

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di zaman modern ini, penggunaan teknologi meningkat pesat sebagai akibat dari kemajuan teknologi yang terjadi. Kecanggihan teknologi yang dicapai telah digunakan oleh sarana dan prasarana di sejumlah negara berbeda. Selain itu, Indonesia juga sedang bertransisi ke era digital yang ditandai dengan peningkatan jumlah pengguna internet di kalangan masyarakat umum. Waktu akan membawa perubahan dalam setiap aspek kehidupan, dan perubahan tersebut akan terjadi.

Awal era milenial telah tiba. Hal serupa juga terjadi pada struktur perekonomian Indonesia yang masih dalam proses berkembang. Pesatnya kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai terobosan yang sebelumnya hanya sekedar angan-angan belaka. Salah satu contohnya adalah masuknya uang fisik ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kita tidak perlu lagi khawatir keluar rumah tanpa membawa dompet dan uang. Dengan menggunakan *smartphone*, individu dapat mengatasi segala masalah terkait pembayaran.

Salah satu contoh pertumbuhan teknologi finansial yang cepat di Indonesia adalah sektor pembayaran. Masyarakat *modern* telah menggunakan metode pembayaran digital. Pengguna sekarang dapat dengan mudah melakukan pembayaran digital berkat peningkatan kemampuan teknologi

transaksi digital. Metode pembayaran ini tidak hanya nyaman tetapi juga aman dan menyenangkan. Ada beberapa tahapan sederhana dalam prosedur pembayaran, yang dilakukan hingga transaksi dianggap berhasil. Aplikasi untuk melakukan pembayaran yang diinstal pada perangkat *smarthphone* dan terhubung ke internet dapat menggunakan fungsi ini. Menurut (Azzahroo & Estiningrum, 2021) program ini berfungsi sebagai mekanisme pembayaran berbasis server yang telah disahkan oleh Bank Indonesia dan dapat digunakan oleh emiten perbankan dan non-perbankan.

Bank Indonesia memperkenalkan QRIS, yang merupakan singkatan dari *Quick Response Indonesia Standard*, dengan tujuan untuk memudahkan proses melakukan transaksi keuangan digital di Indonesia (Silaen dkk., 2021). Pada tanggal 17 Agustus 2019, pengenalan QRIS pertama kali dilakukan di Kantor Pusat Bank Indonesia. Sesuai dengan kebutuhan tersebut, penerapan QRIS wajib digunakan pada setiap transaksi pembayaran digital yang didukung kode QR di Indonesia mulai tanggal 1 Januari 2020 (Saputri, 2020). QRIS bermaksud mewujudkan visi sistem pembayaran Indonesia (SPI) melalui peresmiannya. Saat ini Bank Sentral Indonesia sedang berupaya untuk memperluas cakupan QRIS agar dapat digunakan sebagai metode pembayaran yang sah di negara tetangga seperti Thailand, Malaysia, Singapura, dan Filipina.

Untuk memfasilitasi pengembangan sistem pembayaran aman yang menggunakan standarisasi kode QR, penggunaan QRIS sebagai mekanisme pembayaran telah dianjurkan. Di zaman teknologi digital ini, masyarakat tertarik pada kegunaan yang ditawarkan QRIS. Hal ini diungkapkan oleh

Sihaloho dkk. (2020), bahwa tujuan penggunaan QRIS adalah untuk memberikan bantuan transaksi keuangan bagi semua kelompok umur, khususnya generasi muda. Karena meningkatnya penggunaan *smartphone*, kini pembayaran dapat dilakukan dengan QRIS. Selain itu, kemajuan teknologi *modern* dan era digitalisasi yang sedang berkembang membuat transaksi semakin mudah. QRIS saat ini terintegrasi dengan aplikasi *mobile banking*, Sistem uang elektronik adalah kemajuan baru dalam industri perbankan berkat kemajuan teknologi digital. Bank Syariah Indonesia merupakan salah satu lembaga keuangan di Indonesia yang menggunakan QRIS dalam kerangka aplikasi BSI *Mobile*. Lembaga keuangan ini menyadari kebutuhan nasabahnya dan berkeinginan untuk meningkatkan layanan sesuai syariah melalui aplikasi BSI *Mobile*.

Aplikasi BSI *Mobile* memungkinkan nasabah BSI menggunakan QRIS, hingga September 2023 Transaksi QRIS BSI telah mencapai sebesar 266,5 juta transaksi dan menjalin kemitraan dengan sebanyak 221 ribu *merchant* ([www.kompas.com](http://www.kompas.com)). Di sisi lain, adopsi teknologi baru seperti QRIS BSI *Mobile* tidak bisa dilepaskan dari berbagai keadaan yang mempengaruhi pengguna. Literasi teknologi digital, kegunaan yang dirasakan, kemudahan yang dirasakan, dan risiko yang dirasakan merupakan aspek-aspek yang memainkan peran penting di antara karakteristik-karakteristik tersebut.

Pemahaman yang kuat terhadap literasi digital dan keuangan akan berdampak pada terciptanya ekosistem perbankan digital yang kokoh, termasuk pemahaman masyarakat terhadap perbankan digital. Oleh karena itu,

pertumbuhan bisnis jasa keuangan digital dapat menimbulkan risiko bagi mereka yang memiliki pemahaman terbatas tentang konsep digital dan keuangan (Effendi dkk., 2021). Edukasi masyarakat mengenai pentingnya literasi digital diperlukan agar mereka terbiasa menggunakan produk dan layanan perbankan atau keuangan digital. Memahami potensi kelemahan dan kelebihan literasi digital adalah salah satu isu yang dihadirkan. Temuan penelitian yang dilakukan Nurdien & Galuh (2023) menunjukkan bahwa literasi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi penggunaan QRIS BSI. Hal ini berbeda dengan temuan penelitian Pradini & Susanti (2021) yang menunjukkan bahwa literasi digital tidak memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penggunaan *mobile banking*.

Sementara itu, konsumen menilai kemajuan teknologi dapat meningkatkan kinerja. Gagasan bahwa seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan kemampuannya dalam profesi dan aktivitasnya disebut persepsi kegunaan. Seseorang akan mengembangkan hubungan positif dengan orang lain sebagai akibat dari perasaan berguna yang muncul ketika mereka merasakan kegunaan suatu teknologi tertentu. Hal ini ditunjukkan oleh temuan penelitian yang dilakukan oleh Erwinsyah dkk. (2023) yang menyimpulkan bahwa persepsi kegunaan teknologi pembayaran digital QRIS mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan teknologi tersebut. Investigasi yang dilakukan oleh Shasanti & Bagana (2024) menghasilkan kesimpulan bahwa persepsi kegunaan QRIS tidak berpengaruh terhadap tingkat penggunaannya.

Selain itu, ketika memutuskan sistem pembayaran mana yang akan digunakan saat melakukan transaksi, pengguna memilih pembayaran yang mudah diakses dan digunakan. Dengan menggunakan QRIS, pemilik perusahaan dan masyarakat umum dapat terbantu dalam memfasilitasi dan menjamin keamanan transaksi yang tidak melibatkan mata uang. Menurut Mathieson, kemudahan dapat digambarkan sebagai penerimaan gagasan bahwa seseorang tidak akan mengalami kesulitan apa pun sebagai akibat dari penggunaan sistem tertentu. Terdapat korelasi antara kenyamanan dan cara individu berinteraksi dengan sistem yang mudah dipahami dan digunakan. Karena QRIS mudah dipelajari cara penggunaannya, penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Musmini (2022) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh besar terhadap penggunaan QRIS. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh besar terhadap tingkat penggunaan QRIS. Pasalnya, masyarakat belum mengetahui kemudahan yang ditawarkan QRIS.

Menurut (Schiffman & Kanuk, 2013) persepsi risiko berhubungan dengan ketidakpastian yang dialami pengguna sebagai akibat dari kesalahan manusia dalam meramalkan keputusan yang akan diambil oleh objek tertentu. Tingkat kepercayaan seseorang terhadap suatu produk dan niatnya untuk menggunakannya meningkat ketika individu tersebut merasakan jumlah risiko yang lebih rendah terkait dengan produk tersebut, dan sebaliknya. Di sisi lain, Sati & Ramaditya (2020) menyimpulkan bahwa persepsi risiko berpengaruh

terhadap penggunaan uang elektronik QRIS, sehingga semakin memperkuat temuan yang disajikan di sini. Oleh karena itu, para pelaku kejahatan merasa aman ketika menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Di sisi lain, temuan penelitian Siregar (2021) menunjukkan bahwa persepsi risiko mempunyai pengaruh yang merugikan bahkan kecil terhadap tingkat menggunakan QRIS. Hal ini disebabkan karena individu lebih khawatir terhadap potensi bahaya yang mungkin terjadi.

Salah satu lembaga keuangan yang terdapat di Kecamatan Satu Kabupaten Tanah Bumbu dikenal dengan PT Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau. Melalui penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *mobile* memberikan layanan transaksi kepada nasabahnya. Berdasarkan observasi awal menurut 3 nasabah BSI KCP sungai danau, 2 diantaranya mengatakan bahwa dengan adanya alat metode pembayaran QRIS dapat memudahkan untuk bertransaksi dan 1 lainnya mengatakan bahwa belum pernah transaksi menggunakan QRIS, namun mengetahui adanya pembayaran QRIS.



**Gambar 1.1 Tingkat Pertumbuhan QRIS Bulan Januari-Februari 2024**  
Sumber: Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau

Meskipun adopsi QRIS BSI mobile oleh nasabah di KCP sungai danau masih rendah tetapi setiap bulannya mengalami peningkatan secara perlahan. Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 1.1, jumlah *merchant* yang menggunakan QRIS BSI pada bulan Januari 2024 sebanyak 28 *merchant*, dan total transaksi sebanyak 77. Pada bulan Februari 2024, jumlah *merchant* yang memanfaatkan QRIS sebanyak 38 *merchant*, dan jumlah transaksi sebanyak 89.

Akibatnya, hal ini menimbulkan masalah terkait elemen yang memengaruhi penggunaan QRIS saat menggunakan teknologi ini. Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu kebanyakan penelitian sebelumnya mengenai adopsi pembayaran digital lebih berfokus pada wilayah perkotaan besar dengan infrastruktur digital yang lebih baik, sedangkan penelitian ini mengkaji penggunaan QRIS BSI *Mobile* pada nasabah bank syariah Indonesia Di wilayah semi-perkotaan sungai danau.

Namun ketika QRIS itu mudah digunakan, risiko bisa di tanggulangi maka masyarakat akan banyak menggunakan QRIS. Berdasarkan observasi awal masyarakat masih berupaya menggunakan metode pembayaran QRIS, maka dari itu QRIS BSI mengalami perkembangan yang signifikan.

Berdasarkan informasi kontekstual yang tersaji di atas, maka peneliti bermaksud menguji kembali variabel-variabel yang tersaji di atas dengan judul “PENGARUH LITERASI DIGITAL, PERSEPSI KEGUNAAN, KEMUDAHAN DAN RISIKO TERHADAP PENGGUNA QRIS BSI *MOBILE* PADA NASABAH BANK SYARIAH INDONESIA KCP SUNGAI DANAU”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan informasi yang telah disampaikan di atas sebagai landasan, maka peneliti akan memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah literasi digital berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*?
2. Apakah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*?
3. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*?
4. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berikut ini dapat dikembangkan berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya:

1. Untuk menganalisa apakah literasi digital berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*.
2. Untuk menganalisa apakah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*.
3. Untuk menganalisa apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap padang QRIS BSI *mobile*.
4. Untuk menganalisa apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap pengguna QRIS BSI *mobile*.

#### D. Kegunaan Penelitian

Secara ringkas, berikut adalah kegunaan penelitian ini:

1. Bagi Penulis

Selama penelitian ini, peneliti akan memiliki kesempatan untuk menggunakan keterampilan dan informasi yang diperoleh selama kuliah.

2. Bagi akademisi

Khusus mengenai *Quick Response Code Indonesian Standard* diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pustaka atau referensi bagi berbagai pihak, termasuk sesama mahasiswa dan pihak lain yang akan bertanggung jawab dalam penulisan skripsi atau melakukan penelitian.

3. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat umum, dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman, khususnya yang berkaitan dengan sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard*

4. Bagi lembaga/instansi

Adapun yang menjadi hasil penelitian ialah dapat memberikan pertimbangan masukkan kepada Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau dalam pengembangan sistem yang digunakan kedepannya agar dapat semakin matang terkhusus QRIS.

## E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi miskonsepsi dalam penulisan, definisi operasional ini digunakan untuk memberikan pemahaman terhadap judul penelitian.

### 1. Pengguna

Perilaku pengguna menurut Kotler dan Keller dalam Peter dan Olson (2017) didefinisikan sebagai dinamika interaksi antara pengaruh dan kesadaran, perilaku dan lingkungan dimana manusia melakukan pertukaran aspek-aspek kehidupan. Pada umumnya, Pengguna dalam penelitian ini adalah nasabah yang menggunakan QRIS BSI *Mobile*. Nasabah disini yaitu nasabah PT Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau.

### 2. Literasi digital

Kapasitas seseorang dalam menggunakan informasi dalam berbagai format inilah yang didefinisikan oleh Paul Gilster (1997) sebagai definisi literasi digital. Terlepas dari apakah itu berasal dari sumber yang terkait dengan perangkat komputasi atau *smartphone*. Literasi digital pada penelitian ini adalah berfokus pada pemahaman informasi digital termasuk instruksi penggunaan QRIS, kebijakan keamanan dan prosedur transaksi yang disediakan oleh BSI *Mobile*.

### 3. Persepsi kegunaan

Kegunaan sistem informasi, juga dikenal sebagai kegunaan yang dirasakan, didefinisikan oleh Davis dkk. (1989) sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tertentu akan menghasilkan peningkatan kinerja kerjanya. Persepsi kegunaan pada penelitian ini berfokus pada

seberapa cepat pengguna merasa bahwa mereka dapat menyelesaikan transaksi keuangan menggunakan QRIS BSI *Mobile* di bandingkan dengan metode lain.

#### 4. Persepsi kemudahan

Menurut Davis dkk. (1989) tingkat persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa peenggunaan teknologi informasi adalah hal yang sederhana dan tidak memerlukan banyak usaha dari pihak pengguna. Persepsi kemudahan pada penelitian ini berfokus pada seberapa mudah pengguna merasa bahwa mereka dapat mengakses dan menggunakan fitur-fitur QRIS BSI *Mobile* kapan saja dan dimana saja.

#### 5. Persepsi risiko

Menurut Kotler & Keller (2014) istilah Persepsi risiko mengacu pada kesan konsumen terhadap ketidakpastian dan potensi hasil buruk yang mungkin timbul dari pembelian suatu produk atau layanan. Dalam hal pemrosesan informasi yang dilakukan pelanggan, persepsi risiko merupakan komponen penting. Persepsi risiko pada penelitian ini berfokus pada sejauh mana individu merasa khawatir atau cemas terhadap potensi kerugian yang mungkin timbul dari penggunaan QRIS melalui aplikasi BSI *Mobile*.

### **F. Penelitian Terdahulu**

Berikut daftar kajian sejarah yang diyakini peneliti relevan dengan penelitian saat ini:

1. Faiz Ghifary Nurdien dan Ajeng Kartika Galuh (2023) Judul: Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Menggunakan QRIS BSI *Mobile* (Studi Kasus Gen Z di Kota Malang) menjadi judul penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan hipotesis diuji melalui uji regresi ordinal. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan secara simultan dan sebagian, preferensi penggunaan BSI Mobile QRIS di kalangan generasi Z di Kota Malang ditemukan dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh literasi keuangan dan literasi digital (Nurdien & Galuh, 2023).
2. Krissandi Tunggal Pradini dan Susanti (2021) Sebuah penelitian dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan *Mobile Banking* BCA, BNI, BRI. Penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan, dan melibatkan penggunaan data kuesioner bersamaan dengan pengujian hipotesis melalui penggunaan uji regresi linier berganda. Berdasarkan temuan penelitian, secara parsial literasi keuangan dan literasi digital tidak memberikan pengaruh menguntungkan yang signifikan terhadap penggunaan *mobile banking*. Di sisi lain, sebagian kemudahan penggunaan memang mempunyai dampak positif yang besar terhadap penggunaan *mobile banking*. Menurut (Pradini & Susanti, 2021) penggunaan *mobile banking* dipengaruhi secara signifikan oleh sejumlah faktor, antara lain literasi keuangan, literasi digital, dan kemudahan penggunaan.

3. Pada tahun 2023 Erwinsyah, Kartika Eka Ningsih, Syahrudin S, dan Kamila Anjelita: Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan Terhadap Niat Untuk Menggunakan dan Penggunaan Aktual Teknologi Pembayaran Digital QRIS. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dan alat analisis yang digunakan berdasarkan *Partial Least Square* (PLS) dan *Structural Equation Modeling* (SEM). Berdasarkan hasil penelitian, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan teknologi pembayaran digital QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kutai Kartanegara untuk menggunakan teknologi tersebut. Selain itu, temuan variabel pengguna mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap penggunaan aktual teknologi pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Kutai Kartanegara (Erwinsyah dkk., 2023).
4. Analia Nur Shasanti dan Batara Daniel Bagana (2024) Judul penelitian ini adalah: Preferensi Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi Kasus: Konsumen Burjo dan Warmindo Di Kota Semarang). Penelitian kuantitatif dan pengujian hipotesis dengan SPSS 26 dan metode linier berganda merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, dan persepsi bahaya tidak berpengaruh terhadap tingkat minat konsumen Burjo dan Warmindo di Kota Semarang terhadap penggunaan

QRIS. Sementara itu, (Shasanti & Bagana, 2024) menemukan bahwa variabel gaya hidup berpengaruh positif terhadap tingkat pengguna QRIS pada konsumen di Kota Semarang yang membeli produk Burjo dan Warmindo.

5. Komang Erlita Agustina dan Lucy Sri Musmini (2022). Penelitian ini dilakukan pada Generasi Z di Provinsi Bali, dan judul penelitiannya adalah: Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan QRIS (Studi pada Generasi Z di Provinsi Bali). Metode penelitian kuantitatif digunakan, dan SPSS Versi 26 digunakan untuk pemrosesan. Analisis statistik regresi linier berganda digunakan untuk pengujian hipotesis. Berdasarkan temuan penelitian ini, faktor pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan dapat dipercaya mempunyai pengaruh menguntungkan yang besar terhadap sejauh mana individu tertarik menggunakan QRIS (Agustina & Musmini, 2022).
6. Oktaviana Banda Saputri (2020) Judul: Preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Memanfaatkan data kuesioner dan melakukan pengujian hipotesis melalui penggunaan regresi logistik biner, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini kami menemukan bahwa faktor persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Secara bersamaan, kami menemukan bahwa setidaknya satu variabel independen mempengaruhi minat konsumen menggunakan QRIS secara signifikan. Berdasarkan

penelitian (Saputri, 2020) variabel persepsi kemudahan, kepercayaan, dan risiko yang diperoleh dari hasil tidak memberikan pengaruh yang besar terhadap tingkat minat konsumen dalam menggunakan QRIS.

7. Ratna Asri Saras Sati dan M. Ramaditya, BBA., M.Sc (2020) Judul: Pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan *E-money* (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan *Metland Card*). Faktor-faktor ini meliputi persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan persepsi risiko. Analisis penelitian kuantitatif *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS) merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian khusus ini. Berdasarkan temuan penelitian ini, pelanggan yang menggunakan *Metland Card* tidak memiliki minat menggunakan *e-Money* karena pendapat mereka tentang penggunaan dan kepercayaan yang terkait dengan penggunaan *e-Money* tidak terpengaruh. (Sati & Ramaditya, 2020) menemukan bahwa konsumen pengguna *Metland Card* memiliki minat yang kuat dalam menggunakan *e-Money*, dan minat tersebut dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko penggunaan *e-Money*.
8. Dulmen Saif Siregar (2021) Judul: Determinan Minat Menggunakan QRIS. Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan, dan perangkat lunak statistik SPSS versi 24 digunakan sebagai alat penghitungan. Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pengetahuan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, variabel kegunaan

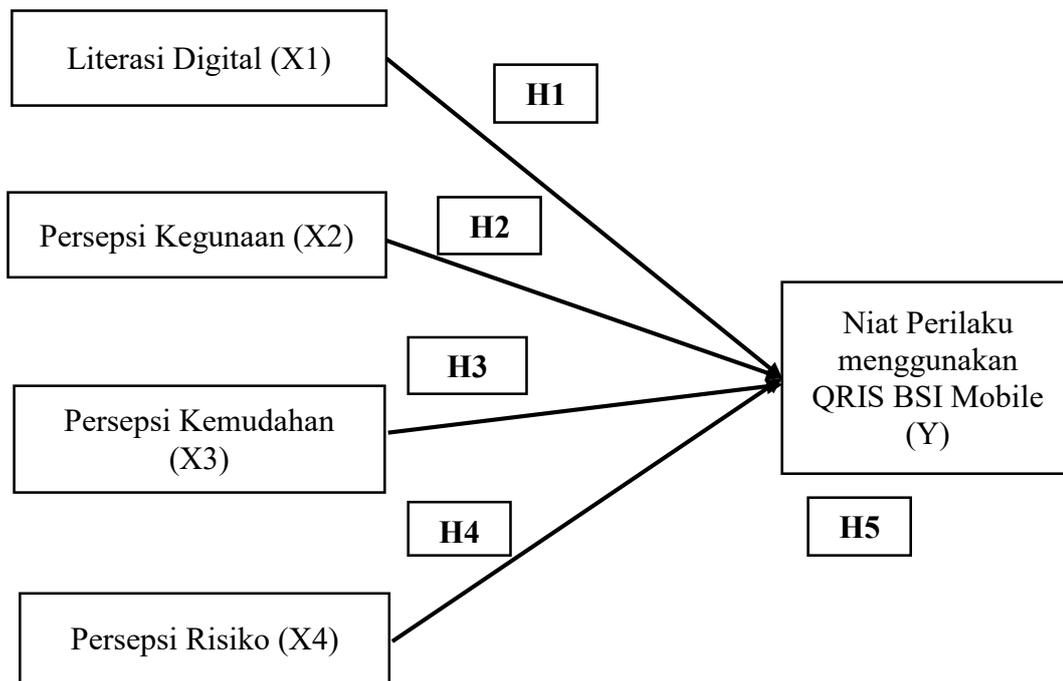
berpengaruh positif dan besar terhadap minat menggunakan QRIS, dan variabel risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. . Temuan ini didasarkan pada temuan penelitian ini. Sedangkan temuan uji simultan (f) terhadap variabel pengetahuan, manfaat, dan risiko memberikan dampak terhadap tingkat minat penggunaan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) (Siregar, 2021).

Peneliti menggunakan variabel dependen berupa pengguna, sama dengan penelitian yang dilakukan Erwinsyah dkk. (2023). Inilah sudut pandang yang diambil dalam penelitian ini. Sementara hal ini terjadi, para peneliti memutuskan untuk menggunakan literasi digital sebagai variabel independen, seperti yang dilakukan Nurdien & Galuh (2023) dan Pradini & Susanti (2021). Variabel independen lainnya yaitu variabel persepsi kegunaan juga dikemukakan peneliti dalam penelitian ini. Variabel ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erwinsyah dkk. (2023) dan Shasanti & Bagana (2024). Hal tambahan yang perlu diperhatikan adalah variabel persepsi kemudahan penggunaan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini identik dengan variabel independen yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) dan Agustina & Musmini (2022). Selain itu, variabel persepsi risiko yang digunakan peneliti dalam penelitian ini identik dengan variabel independen yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sati & Ramaditya (2020) dan Siregar (2021).

Peneliti telah menentukan variabel independennya (literasi digital, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko) berdasarkan

temuan penelitian sebelumnya yang menurut peneliti relevan dengan penelitian ini. Dengan mempertimbangkan temuan-temuan penelitian sebelumnya yang menghasilkan temuan-temuan yang bertentangan, maka penulis bermaksud untuk menyelidiki variabel-variabel tersebut sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kembali variabel-variabel berikut: literasi digital, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berpengaruh signifikan atau tidaknya variabel-variabel tersebut terhadap pengguna QRIS BSI Mobile pada nasabah Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau.

Secara spesifik, kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori dikaitkan dengan berbagai aspek yang selama ini diakui mewakili persoalan-persoalan penting. Dengan mempertimbangkan temuan penelitian ini, penulis mengembangkan pendekatan berpikir berikut:



**Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran**

**Keterangan:**

———— : Secara Parsial

**G. Hipotesis**

Rumusan masalah yang berbentuk pertanyaan inilah yang disebut dengan hipotesis, yaitu asumsi sementara terhadap suatu masalah. Fakta bahwa hasil tanggapan yang diberikan bersifat empiris dan dicapai melalui pengumpulan data menjadi alasan mengapa hal ini dianggap bersifat sementara. Oleh karena itu, hipotesis dapat dipahami sebagai tanggapan teoritis terhadap kerangka suatu topik penelitian; namun belum merupakan respon empiris yang mencakup data dan temuan (Sugiyono, 2015: hlm.64).

Berikut ini adalah daftar hipotesis yang dimasukkan dalam penelitian ini:

H<sub>0</sub> : Literasi digital berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>1</sub> : Literasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>0</sub> : Persepsi kegunaan berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>2</sub> : Persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>0</sub> : persepsi kemudahan berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>3</sub> : Persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>0</sub> : Persepsi risiko berpengaruh secara tidak signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

H<sub>4</sub> : persepsi risiko berpengaruh secara signifikan terhadap pengguna QRIS BSI *Mobile*.

## **H. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, penulis terlebih dahulu harus menyusun sistematika penulisan sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan hasil penelitian yang akurat dan mudah dipahami. Berikut adalah contoh sistematika penulisannya:

Bab I Pada bab pertama yaitu pendahuluan dikemukakan latar belakang topik yang akan diteliti. Setelah itu dikembangkan rumusan masalah agar penelitian lebih terkonsentrasi pada masalah pokok. Selanjutnya dirumuskan tujuan penelitian yang meliputi hasil yang diinginkan serta kegunaan yang ingin diperoleh dari penelitian tersebut. Diputuskan untuk memasukkan definisi operasional sebagai frasa pembatas dalam judul penelitian untuk mencegah kesalahpahaman yang mungkin timbul setelah penulisan. Susunan skripsi secara keseluruhan inilah yang merupakan proses sistematika penulisan.

Bab II Mengenai pengaruh literasi digital, persepsi kegunaan, kemudahan dan risiko terhadap pengguna QRIS BSI Mobile pada nasabah Bank Syariah Indonesia KCP Sungai Danau, pada bab ini akan mendalami penjelasan permasalahan terkait objek kajian melalui teori-teori pendukung dan relevan dari buku atau literatur. Teori-teori tersebut akan dibahas kaitannya dengan objek penelitian. Bab ini akan fokus pada landasan teori pada Bab II yang akan dibahas dalam tulisan ini.

Bab III Penelitian ini dilaksanakan secara metodis dan sesuai dengan kebijakan dan prosedur yang mengatur penelitian. Bab III merupakan teknik penelitian yang memberikan gambaran mengenai metodologi penelitian dan jenis penelitian yang dilakukan. Pada lokasi penelitian, penulis akan mencantumkan lokasi dimana mereka akan melakukan penelitian, serta data dan sumber datanya. Selanjutnya penulis akan melanjutkan dengan melakukan metode pengumpulan data, dilanjutkan dengan teknik analisis data, dan diakhiri dengan strategi pengolahan data.

Bab IV Temuan penelitian yang dilakukan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran elektronik QRIS BSI telah disajikan pada Bab IV. Faktor tersebut meliputi literasi digital, persepsi kegunaan, kemudahan dan risiko. Pada bagian selanjutnya akan diuraikan hasil analisa dan analisis data, serta pembahasan yang telah disesuaikan dengan metodologi penelitian pada Bab III. Hal ini dilakukan guna memberikan perbandingan hasil penelitian dengan kriteria yang telah ada, serta sebagai pembuktian dan solusi terhadap rumusan masalah.

Penutup disajikan pada Bab V yang merupakan bab terakhir. Pada bab ini penulis menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dibahas. Selain itu, penulis juga memberikan saran atas sumbangan pemikiran yang ditawarkan agar temuan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dan berguna di masa depan.