

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat akan mendorong pertumbuhan ekonomi digital serta mempercepat inklusi keuangan di suatu negara, salah satu realisasi dari hal tersebut adalah melalui pembayaran transaksi non tunai. Seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi dalam pembayaran digital, kini telah muncul layanan baru yaitu QRIS (Saputri, 2020, hal. 238).

Elektronifikasi dan digitalisasi pembayaran adalah langkah terbaik untuk beralih dari sistem pembayaran tunai (*cash*) ke non tunai yang berbasis elektronik atau digital. Langkah ini memberikan banyak manfaat seperti kemudahan dan efisiensi yang lebih tinggi serta transparansi yang lebih baik dalam pengelolaannya, dan proses transaksi menjadi lebih lancar dengan mengurangi friksi dan akses yang lebih luas. Dari sisi pelaku usaha, penggunaan sistem pembayaran non tunai dapat meningkatkan produktivitas bisnis karena mereka dapat dengan cepat melakukan pelacakan terhadap semua transaksi yang dilakukan. Bagi pemerintah, transaksi non tunai dapat berkontribusi pada efisiensi ekonomi dan mengurangi biaya terkait seperti pengeluaran untuk pencetakan, distribusi uang, serta pengelolaan kas. Selain itu, dengan sistem ini potensi penerimaan negara dari pajak maupun non pajak dapat mneingkat, dan seluruh transaksi menjadi lebih transparan seta

akuntabel. Dan bagi konsumen, transaksi non tunai memungkinkan kemudahan dalam bertransaksi dengan kenyamanan dan biaya yang lebih terjangkau (Sriekaningsih, 2020, hal. 3).

Tingginya jumlah uang yang beredar, beragam kasus pemalsuan uang, serta besarnya biaya operasional yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia untuk mencetak, menyimpan, mendistribusikan dan memusnahkan uang menjadi latar belakang bagi Bank Indonesia untuk meluncurkan gerakan penggunaan instrumen non tunai dalam bertransaksi pada kegiatan ekonomi, gerakan ini dikenal sebagai Gerakan Nasional Non Tunai.

Pada tahun 1994, Masahiro Hara menemukan sistem kode QR (Quick Response Code). Di era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah memperkenalkan beragam model dan interaksi dalam proses transaksi. Salah satu contohnya adalah penggunaan kode QR yang dihadirkan oleh aplikasi e-wallet di Indonesia. Dengan banyaknya kode QR yang diterbitkan oleh berbagai aplikasi e-wallet, para *merchant* diharuskan menyediakan sejumlah layanan kode QR yang sebanding dengan jumlah aplikasi e-wallet yang ada agar pelanggan dapat memindai menggunakan aplikasi pilihan mereka. Kondisi ini pun mengakibatkan konsumen perlu memiliki berbagai aplikasi untuk melakukan pembayaran digital, dan hal tersebut dianggap kurang efisien.

Menanggapi perkembangan tersebut, Bank Indonesia telah menetapkan standar kode QR pembayaran untuk mendukung dan memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* atau saluran pengiriman

bersama, yang dikenal dengan nama QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). Peluncuran QRIS dilakukan perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan secara serentak diseluruh kantor perwakilan di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. Mulai 1 Januari 2020, penggunaan QRIS menjadi wajib untuk digunakan di setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang memanfaatkan kode QR. Peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) bertujuan untuk mendorong efisiensi dalam menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, serta mempercepat inklusi keuangan digital di tanah air (Chocan et al., 2022, hal. 2).

QRIS dapat digunakan melalui berbagai aplikasi uang elektronik yang berbasis *server*, dompet elektronik atau *mobile banking*. Di masa lalu, para *merchant* harus menyediakan beberapa QR *code* untuk berbagai aplikasi pembayaran digital. Namun saat ini, mereka cukup memiliki satu QR *code* saja, yaitu QRIS. Dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik dari bank maupun non bank dapat digunakan oleh seluruh masyarakat. Penggunaan QRIS kini juga mencakup berbagai tempat seperti toko, warung, area parkir, tiket wisata, dan tempat donasi yang telah menjalin kerja sama dengan QRIS. Berikut adalah perbandingan sebelum dan sesudah adanya QRIS (Saputri, 2022, hal. 48).



Gambar 1. 1

Sebelum dan Sesudah Adanya QRIS

Sumber: QRIS.id

Peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia merupakan langkah penting untuk meningkatkan efisiensi sistem pembayaran digital pada saat ini, diharapkan dengan adanya QRIS proses pembayaran digital dapat menjadi lebih efisien karena hanya dengan satu kode QR transaksi dapat dilakukan melalui berbagai jenis aplikasi *mobile banking* maupun dompet digital. Melihat penerapan QRIS yang sudah ada di lapangan, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai QRIS khususnya berkaitan dengan pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital.

Dan saking hebatnya QRIS tersebut, dalam laporan *Foreign Trade Barriers* yang dirilis oleh *United States Trade Representative* (USTR) pada saat ini pemerintah Negara Amerika Serikat menyebut GPN dan QRIS menjadi penghambat dalam perdagangan lintas negara dan mereka juga kehilangan pasar dolar di ASEAN. Menanggapi hal tersebut, akhirnya angkat bicara melalui Deputy Gubernur Senior BI Destry Damayanti menyatakan bahwa sistem seperti QRIS dan layanan pembayaran cepat lainnya dijalankan oleh Indonesia dengan prinsip kerja sama setara. Kolaborasi ini sangat bergantung

pada kesiapan sistem pembayaran dari negara mitra untuk saling terhubung. Destry menegaskan bahwa Indonesia tidak membatasi pihak manapun, termasuk Negara Amerika Serikat, selama mereka siap untuk integrasi. Destry juga menyebutkan bahwa layanan pembayaran asal Amerika Serikat seperti Visa dan Mastercard masih menjadi pemimpin pasar di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pembayaran domestik tidak menghalangi pemain global untuk tetap beroperasi.

Kemudahan penggunaan QRIS dapat didefinisikan jika seseorang percaya bahwa QRIS itu mudah untuk dipahami dan digunakan, dan juga kemudahan penggunaan QRIS adalah jika seseorang dapat menggunakan sistem dan dapat menjelaskan kalau sistem yang baru dapat diterima oleh pengguna. Menurut Davis (2015, hal. 320) persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Kemudahan didefinisikan sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi itu mudah untuk dipahami, suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya, dalam persepsi kebermanfaatan ini membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan. Dari pengertian di atas diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya, sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Menurut para ahli, Generasi Z atau yang sering disebut dengan Gen Z dan akrab dikenal zoomer ialah orang-orang yang lahir antara tahun 1997 - 2012, mereka adalah kelompok demografis yang menggantikan Generasi Milenial dan muncul sebelum Generasi Alfa (Laka et al., 2024, hal. 4).

Masyarakat Indonesia saat ini sudah bersiap-siap untuk meninggalkan pembayaran tunai, adapun masyarakat yang lebih banyak menggunakan pembayaran non tunai tersebut datang dari Gen Z (78%) dan Gen Y (74%). Di samping itu, kecepatan dan kemudahan pembayaran digital di era telepon pintar dan internet menjadi salah satu pendorong, baik itu melalui dompet digital, QR, hingga kartu kredit *contactless* (Baskoro & Wisnubrata, 2023). Faktor-faktor tersebut menyebabkan penurunan penggunaan uang tunai artinya masyarakat Indonesia sudah mulai tertarik untuk beralih ke pembayaran digital dan orang-orang di daerah Kabupaten Tabalong itu sudah banyak yang menggunakan QRIS dan dari kalangan generasi Z lah yang banyak menggunakan pembayaran digital tersebut. Dan peneliti sudah terlebih dahulu melakukan penelitian pendahuluan sebelum menyebar kuesioner penelitian untuk menentukan jumlah sampel penelitian

Tabalong merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Kalimantan Selatan. Ibu kota kabupaten ini berada di kecamatan Tanjung. Kabupaten Tabalong memiliki luas wilayah 3.946 KM² atau 394.600 Ha, Jumlah penduduk kabupaten Tabalong sebanyak 260.555 jiwa. Kabupaten Tabalong terdiri dari 12 kecamatan antara lain Kecamatan Jaro, Muara Uya,

Upau, Haruai, Bintang Ara, Murung Pudak, Tanjung, Tanta, Muara Harus, Kelua, Pugaan dan Banua Lawas, 13 kelurahan, dan 121 desa (Tabalong, n.d.).

Berdasarkan penelitian Fani Al Vionita Rangkuti (2021), Annas Kurniawan (2023), serta Adie Kurbani, Adelia, dan Nurkardina Novalia (2024) Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan QRIS secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z Di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan”**. Karena penting sekali untuk mengetahui dan memahami sejauh mana persepsi pengguna terhadap QRIS, kita perlu mengetahui apakah penerbitan QRIS membawa keuntungan bagi penggunanya serta sejauh mana keberadaan QRIS berpengaruh terhadap efisiensi dalam transaksi pembayaran digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, perumusan masalah dalam penelitian ini akan di fokuskan pada:

1. Apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan?.

2. Apakah Kemudahan Penggunaan QRIS berpengaruh secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan?.
3. Apakah Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan QRIS berpengaruh secara simultan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan?.

C. Tujuan Penelitian

Denngan mempertimbangkan pernyataan penelitian diatas, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.
2. Untuk mengetahui apakah Kemudahan Penggunaan QRIS berpengaruh secara parsial terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.
3. Untuk mengetahui apakah Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan QRIS berpengaruh secara simultan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai upaya untuk memperluas wawasan tentang bagaimana Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan penggunaan QRIS mempengaruhi Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z Di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti

Untuk memahami lebih dalam lagi mengenai pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Generasi Z di Kabupaten Tabalong provinsi Kalimantan Selatan.

b. Pembaca dan Peneliti Lain

Sebagai tambahan informasi dan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

c. Perguruan Tinggi

Sumbangan pemikiran dari peneliti dalam rangka menambah khazanah ilmu pengetahuan, baik untuk pihak perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin maupun untuk perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menginterpretasikan judul yang akan diteliti serta untuk mencegah kekeliruan dalam memahami tujuan

penelitian ini, maka penting adanya definisi operasional yang jelas agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik serta terarah.

1. Persepsi Kemanfaatan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, Persepsi dapat diartikan sebagai proses penerimaan informasi melalui pancaindera atau pemahaman tentang sesuatu melalui pengamatan atau pengalaman (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 1048), sedangkan kemanfaatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu keadaan berguna atau bermanfaat atau manfaat yang diperoleh dari sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 573). Jadi Persepsi Kemanfaatan dapat diartikan sebagai pemahaman atau penafsiran mengenai manfaat atau kegunaan yang melibatkan proses penerimaan informasi dan interpretasi, Sedangkan persepsi kemanfaatan menurut davis (1989, hal. 320) merupakan suatu fase dimana seseorang itu meyakini atau percaya bahwa penggunaan sistem tertentu dapat meningkatkan prestasi kerja. Yang dimaksud di sini adalah Persepsi Kemanfaatan dari Generasi Z terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

2. Kemudahan Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kemudahan penggunaan merupakan keadaan mudah, tidak sukar, atau kesempatan menggunakan sesuatu dengan mudah (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 571). Dan menurut Jogiyanto (2007, hal. 115), Kemudahan Penggunaan dapat didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu

teknologi akan berlangsung tanpa usaha atau bebas dari usaha. Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud adalah Kemudahan Penggunaan QRIS oleh Generasi Z dalam meningkatkan Efisiensi Pembayaran Digital.

3. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*)

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*) merupakan penyatuan dari berbagai jenis kode QR yang berasal dari sejumlah Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan teknologi *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran yang bekerja sama dengan Bank Indonesia dengan tujuan untuk mempermudah, mempercepat, dan menjaga keamanan proses transaksi yang menggunakan *QR Code*. Dalam konteks penelitian ini, QRIS mengacu pada standar *QR Code Nasional Indonesia* yang digunakan untuk melakukan pembayaran secara digital.

4. Efisiensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efisiensi dapat didefinisikan sebagai ketepatan dalam pelaksanaan suatu tugas atau pekerjaan, yang mencakup penggunaan waktu, tenaga, dan biaya secara optimal (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 352). Yang dimaksud di sini adalah efisiensi dari Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan QRIS dari Generasi Z terhadap Pembayaran Digital.

5. Pembayaran Digital

Pembayaran digital menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembayaran melalui sistem digital (online). (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 987). Pembayaran Digital yang dimaksud oleh peneliti di

sini yaitu metode pembayaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan transaksi keuangan secara elektronik, tanpa memerlukan uang tunai atau kartu fisik. Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan perhatian pada jenis pembayaran digital yang menggunakan QRIS.

6. Generasi Z

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, generasi dapat diartikan sebagai sekumpulan orang yang lahir pada waktu yang sama atau dalam periode tertentu. Dengan demikian, Generasi Z mencakup individu atau orang-orang yang lahir antara tahun 1997 - 2012 (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), 2022, hal. 384). Generasi Z yang dimaksud oleh peneliti disini adalah Generasi Z yang ada di Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.

F. Sistematika Penelitian

Agar lebih mudah memahami isi penelitian ini, maka penelitian ini akan dibagi menjadi 5 BAB yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, BAB ini akan membahas beberapa aspek penting yaitu antara lain latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian.

BAB II Efisiensi, Sistem Pembayaran, Pembayaran digital, QRIS, Persepsi Kemanfaatan serta Kemudahan Penggunaan, BAB ini membahas tentang Kajian Teori, Hubungan Antar Variabel, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pikir dan Hipotesis.

BAB III Metode Penelitian, BAB ini membahas beberapa aspek penting yaitu Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Teknik Pengambilan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Variabel dan Indikator Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data serta Tahapan Penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, BAB ini membahas tentang beberapa aspek penting yaitu Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Data Diri Responden, Statistik Deskriptif Variabel, Uji Instrumen Penelitian, Uji Asumsi Klasik, Uji Regresi Linear Berganda, Uji Hipotesis, Hasil Penelitian, serta Analisis Data.

BAB V Penutup, BAB ini mencakup tentang kesimpulan dari hasil data penelitian yang ada dan juga pada BAB ini peneliti memberikan saran.