

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi informasi juga ikut berkembang pesat. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah dengan adanya internet. Adanya internet memudahkan mengakses sumber informasi yang ada di seluruh dunia. Kemunculan internet dengan segala kecanggihannya membawa perubahan dalam gaya dan kebiasaan manusia sebagai pengguna alat canggih tersebut. Teknologi serta internet juga membawa pengaruh yang sangat besar dalam mendukung kegiatan kehidupan manusia.

Manusia sebagai pembawa perubahan dalam kehidupan dipaksa untuk terus berinovasi untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat. Allah SWT telah berfirman didalam Q.S Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَالٍ

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak

ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”(Q.S Ar-Rad:11).

Dengan berkembangannya zaman dan teknologi yang semakin maju, inovasi manusia selalu berkembang. Banyak sekali perkembangan teknologi ataupun sistem yang telah dikembangkan oleh manusia, salah satunya adalah sistem pembayaran. Sistem pembayaran tidak terlepas dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran elektronik yang bersifat non-tunai. Umat manusia juga mempunyai kesempatan untuk melakukan suatu pembaruan bagi berbagai kebutuhan muamalah yang diperlukan dalam kehidupan yang berlandaskan pada Alquran dan juga As-Sunnah. Sesuai dengan firman Allah dalam Q.S An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنكُمْ
وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَجِيمًا

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Perkembangan teknologi dan informasi inilah yang menghasilkan inovasi dalam layanan keuangan yang disebut juga dengan Financial Technology (*Fintech*). Sektor pembayaran merupakan salah satu bentuk

pertumbuhan fintech tertinggi di Indonesia. 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 mengedukasi masyarakat bahwa metode transaksi digital memiliki banyak manfaat yakni efisien, cepat, nyaman, mudah, dan aman.

Alat pembayaran non tunai sudah berkembang dan semakin sering dipakai masyarakat. Untuk saat ini penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan penggunaan uang elektronik (e-money) telah menjadi instrumen pembayaran yang sah di banyak negara termasuk Indonesia dan alat pembayaran inilah yang terus berkembang sehingga penggunaan uang elektronik (e-money) telah banyak dikenal serta digunakan oleh masyarakat.

E-money ialah sebagai *“stored-value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession”* (produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang) dan Nilai uang tersebut dibeli dan tersimpan dalam media elektronik miliknya sendiri. Nilai uang tersebut akan berkurang setiap kali konsumen menggunakan untuk pembayaran.

Ketidakstabilan tingkat uang beredar, meningkatnya kasus pemalsuan uang, dan tingginya biaya operasional terkait pencetakan, penyimpanan, distribusi, dan penghancuran uang merupakan faktor

pendorong Bank Indonesia untuk menginisiasi Gerakan Nasional Non Tunai. Dalam upaya menciptakan lingkungan ekonomi yang lebih efisien, pemerintah melalui Bank Indonesia terus memperbaiki kelancaran sistem pembayaran untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan keuangan digital. Langkah-langkah ini juga melibatkan dorongan terhadap percepatan dan perluasan program elektronifikasi untuk transaksi pemerintah daerah serta pendorongan transformasi digital di sektor keuangan.

Di Indonesia terdapat salah satu metode transaksi menggunakan metode pemindaian QR Code yakni QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) yang diatur dan diawasi oleh Bank Indonesia. QRIS sendiri merupakan standarisasi dari Bank Indonesia agar kegiatan transaksi dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan terjamin keamanannya. QRIS memanfaatkan teknologi finansial (fintech) seperti Gopay, OVO, Dana, dan lain sebagainya.

Metode transaksi menggunakan QRIS sendiri telah didukung oleh teknologi yang canggih sehingga kegiatan transaksinya dapat dilakukan menggunakan berbagai platform. Salah satu tujuan diciptakannya QRIS adalah agar para penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi meskipun mereka menggunakan aplikasi Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang berbeda (Wibowo, 2023).

Penggunaan sistem pembayaran kode QR (*Quick Response*) 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. Dengan memperhatikan keunggulan dan efisiensi dari kode QR tersebut, maka Bank Indonesia membuat standar kode QR sebagai teknologi yang digunakan dalam metode pembayaran (Azzahroo,2021).

Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis shared delivery channel yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS wajib digunakan pada tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR.

Dengan adanya pembayaran menggunakan QR Code akan memudahkan transaksi yang akan dilakukan antara penjual dan pembeli dengan scan code yang telah disediakan oleh penjual. Penjual tidak harus bersusah payah lagi mencari uang dengan nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli dan pembeli juga tidak bersusah payah lagi harus membawa uang tunai saat melakukan pembelian. Pembayaran

nontunai ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi (Nasution, 2020).

Gambar 1.1
sebelum dan setelah adanya QRIS



QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Saat ini, dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari Penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (*merchant*) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di *merchant* berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat (<https://www.bi.go.id/QRIS/Default.aspx>, n.d.).

Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai metode pembayaran menanggapi sejumlah masalah dalam sistem pembayaran konvensional. QRIS menawarkan keamanan tingkat tinggi, efisiensi pengelolaan keuangan, dan mengurangi biaya produksi serta distribusi uang fisik. Sebagai pendorong inovasi keuangan digital, QRIS mendukung transformasi sektor keuangan menuju ekosistem yang lebih modern.

Sebagai bagian dari visi pembangunan ekonomi digital, QRIS memberikan kontribusi penting pada pembangunan infrastruktur dan daya saing global dan juga membuka peluang untuk kemajuan sistem pembayaran dan ekonomi secara menyeluruh.

Peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap QRIS terutama terkait pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Manfaat dan Kemudahan terhadap Penggunaan Pembayaran Digital *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) khususnya pada kalangan mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul "Pengaruh Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Uang Elektronik *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Kota Banjarmasin".

karena sangat penting sekali untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan kemudahan terhadap pengguna QRIS, apakah dengan diterbitkannya QRIS akan mendatangkan keuntungan bagi penggunanya dan apakah dengan kehadiran QRIS berpengaruh terhadap penggunaannya pada pembayaran digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah manfaat dan kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (QRIS) di kalangan mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin ?
2. Apakah manfaat dan kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (QRIS) di kalangan mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah manfaat dan kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (QRIS) di kalangan mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

2. Untuk mengetahui apakah manfaat dan kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (QRIS) di kalangan mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

D. Kegunaan Penelitian

Secara ringkas manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah khazanah literatur perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dan perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan mengenai uang elektronik QRIS.
3. Bagi peneliti lainnya, sebagai referensi untuk mempermudah para peneliti lain saat akan melakukan penelitian dengan objek yang sama, sehingga dapat menghasilkan hasil penelitian yang lebih baik.

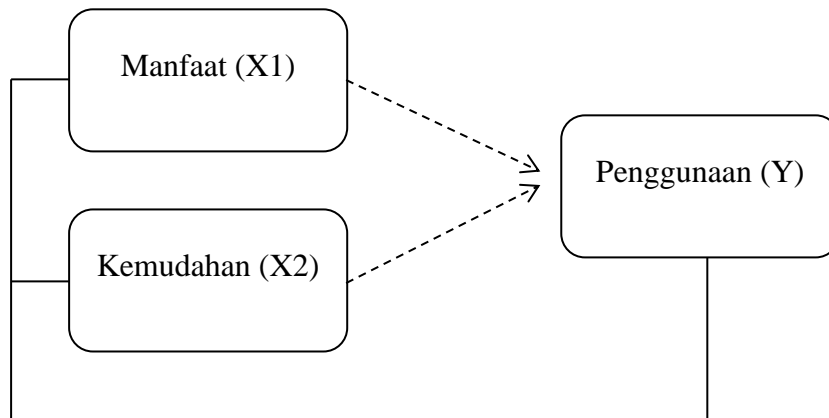
E. Definisi Operasional

E-Money / Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Kemudian uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media uang elektronik yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang dan bukan penerbit. *E-money* digunakan untuk melakukan berbagai jenis transaksi, termasuk pembayaran tagihan, belanja online, atau pembelian di toko fisik. Transaksi e-money dapat dilakukan melalui teknologi seperti *Near Field Communication* (NFC), QR code, atau aplikasi seluler.

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Dengan mendukung berbagai metode pembayaran, seperti *e-money*, kartu debit, dan aplikasi perbankan digital, QRIS menciptakan ekosistem pembayaran yang *interoperabel* dan efisien. Dengan dukungan dari pemerintah dan otoritas keuangan, QRIS bertujuan untuk mendorong adopsi pembayaran digital, meningkatkan inklusi keuangan, dan menciptakan pengalaman pembayaran yang lebih mudah bagi masyarakat Indonesia.

F. Kerangka Pemikiran

Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran



Keterangan:

————— : Pengaruh secara simultan

----- : Pengaruh secara parsial

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah kumpulan jawaban sederhana dari masalah penelitian terhadap keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya (Sugiyono, 2018). Dikarenakan hipotesis hanya bersifat sementara diperlukan pembuktian lebih lanjut dengan penelitian ini maka peneliti mengajukan H_a dan H_0 , sebagai berikut:

H_a = Manfaat dan Kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik QRIS pada mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

H_0 = Manfaat dan Kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik QRIS pada mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

H. Penelitian Terdahulu

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

1. (Awalina, 2019) Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam” ini merupakan hasil penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan tentang apakah persepsi kemanfaatan, kemudahan dan literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik berbasis server dikalangan Mahasiswa dalam perspektif Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yaitu dengan memperoleh data yang berbentuk angka, dengan jenis penelitian eksploratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 29%. (2) variabel persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik sebesar 13,7%. (3) variabel literasi keuangan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik sebesar 79%. Adapun perbedaannya adalah penulis tentang pengaruh manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan uang elektronik *quick response code indonesian standard* (QRIS) padamahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.

2. (Reyhan & Amri, 2020) Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Referensi Terhadap Niat Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Penelitian ini dilatarbelakangi karena di Aceh penguins E-Money Sudan dapat dikatakan meningkat, karena sudah banyaknya pedagang yang menawarkan system pembayaran berbasis elektronik. Karena later belakang tersebut, peneliti menilai perlu adanya penelitian tentang Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Referensi Terhadap Niat Menggunakan *E-Money* Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel secara proporsional random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan dan referensi berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan e-money di kalangan mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi niat menggunakan emoney di kalangan mahasiswa Universitas Syiah Kuala. Adapun perbedaannya adalah penulis melakukan penelitian tentang pengaruh manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan uang elektronik *quick response code indonesian standard (QRIS)* pada mahasiswa perguruan tinggi kota Banjarmasin.
3. (Ningsih,2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Pada Mahasiswa. Penelitian ini dilatarbelakangi karena Bank Indonesia mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020. Karena latarbelakang tersebut penulis menilai perlu adanya penelitian tentang pengaruh dari persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan risiko terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga variabel bebas secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* berbasis QRIS. Ketiga variabel tersebut menunjukkan bahwa secara simultan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. Adapun perbedaannya adalah penulis melakukan penelitian tentang pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kemanfaatan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) E-Wallet, tetapi sama-sama menggunakan QR Code nasional yaitu Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

I. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I membahas tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang memaparkan tentang kerangka dasar pemikiran yang melatar belakangi permasalahan yang akan diteliti. Permasalahan yang telah dijabarkan dalam latar belakang masalah akan diteliti dengan merumuskannya dalam rumusan masalah. Setelah rumusan masalah, maka ditetapkanlah tujuan penelitian yang merupakan yang diinginkan oleh peneliti. Agar tujuan penelitian tidak keluar dari tujuan yang ingin dicapai, maka penulis membuat definisi operasional untuk membatasi istilah-istilah dalam penelitian ini. Untuk memudahkan penulisan laporan ini maka penulis juga membuat kajian pustaka, serta terdapat sistematika penulisan.

Bab II merupakan landasan teori yang menjelaskan, menerangkan masalah-masalah yang berhubung dengan objek penelitian melalui teori-teori dari buku atau literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan juga sumber informasi lainnya.

Bab III merupakan metode penelitian, yang berisi jenis, sifat dan lokasi penelitian. Penelusuran objek serta penelitian secara singkat pada bagian yang dikaji termasuk dalam pembahasan pada bagian-bagian ini.

Bab IV merupakan hasil dari penelitian “Pengaruh Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Uang Elektronik *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Mahasiswa Perguruan Tinggi Kota Banjarmasin)”. Selanjutnya membahas mengenai analisa data dan hasil analisis serta pembahasan yang disesuaikan dengan metode penelitian yang

tertera pada bab III, sehingga akan memberikan perbandingan hasil penelitian dengan kriteria yang ada dan pembuktian serta jawaban-jawaban pertanyaan yang telah disebutkan di dalam rumusan masalah.

Bab V merupakan penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari pembahasan dari analisis sebelumnya. Adapun saran merupakan gagasan dari penulis dan kontribusi yang diberikan agar hasil penelitian ini berdampak positif bagi semua pihak.