4,62	0,4%	0,02
F	Konstruksi	5,22	5,78	5,89	3,85	-0,62	7,6%	-0,05
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	7,51	7,80	7,55	6,68	-3,47	9,1%	-0,31
H	Transportasi dan Pergudangan	7,12	6,86	6,97	6,80	-2,99	6,1%	-0,18
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	6,74	6,84	7,01	6,68	-3,47	2,0%	-0,07
J	Informasi dan Komunikasi	8,78	7,94	6,89	6,80	-2,99	3,8%	-0,11
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	7,73	6,00	4,24	5,56	0,64	3,3%	0,02
L	Real Estate	6,57	5,14	5,01	5,56	0,64	2,3%	0,01
M,N	Jasa Perusahaan	8,19	7,14	7,67	5,56	0,64	0,6%	0,00
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	2,04	2,39	3,84	5,82	-1,05	5,5%	-0,06

Sumber: Bank Indonesia 2020

Berdasarkan pada data yang diperoleh dari Bank Indonesia pada tabel 1.2, didapati bahwasanya pertumbuhan ekonomi Kalimantan Selatan mengalami kenaikan dari pada tahun 2019 yakni sebesar 0.33, hal ini disebabkan dikarenakan naiknya konsumsi rumah tangga Kalimantan Selatan yang dimana dapat dilihat dari tabel 1.3 dimana tingkat konsumsi rumah tangga Kalimantan Selatan pada tahun 2020 mengalami kenaikan sebesar 0.10%. namun demikian dilihat dari tabel 1.4 pendapatan daerah di Kalimantan Selatan, sektor perdagangan besar dan eceran mengalami penurunan sebesar 0.87% dari pada tahun sebelumnya.

Dengan kenaikan pertumbuhan ekonomi di Kalimantan Selatan tersebut menjadikan angka konsumsi masyarakat juga meningkat, berdasar pada tabel 1.3

angka konsumsi rumah tangga di Kalimantan Selatan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya sebesar 0.9%. mengutip dari teori Keynes dimana semakin meningkatnya pendapatan rumah tangga akan menjadikan peningkatan pada angka konsumsi masyarakat terbukti berdasarkan pada tabel 1.1 data penggunaan QRIS di Kalimantan Selatan pada tahun 2020, didapati menggunakan pembayaran dengan QRIS di Provinsi Kalimantan Selatan sebesar 31.508 yang dimana lebih besar dari pada tahun sebelumnya yakni 31.420, khususnya di Kota Banjarmasin tercatat pada tahun 2020 terdapat 14.280 penggunaan QRIS yang lebih besar dari pada tahun 2019 yakni 14.221 kali.

Dari beberapa permasalahan ini menjadikan sebuah pertanyaan besar apakah dengan telah diterapkannya metode pembayaran berbasis nontunai dengan sarana QR Code dapat menjadikan minat membeli oleh masyarakat meningkat di Kalimantan Selatan pada umumnya dan Banjarmasin pada khususnya, dikarenakan berdasarkan penjabaran diatas dipahami bahwasanya pendapatan dan konsumsi masyarakat meningkat namun pendapatan di sektor perdagangan besar dan eceran mengalami penurunan dari pada tahun sebelumnya. Serta faktor-faktro apa saja yang membuat masyarakat mau menggunakan pembayaran menggunakan QR Code.

Selain itu dilihat dari segudang kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan oleh pembayaran berbasis QR Code, terdapat masalah yang sangat dilarang syariat islam yakni timbulnya sikap konsumtif yang berlebihan atau lebih dikenal denga sifat boros yang sangat dilarang dalam agama Islam. (Ekonomi Islam, 2016, hal. 115)

Dari masalah inilah menimbulkan sebuah pertanyaan besar yakni apakah dengan adanya metode pembayaran nontunai berbasis QR Code dapat meningkatkan minat membeli masyarakat serta apa saja faktor yang mempengaruhi masyarakat mau menggunakan metode pembayaran dengan QR Code serta apakah dengan pembayaran berbasis QR Code dapat membuat masyarakat bersifat konsumtif yang berlebihan?.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pengunjung menggunakan QR Code dalam melakukan bertransaksi di Pasar Antasari Banjarmasin?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan metode pembayaran berbasis QR Code terhadap peningkatan minat membeli oleh masyarakat di Pasar Sentra Antasari Banjarmasin?
3. Apasaja faktor-faktor yang mempengaruhi masyarakat tertarik menggunakan metode pembayaran berbasis QR Code saat bertransaksi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengunjung menggunakan QR Code dalam melakukan bertransaksi di Pasar Antasari Banjarmasin?

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembayaran berbasis QR Code terhadap peningkatan minat membeli masyarakat masyarakat di Banjarmasin
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi masyarakat tertarik menggunakan metode pembayaran berbasis QR Code saat bertransaksi

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan kegunaan atau manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Signifikansi Teoritis

Hasil penelitian ini diharap dapat bermanfaat untuk:

- a. Pengembangan dan pengoptimalan penggunaan pembayaran nontunai berbasis QR Code dalam aktifitas bisnis terutama bisnis syariah
- b. Memperkaya khazanah keilmuan dalam ekonomi syariah

2. Signifikansi Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharap dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak pengembang dan pengelola mekanisme pembayaran berbasis QR Code dalam memaksimalkan penggunaan QR Code sebagai sara metode pembayaran yang sah di Kalimantan Selatan
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat banyak agar semakin yakin menggunakan QR Code sebagai metode pembayaran dengan berbagai macam keunggulannya

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami istilah dan hasil dalam penelitian ini, yakni pengaruh penggunaan penggunaan pembayaran berbasis QR Code terhadap minat membeli oleh masyarakat di pasar antasari Banjarmasin, yang dimana merupakan pokok pembahasan dalam penelitian ini maka akan dibahas dengan memberikan penjelasan dan pengertian satu persatu sebagai berikut:

1. Metode Pembayaran

Metode pembayaran adalah cara yang dilakukan pelanggan untuk membayar barang dan jasa (Kompasiana, 2017). Dalam kehidupan sekarang metode pembayaran beraneka ragam jenisnya tidak hanya pembayaran secara tunai namun juga terdapat metode pembayaran nontunai berupa metode pembayaran dengan sarana kartu seperti kartu kredit dan kartu debit dan juga metode pembayaran secara online seperti dengan menggunakan sarana pembayaran dengan QR code yang ditawarkan penyedia jasa pembayaran seperti OVO, GoPay, Dana, Internet banking, dll yang dimana peraturannya telah dibakukan oleh Bank Indonesia dengan kebijakan QRIS yang telah ditetapkan tahun 2019.

2. QR Code

Quick Response Code atau lebih dikenal dengan nama QR Code adalah sebuah barcode yang berisi data yang tersimpan dalam sebuah titik hitam yang disusun secara grid berlatar putih. Dalam penggunaannya QR Code lebih efisien dan lebih luas kapasitas penyimpanan datanya dibandingkan dengan code batang biasa yang terdiri dari susunan garis. Selain itu dalam

proses scanernya QR Code lebih mudah dan fleksibel karna tidak membutuhkan banyak alat cukup menggunakan smartphone yang didalamnya telah terinstal aplikasi tertentu maka data di QR Code sudah dapat dipahami dengan cepat.(James Alexander, 2018)

Dalam prakteknya QR Code dapat berupa link ke sebuah wabpage (URL), Informasi bisnis (kontak, email, logo maupun costomer review), vcard (penukaran kontak), file media (Mp3 atau foto) atau kode untuk mengarahkan ke sebuah aplikasi lainnya. (Teknologi Bank, 2019)

3. Minat membeli

Menurut Simamora (2004), minat adalah sesuatu yang bersifat pribadi dan berhubungan dengan sikap individu terhadap suatu objek tertentu untuk mendekati atau memiliki objek tertentu. Sedangkan minat membeli adalah tahap kecenderungan responden untuk bertindak menimbangkan sebelum keputusan membeli benar-benar dikeluarkan. Dalam hal ini terdapat perbedaan antara pembeli aktual dengan minat membeli, jika pembeli aktual pembelian benar-benar dilakukan konsumen, sedangkan minat membeli adalah keinginan membeli dalam waktu mendatang. (Riska Septifani dkk, 2014, hal. 230)

4. Masyarakat

Berdasarkan wikipedia, masyarakat adalah sekelompok manusia yang terjalin erat dengan sistem tertentu, tradisi tertentu, konovasi dan hukum tertentu yang sama serta mengarah pada kehidupan kolektif dimana saling berhubungan satu dengan yang lain membentuk sebuah kesatuan

dimana kepribadian masyarakat terbentuk melalui penggabungan individu-individu dan aksi-aksi budaya mereka.

5. Pasar

Pasar adalah tempat orang berjual beli. Menurut prianto pasar dijelaskan sebagai kumpulan para penjual dan pembeli yang saling berinteraksi, saling tarik menarik kemudian menciprakan harga di pasar. Pasar umumnya dibedakan menjadi 2 jenis yakni pasar tradisional dan pasar moderen. (Wahyu, 2005, hal 130)

F. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kesalah pahaman dan memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka diperlukan penelotoan terdahulu untuk membedakan penelitian ini demgam penelitian yang sudah ada. Berikut

NO	Peneliti dan Tanun	Variabel	Metode	Judul dan hasil
1	Rifqy azkiyyaturrohman 2008	X = Uang Elektronik Y = Keuangan Moderen	kuantitatif	Judul: Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Moderen Hasil: Dengan semakin majunya bisnis Startup di Indonesia transaksi

				<p>nontunai semakin meningkat. Yakni dari perusahaan GOjek dengan Go-Paynya dan Grab dengan GrabPaynya dengan menyasar masyarakat pengguna mobile yang keduanya sangat diminati masyarakat. Selain itu telah banyak perusahaan perbangkan yang menggunakan transaksi nontunai demi menambah kenyamanan nasabah, namun menurut hasil penelitian ini terdapat masalah dalam kegiatan transaksi nontunai yakni permasalahan pada pafkor sosial, budaya dan Infrastruktur</p>
--	--	--	--	---

	Laila Ramadani 2016	X = kartu debit dan uang elektronik Y = Pengeluaran konsumsi Mahasiswa	kualitatif	<p>Judul: Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa</p> <p>Hasil: Terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa dengan menggunakan kartu debit dan uang elektronik, hal ini karna secara psikologi seseorang lebih mudah mengeluarkan uang nontunai dibanding dengan uang tunai, selain itu terdapat kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam penggunaannya sehingga</p>
--	------------------------	---	------------	--

				penggunaannya semakin meningkat ditengah- tengah kalangan mahasiswa
--	--	--	--	--

Dari penelitian terdahulu yang telah dilampirkan yakni penelitian dari Rifqy Tazkiyyaturrohman tahun 2018 yang berjudul penelitian “Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Moderen” dan penelitian dari Laila Ramadani tahun 2016 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa”.

Dalam penelitian Rifqy Tazkiyyaturrohman menggunakan metode kualitatif dengan metode penelitian analisa deskriptif dengan menganalisa data dari marcent yang menyediakan metode pembayaran nontunai (Rifqy Tazkiyyaturrohman, 2018) sedangkan penelitian dari Laila Ramadani menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sampel sebanyak 150 mahasiswa dengan metode penelitian purposive sampling dan metode analisa regresi berganda (Laila Ramadani, 2016)

Dari dua penelitian terdahulu tersebut, dalam penelitian ini memperluas ruang lingkup dari penelitian dari Laila Ramadani yang dimana sampelnya hanya 150 orang dan memperdalam data dengan mengambil data langsung dari narasumber dan membandingkan dengan data seperti penelitian Rifqy Tazkiyyaturrohman yang hanya menganalisa data yang sudah ada. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keakuratan data dan menjadikan penelitian ini menjadi berbeda dengan penelitian terdahulu.

Adapun perbedaan dengan dua penelitian terdahulu dimana penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian campuran atau mix antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang membuat analisa dalam penelitian ini lebih luas berbeda dengan dua penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan salah satu metode nya saja didalam penelitiannya. Sampel dalam penelitian ini juga sangat fleksibel yaitu pengunjung Pasar Sentra Antasari yang sempat berbelanja di pasar selama 3 bulan terakhir dari manapun pengunjungnya.

Adapun dalam penelitian ini sumber data berupa data primer yakni data hasil angket dari 389 responden dan data dari hasil observasi lapangan langsung di Pasar Sentra Antasari Banjarmasin ditambah dengan data sekunder yakni data dari Bank Indonesia terkait penggunaan QRIS, selain itu dalam penelitian ini juga ingin didapati apa saja faktor-faktor yang membuat masyarakat tertarik atau tidak tertarik dalam menggunakan QRIS dalam bertransaksi dimana dalam hal ini tidak diteliti dalam dua penelitian terdahulu yang menjadikan penelitian ini menjadi sangat berbeda dengan dua penelitian terdahulu.

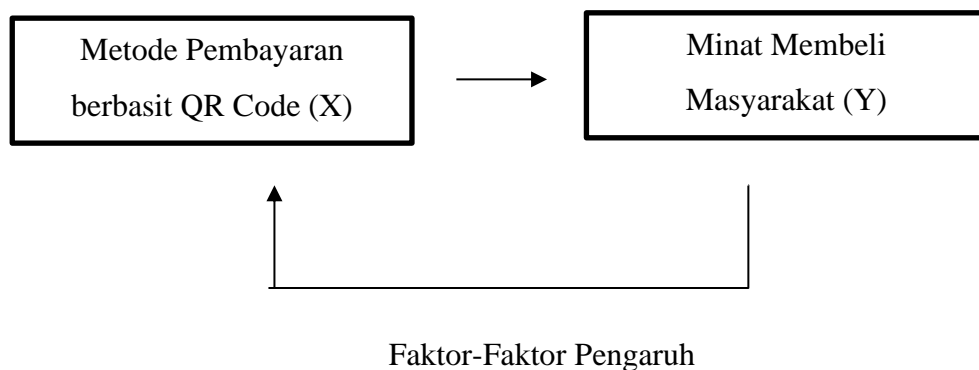
G. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dalam penelitian ini menganalisa pengaruh sistematis antara variabel bebas X yakni metode pembayaran berbasis QR Code dan dengan variabel terikat Y yakni minat membeli. Dimana objek penelitiannya sendiri adalah masyarakat yang berada di Kota Banjarmasin. Berdasarkan dari variabel-variabel tersebut maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah dengan penggunaan metode pembayaran dengan QR Code berpengaruh pada minat

membeli masyarakat di Kota Banjarmasin. Dimana kerangka penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1.5

Tabel Kerangka Penelitian



H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Mawar, 2020). Hipotesis juga merupakan pra dugaan yang bersifat sementara yang dimana hasilnya akan dibuktikan melalui hasil ahir dari sebuah penelitian apakah hipotesis tersebut benar atau tidaknya.

Adapun dalam penelitian ini yakni “Analisis Pengaruh Penggunaan Metode Pembayaran Berbasit Quick Response Code (QR Code) Terhadap Mianat Membeli Oleh Masyarakat di Pasar Sentra Antasari Kota Banjamasin”, dimana berdasarkan pada rumusan masalah yang merupakan rujukan dalam penelitian ini maka didapat hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak terdapat penggunaan QR Code saat bertransaksi serta tidak terdapat pengaruh antara penggunaan pembayaran dengan QR Code terhadap minat membeli masyarakat di Kota Banjarmasin.
- H_a : Terdapat penggunaan QR Code saat bertransaksi serta terdapat pengaruh antara penggunaan pembayaran dengan QR Code terhadap minat membeli masyarakat di Kota Banjarmasin

I. Sistematika Penulisan

Untuk lebih terarahnya pembahasan dalam penulisan tesis ini, maka disini perlu digunakan sistematika yang dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dalam beberapa sub bab, yang sistematika tersebut sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II dalam penelitian ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan bahasan penelitian yakni teori pendapatan dan teori permintaan, terkait dengan variabel dalam penelitian ini

BAB III adalah metode penelitian dimana didalam bab ini berisi informasi secara deskriptif tentang bagaimana penelitian dilaksanakan baik variabel penelitian dan analisa penelitian.

BAB IV merupakan penyajian data dan analisa. Dimana dalam bab ini dijelaskan informasi secara dekriptif yakni hasil penelitian pengaruh penggunaan

penggunaan pembayaran berbasis QR Code terhadap minat membeli oleh masyarakat di Banjarmasin.

BAB V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dalam penelitian ini