

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Persaingan dalam sebuah bisnis akan berhasil jika didukung dengan perkembangan teknologi yang pesat dari tahun ke tahun. Inovasi yang dihasilkan dari teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia untuk melakukan berbagai aktivitasnya (Ngafifi, 2014). Perkembangan teknologi hadir untuk menjawab berbagai tantangan di era digital. Teknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis digital dapat memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam serta menjalani kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien (Tarantang,2019).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi seperti yang terjadi pada zaman modern saat ini. Sarana dan prasarana di berbagainegara sudah banyak memanfaatkan kecanggihan teknologi yang diciptakan. Begitu juga di Indonesia yang saat ini sudah memasuki era digital ditandai dengan peningkatan penggunaan internet oleh masyarakat. Pada tahun 2020 jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang, sementara total jumlah penduduk di Indonesia sekitar 272,1 juta orang. Maka, dapat dikatakan bahwa

64% dari total penduduk Indonesia telah merasakan akses ke dunia maya. Dibandingkan dengan data pada tahun 2019, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17% atau sebesar 25 juta pengguna. ([www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id))

Pertumbuhan ekonomi digital merupakan bentuk implementasi antara teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non-tunai. Perkembangan teknologi dan informasi menghasilkan inovasi dalam layanan keuangan yang disebut dengan *Financial Technology* (Fintech). Percepatan inklusi keuangan serta pertumbuhan ekonomi digital suatu negara akan semakin mudah dengan adanya fintech ini (Sihaloho, 2020). Sektor pembayaran merupakan salah satu bentuk pertumbuhan fintech tertinggi di Indonesia (Wijaya, 2019). Hal ini juga didukung oleh Bank Indonesia dengan mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan ini gencar dilakukan untuk menjawab tantangan era digital dengan tujuan untuk mnedukasi masyarakat bahwa metode transaksi digital memiliki banyak manfaat yakni efisien, cepat, nyaman, mudah, dan aman (Muzdalifa, 2018).

Model serta interaksi pembayaran yang bervariasi sudah banyak ditawarkan dalam sistem pembayaran berbasis digital (Fandiyanto, 2019). Penggunaan sistem pembayaran kode QR (*QuickResponse*) merupakan sistem yang sedang populer saat ini. Pada umumnya, inovasi yang diciptakan pada metode pembayaran e-wallet yakni menggunakan kode QR Teknologi kode QR dianggap sebagai cara yang inovatif dan dapat memberi kemudahan dalam berbagai kegiatan sistem yang ada karena memberikan kecepatan pendataan. Keunggulan yang dimiliki kode QR diantaranya

adalah penyimpanan dan pemanfaatan data yang akurat serta keunggulan fisik yang dapat bertahan lama (Akbar et al., 2019). Dengan memperhatikan keunggulan dan efisiensi dari kode QR tersebut, maka Bank Indonesia membuat standar kode QR sebagai teknologi yang digunakan dalam metode pembayaran.

Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan kode QR Indonesia dengan nama Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). Merchant yang selalu menyediakan banyak kode QR dari berbagai penerbit ketika pelanggan ingin bertransaksi non-tunai merupakan latar belakang diluncurkannya kanal pembayaran ini. Penggunaan QRIS ini dapat diterapkan pada aplikasi-aplikasi pembayaran yang telah terinstall di smartphone dan terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi-aplikasi yang dimaksud ialah e-wallet (dari penerbit perbankan maupun non perbankan) yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis server yang sudah mendapatkan izin dari Bank Indonesia. ([www.bi.go.id](http://www.bi.go.id))

*The digital payment being developed at this time is the creation of a Quick Response (QR) Code for business transactions carried out by business people with their customers. Bank Indonesia initiated the creation of a one gate payment system with the name Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). QRIS was created to bridge the QR Code payment system created by each provider such as electronic money, electronic wallets and mobile banking (Bank Indonesia, 2019).*

Dari kutipan di atas menurut Bank Indonesia pembayaran digital adalah yang dikembangkan saat ini adalah pembuatan Quick Response (QR) Code untuk transaksi bisnis yang dilakukan oleh para pelaku bisnis dengan pelanggannya. Bank Indonesia memprakarsai penciptaan sistem pembayaran satu pintu dengan nama Quick Response

Code Indonesian Standard (QRIS). QRIS diciptakan untuk menjembatani sistem pembayaran QR Code yang dibuat oleh masing-masing penyedia seperti uang elektronik, dompet elektronik dan mobile banking.

Pembayaran dengan metode QRIS ini sangat didukung dengan keberadaan telepon pintar yang sudah dimiliki oleh sebagian besar masyarakat. Smartphone sendiri saat ini sudah menjadi sebuah barang dengan tingkat kebutuhan tinggi yang penting bagi setiap orang. Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social*, pada tahun 2020 masyarakat Indonesia yang memiliki smartphone sebanyak 338,2 juta. Sedangkan total populasi penduduk Indonesia ialah 272,1 juta jiwa. Jika dipresentasikan, maka 124% dari penduduk Indonesia telah memiliki smartphone ([www.wearesocial.com](http://www.wearesocial.com)). Hal ini memiliki makna bahwa smartphone yang dimiliki lebih banyak daripada populasi penduduk itu sendiri. Dapat dikatakan bahwa setiap orang bisa memiliki lebih dari satu smartphone.

*Quick Response Indonesian Standard, commonly abbreviated as QRIS, is the unification of various Q.R. types from various Payment System Service Providers (PJSP) using a Q.R. Code. QRIS was developed by the payment system industry together with Bank Indonesia so that the transaction process with the Q.R. Code can be easier, faster, and secure.*

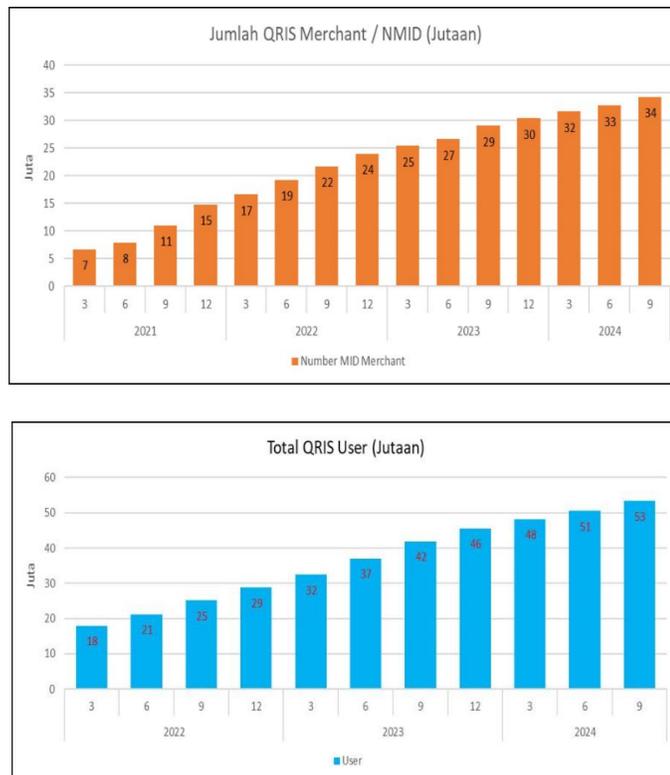
Dari kutipan diatas menurut Bank Indonesia Quick Response Indonesian Standard yang biasa disingkat QRIS merupakan penyatuan berbagai jenis QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dengan menggunakan Kode QR. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama Bank Indonesia agar proses transaksi dengan Kode QR dapat lebih mudah, cepat, dan aman

Implementasi QRIS di Indonesia tidak hanya berlaku pada para pedagang yang sudah memiliki skala usaha besar saja, namun mahasiswa yang memiliki bisnis dengan skala kecil bisa menggunakan QRIS ini sebagai metode pembayaran. Hal tersebut yang mendasari penelitian ini untuk mengetahui tentang penerimaan masyarakat mengenai penerapan QRIS sebagai teknologi untuk melakukan transaksi pada dompet digital, serta untuk mengetahui terlaksananya tujuan perilsan QRIS sebagai teknologi pembayaran non-tunai. Ketersediaan berbagai opsi metode pembayaran yang standar seperti menggunakan kartu kredit atau debit, transfer bank serta melakukan transaksi secara tunai, menjadikan QRIS belum begitu dikenal dan digunakan masyarakat Kota Banjarmasin yang diharapkan dapat memahami pembayaran digital dengan menggunakan kode QR pembayaran yang terstandarisasi. Sasaran dari aplikasi QRIS ini adalah para pelaku ekonomi khususnya didominasi oleh Generasi Z (selanjutnya akan disebutkan dengan Gen Z) yang menurut segala aspek kehidupan. Rata-rata Gen Z yang berumur 15- 26 tahun sudah melakukan transaksi emnggunakan QRIS, oleh karena itu, peneliti lebih fokus terhadap gen Z yang berumur 15-26 tahun.

Sepanjang Januari – Mei 2024, volume transaksi QRIS di Kalimantan Selatan mencapai 13,5 juta transaksi, dengan total nilai transaksi sebesar Rp 1,67 triliun. Sementara penggunaannya berjumlah 672.260 jiwa dan 370.203 merchant QRIS. Berdasarkan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia, pada September tahun 2023, jumlah merchant yang menggunakan QRIS telah mencapai 29 juta. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yaitu September 2022 dengan jumlah merchant mencapai

22 juta, jumlah tersebut meningkat sebesar 31,82 persen. Sementara, jumlah user yang terdaftar dalam QRIS pada September 2023 mencapai 42 juta. Sedangkan, pada September 2022, jumlah pengguna QRIS tercatat sebesar 25 juta, artinya kenaikan jumlah user QRIS selama setahun sebesar 68%. Hal ini membuktikan bahwa meskipun telah berada pada fase new normal, pertumbuhan jumlah QRIS user maupun QRIS merchant tetap meningkat secara signifikan. Selain itu, peningkatan jumlah QRIS user yang jauh lebih besar dibandingkan dengan QRIS merchant menginterpretasikan bahwa tidak hanya para penjual yang memutuskan untuk menggunakan transaksi digital (QRIS), namun masyarakat Indonesia juga semakin banyak yang memutuskan untuk menerapkan QRIS sebagai alat pembayaran.

**Gambar 1. 1 Grafik QRIS merchant dan QRIS user**



*Sumber : Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia*

Dari gambar diatas peningkatan jumlah QRIS merchant dan QRIS user berkorelasi dengan peningkatan volume dan nominal transaksi yang diproses oleh masing-masing merchant setiap tahunnya. Tren ini menunjukkan bahwa meningkatnya populasi pengguna dan pedagang QRIS tidak hanya sebagai partisipan pasif atau pengamat, namun lebih merupakan partisipan aktif yang memanfaatkan teknologi QRIS dalam bertransaksi.

Preferensi adalah kecenderungan untuk memilih sesuatu yang lebih disukai daripada yang lain. Preferensi merupakan bagian dari komponen pembuatan keputusan dari seorang individu. Menurut Kotler preferensi menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk jasa yang ada. Preferensi merupakan kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu. Preferensi juga diartikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap suatu produk, barang atau jasa yang dikonsumsi.

Pengalaman masyarakat Kota Banjarmasin pada Z dalam menggunakan QRIS masih kurang banyak yang menggunakannya. Hanya beberapa kali penggunaan dan tidak sering melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS ini karena kurangnya preferensi masyarakat untuk menggunakan transaksi QRIS dan juga banyak yang tidak tau bagaimana cara menggunakan QRIS. Maka dari itu, banyak masyarakat khususnya di Banjarmasin Barat ini belum berpengalaman dalam menggunakan QRIS.

Persepsi masyarakat terhadap preferensi menggunakan QRIS, pandangan

mereka mengenai QRIS ini berbeda-beda. Beberapa masyarakat mengatakan bahwa QRIS ini sangat bermanfaat baik dari mudah cara penggunaannya maupun praktis sehingga kita tidak perlu repot membawa uang tunai dan cukup membawa handphone saja yang sudah memiliki mobile banking untuk melakukan transaksi pembayaran. Dan juga ada beberapa masyarakat yang mengatakan bahwa mereka belum berpengalaman dalam menggunakan QRIS ataupun belum tau apa itu QRIS. Ada beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat belum mengetahui adanya QRIS yaitu karena masih banyak toko atau tempat yang belum menyediakan layanan QRIS dan juga QRIS ini belum terlalu familiar di daerah mereka.

Pengalaman memiliki hubungan positif terhadap preferensi yang dimana ketika masyarakat memiliki preferensi yang tinggi untuk menggunakan QRIS, maka akan mempengaruhi tingkat pengalaman masyarakat itu sendiri sudah sejauh mana mereka paham dalam penggunaan dan pengaplikasian QRIS ini. Persepsi memiliki hubungan positif terhadap preferensi yang dimana, apabila masyarakat memiliki persepsi yang baik dan preferensi yang tinggi terhadap penggunaan QRIS ini, maka akan timbul keinginan dan motivasi masyarakat untuk menggunakan QRIS.

Dengan adanya QRIS memudahkan transaksi dalam pembayaran serta menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel pintar, dengan adanya ponsel pintar kita dapat bertansaksi dan melakukan pembayaran di mana saja saat berpergian. QRIS adalah standar code QR nasional untuk memfasilitasi

pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital dan mobile banking.

*According to a report titled "Consistency That Leads: 2023 E-Wallet Industry Outlook" presented by marketing firm InsightAsia, recent research indicates that digital wallets are the preferred mode of payment among the digital populace in Indonesia, surpassing cash payments and bank transfers*

Dari kutipan diatas menurut laporan berjudul "*Consistency That Leads: 2023 E-Wallet Industry Outlook*" yang dipresentasikan oleh firma pemasaran Insight Asia, penelitian terbaru menunjukkan bahwa dompet digital adalah metode pembayaran yang paling diminati oleh masyarakat digital di Indonesia, melampaui pembayaran tunai dan transfer bank.

Penelitian terdahulu oleh Wirda Seputri dan Muhammad Yafiz (2022) dengan judul QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor, menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh kepercayaan, budaya, gaya hidup dan literasi keuangan terhadap keputusan menggunakan QRIS mempunyai nilai sign sebesar  $0,00 < 0,05$ , yang artinya secara bersama sama keempat variabel mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS dengan melihat nilai R Square sebesar 73,5%, artinya 26,5% dipengaruhi oleh variabel yang dijelaskan pada penelitian ini. Dan Penelitian yang dilakukan Oktoviana Banda Saputri (2020) menunjukan bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS,

sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.

Sementara penelitian menurut Oktoviana Banda Saputri (2020) dengan judul *Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesian standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital*, menyimpulkan bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS. Hal ini sesuai dengan hasil bahwa kecenderungan atau peluang persepsi kemanfaatan mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebesar 99,549 kali.

Berdasarkan *research gap* diatas maka saya melakukan modifikasi atas penelitian terdahulu dengan menambahkan variabel pengalaman. Dan pada objek penelitian yaitu masyarakat Kota Banjarmasin pada Generasi Z pengguna QRIS BSI. Dari latar belakang masalah diatas dan fenomena yang dipaparkan peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH PENGALAMANDAN PERSPSI TERHADAP PREFERENSI MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN DALAM PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN DIGITAL**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh pengalaman terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara parsial dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital?
2. Bagaimana pengaruh persepsi terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara parsial dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital?
3. Bagaimana pengaruh pengalaman dan persepsi terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara simultan dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengalaman terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara parsial dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara parsial dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.
3. Untuk mengetahui pengaruh pengalaman dan persepsi terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin secara simultan dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Secara ringkas dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan atau pengetahuan penulis mengenai preferensi masyarakat di kota Banjarmasin dalam memilih *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau saran untuk dapat mengimplementasikan aplikasi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode alat pembayaran digital untuk memudahkan nasabah.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca atau

pihak lain dapat dijadikan bahan pertimbangan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai bahan informasi ilmiah di bidang perbankan, salah satunya mengenai *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran digital.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengalaman**

Pengalaman merupakan hasil dari proses pembelajaran individu melalui keterlibatan langsung dalam penggunaan suatu produk atau layanan digital. Semakin tinggi pengalaman seseorang, maka semakin besar pengetahuan dan keterampilannya dalam menggunakan layanan tersebut, sehingga dapat memengaruhi sikap dan preferensinya terhadap layanan tersebut (Kotler & Keller, 2016).

Pengalaman dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan individu dalam menggunakan QRIS berdasarkan frekuensi, lama, dan kenyamanan selama proses transaksi digital.

### **2. Persepsi**

Persepsi adalah proses seseorang dalam memilih, mengorganisasi, dan

menginterpretasi informasi sensorik untuk membentuk suatu gambaran bermakna tentang suatu objek atau peristiwa. Persepsi konsumen terhadap suatu produk atau layanan akan memengaruhi minat serta keputusan penggunaan layanan tersebut (Schiffman & Kanuk, 2008).

Persepsi dalam penelitian ini diartikan sebagai penilaian atau tanggapan masyarakat Kota Banjarmasin terhadap kemudahan, keamanan, dan keandalan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

### 3. Preferensi

Menurut Kotler (2000), preferensi adalah kesukaan, pilihan atau sesuatu yang lebih disukai konsumen. Preferensi konsumen dapat didefinisikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap barang atau jasa yang dikonsumsi. Tingkat preferensi konsumen berbeda-beda, tergantung dari persepsi konsumen tersebut.

Adapun yang menjadi faktor dari preferensi pengalaman dan persepsi. Faktor inilah yang menjadi pertimbangan konsumen dalam mengambil keputusan pembelian.

### 4. Masyarakat Kota Banjarmasin

Masyarakat adalah sekumpulan manusia saling bergaul atau dengan istilah ilmiah saling berinteraksi (Koentjaraningrat, 2009 hlm 116). Sedangkan menurut (Sinaga, 1998 hlm 143), masyarakat merupakan orang yang menempati suatu wilayah baik langsung maupun tidak langsung saling

berhubungan sebagai usaha pemenuhan kebutuhan, terkait sebagai satuan sosial melalui perasaan solidaritas karena latar belakang sejarah, politik ataupun kebudayaan yang sama.

Masyarakat yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu masyarakat yang berdomisili di Kota Banjarmasin dengan 5 Kecamatan, kriteria yang akan diambil pada sampel penelitian yaitu generasi Z.

#### 5. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

*QRIS (QR Code Indonesian Standard) is a payment system based on shared delivery channels (Pratama, 2015). The system was developed by Bank Indonesia and the Indonesian Payment Systems Association (ASPI) and uses the EMV Co International Standard (Europe MasterCard Visa) as the basic standard for creating QRIS. QRIS is needed to expand the acceptance of national non-cash payments more efficiently (Bank Indonesia, 2019)*

Dari kutipan di atas, menurut Bank Indonesia QRIS (QR Code Indonesian Standard) adalah sistem pembayaran berbasis pengiriman bersama saluran. Sistem ini dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dan menggunakan EMV Co Internasional Standar (Europe MasterCard Visa) sebagai standar dasar pembuatan QRIS. QRIS adalah diperlukan untuk memperluas penerimaan pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien. QRIS yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara konsumen menscan barcode yang sudah disediakan oleh merchant.

#### 6. Pembayaran Digital

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).

Digital Payment yang di maksud dalam penelitian ini yaitu digital payment yang menggunakan Kode QR dari Mobile Banking.

## F. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti rasa sangat relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Irna Lisniawati, (Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2021)	Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan Pembayaran Digital QRIS	Hasil penelitian nilai R sebesar 0,424, dan nilai R Square 0,225. Variabel uji parsial (t) menunjukkan bahwa variabel pengetahuan	Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang minat

			<p>berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. Variabel sikap berpengaruh negatif terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. Sedangkan hasil uji simultan (F) variabel pengetahuan dan sikap terdapat pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS.</p>	<p>menggunakan pembayaran qris. Namun perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada variabel dan objek penelitian.</p>
2	Oktoviana	Preferensi	Dari hasil	Penelitian yang

	<p>Banda Saputri, (Jurnal Ekonomi dan Manajemen Vol. 17, No. 2, 2020)</p>	<p>Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital</p>	<p>pengolahan data di peroleh bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh</p>	<p>dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang qris sebagai alat pembayaran dan juga variabel yang diteliti sama. Namun perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada objek penelitian.</p>
--	---	---	---	--

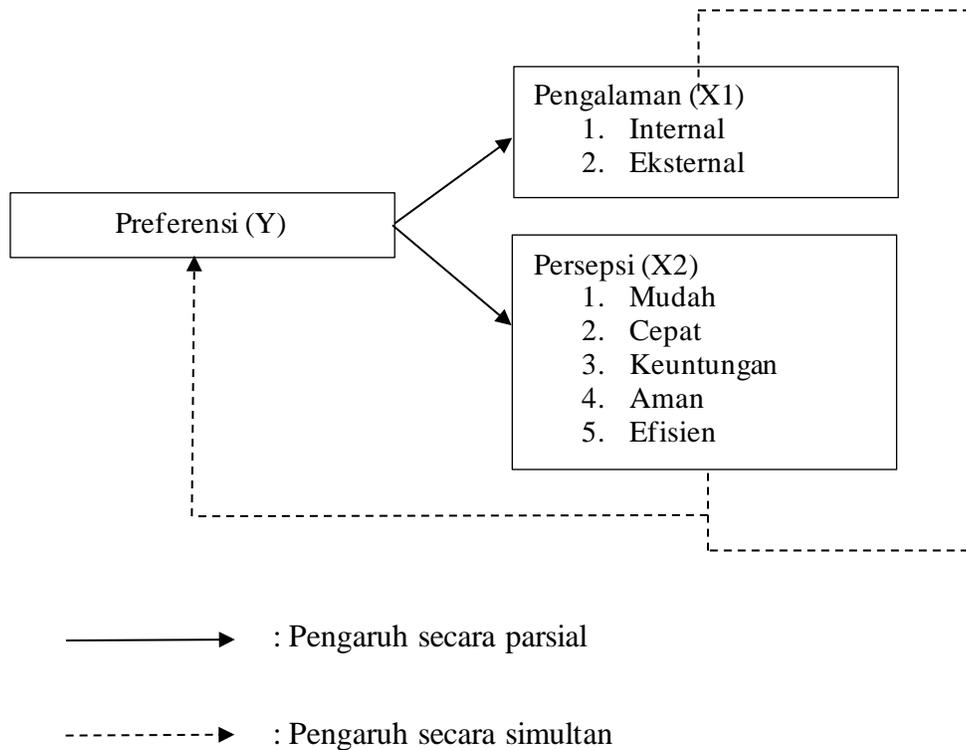
			hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.	
3.	Saputri, 2020 (Digital Jurnal: jurnal Feb UNMUL , eISSN: 2528-1127.)	Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran.	Dari hasil pengolahan data diperoleh bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan	Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang menggunakan qris sebagai alat pembayaran. Namun perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada variabel dan objek penelitian.

			memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS,	
4.	Ningsi, 2021 (Jurnal: Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Vol.4 No.1 Maret 2021.)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)	Dari hasil penelitian uji t disimpulkan bahwa ketiga variabel bebas secara persial berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.	Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi yaitu sama-sama membahas tentang menggunakan qris. Namun perbedaan pada penelitian terdahulu yaitu pada variabel dan objek penelitian.
5	Mayanti (2020)	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi	Penelitian ini menemukan bahwa	

		Penerimaan User terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard sebagai Teknologi Pembayaran pada Dompot Digital	faktor usia, jenis kelamin, dan pengalaman tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna dalam penggunaan QR Code sebagai metode pembayaran.	
--	--	---	--	--

### **G. Kerangka Pemikiran**

Kerangka pikir adalah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Variabel bebas (Independen variabel) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas (X1) dalam penelitian ini adalah pengalaman, Variabel bebas (X2) dalam penelitian ini adalah persepsi. Sedangkan variabel terikat (Dependent variabel) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah minat menggunakan aplikasi QRIS.

## H. Hipotesis Penelitian

Menurut Kuncoro (2013:59), hipotesis adalah penjelasan sementara mengenai

fenomena, perilaku ataupun suatu keadaan tertentu yang sudah terjadi atau akan terjadi. Hipotesis merupakan pernyataan peneliti tentang hubungan antar variabel-variabel penelitian yang paling spesifik. Berdasarkan pemikiran di atas maka dalam penelitian ini dibuat hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub>1: Pengalaman tidak berpengaruh secara signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital

H<sub>a</sub>1 : Pengalaman berpengaruh secara signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital

H<sub>0</sub>2: Persepsi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital

H<sub>a</sub>2 : Persepsi berpengaruh secara signifikan terhadap preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital

## **I. Sistematika Penulisan**

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, perlu adanya sistematika pembahasan yang dibagi menjadi lima bab, sebagai berikut:

1. Bab I, Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, penelitian

terdahulu, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II landasan teori. Bab ini berisi teori pendukung untuk menganalisis data yang diperoleh tentang preferensi masyarakat Kota Banjarmasin dalam penggunaan *quick response code indonesian standard* (qris) sebagai alat pembayaran digital . Di dalam bab ini dibahas preferensi, masyarakat, QR, QRIS, alat pembayaran digital
3. Bab III, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.
4. Bab IV, berisi penyajian data hasil penelitian, pengujian hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian. Poin yang akan dibahas pada penelitian ini ialah mengenai preferensi masyarakat Kota Banjarmasin yang terdiri dari dimensi mudah, cepat, keuntungan, aman, efisien, dalam memilih *quick response code indonesian standard* (qris) sebagai alat pembayaran digital
5. Bab V, berisi simpulan dan saran