

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang sempurna (komprehensif) yang mengatur aspek kehidupan manusia, baik akidah, ibadah, akhlak, maupun muamalah. Salah satu ajaran yang sangat penting ialah bidang muamalah *iqtishadiyah* (ekonomi islam).

Hal ini diperkuat dengan dalil Q.S An-Nisa/4: 29.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang bathil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu*”(Agama, 2019, hlm. 462)

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa pada hakikatnya pelaksanaan apapun dalam kehidupan manusia diperbolehkan oleh Allah dengan kaidah dan hukum tertentu agar tidak salah dalam bertindak, hal ini diperkuat dengan hadist “*Hukum asal semua bentuk mu’amalah adalah mubah (boleh), kecuali ada dalil yang mengharamkannya (melarang)*”.(Al Jauziyyah, 2000, hlm. 344) Selain itu, islam juga mengajarkan agar perniagaan dilakukan atas dasar sukarela, suka sama suka, atau sama-sama menginginkan. Bukan karena paksaan, apalagi keharusan yang merugikan salah satu pihak.

Seiring perkembangan teknologi, sistem pembayaran tunai menggunakan uang fisik perlahan mulai tergantikan. Pembayaran tunai dinilai masih kurang efektif dan efisien jika dibandingkan dengan metode pembayaran digital saat ini.

Dengan menggunakan uang kertas terkadang masih muncul berbagai macam masalah dan hambatan seperti uang palsu yang sudah banyak beredar, kerusakan pada uang, dan sering terjadinya human error seperti kesalahan kasir dalam penghitungan uang. (Islami & Maulida, 2023, hlm. 129) Sistem pembayaran non tunai atau bisa disebut uang elektronik berkembang dengan sistem teknologi yang semakin maju membuat pengguna dan penyedia jasa sistem pembayaran uang elektronik semakin meningkat dengan tujuan mempermudah efisiensi penggunaan.

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah penduduk yang besar serta meningkatnya jumlah literasi keuangan inklusif masyarakat mendorong tumbuhnya transaksi uang elektronik di tanah air. Hal ini menunjukkan minat yang besar dalam masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Sehingga penggunaan uang elektronik di Indonesia pun mengalami peninggkatan yang pesat dari tahun ketahun. Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama, uang digital elektronik berpotensi menjadi alat pengganti uang tunai sebagai alat pembayaran, berkaitan dengan hal tersebut pemerintah dengan penuh mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik. Bank Indoneisa mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (*Quick Respnse Code Indonesian Standard*) dengan tujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS merupakan standard QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau mobile banking yang telah resmi diatifkan sejak 1 Januari 2020. Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran menggunakan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem

pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang. Peluncuran QRIS di gadang-gadang menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh aplikasi pembayaran QR di Indonesia. (Bank Indonesia,2019)

Sejak di resmikan pada tanggal 1 Januari 2020 hingga data di bulan Juni 2023 jumlah *merchant* QRIS telah menembus angka 26, 7 juta dengan 91,4% dari jumlah itu adalah UMKM (Bank Indonesia, 2023). Sedangkan data untuk di Banjarmasin dengan jumlah 22.540 *merchat*, data ini didapat melalui jumlah hitungan statistik Bank Indonesia saat seminar BI Mengajar pada 4 November 2022, data ini terdiri dari 0,1% usaha besar, 3,8% usaha menengah, 61,5% usaha mikro dan 31,5% usaha kecil.

Persepsi mudah digunakan dan persepsi manfaat menjadi faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan dan keputusan penggunaan (Ramadhan, 2016, hlm. 12). Wibowo dkk (2015, hlm. 441) menjabarkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat akan berpengaruh terhadap perilaku konsumen (*merchant*) dalam menggunakan uang elektronik, atau dalam kasus penelitian ini ialah QRIS.

Manfaat yang ditawarkan QRIS dapat mempengaruhi persepsi *merchant* sehingga dapat meningkatkan penggunaannya. Ketika sebuah produk memiliki manfaat untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bertransaksi kemungkinan produk tersebut berpotensi akan digunakan oleh masyarakat luas.

Cara pembayaran digital tersebut tergolong sangat mempermudah, pihak penjual/*merchant* cukup menyediakan QR Code dan konsumen hanya perlu melakukan scan/pengunduhan kode QR. Perlu beberapa detik saja maka transaksi

pembayaran pun akan berhasil, dengan catatan kondisi dana yang tersedia didalam aplikasi dompet digital konsumen mencukupi dan koneksi jaringan internet pun harus memadai.

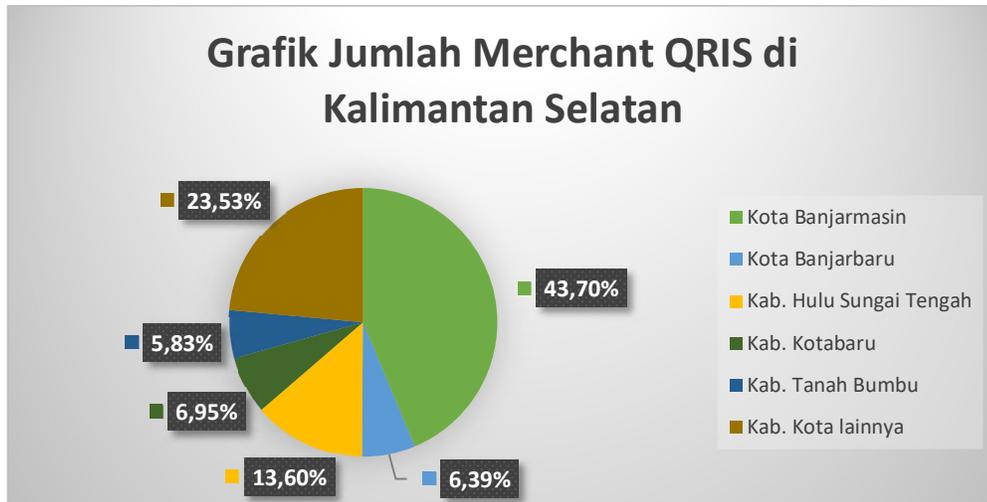
Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan dengan adanya berbagai macam kode QR yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode QR, dikarenakan syarat dan ketentuan masing-masing kode QR yang berbeda-beda.

Fenomena tersebut dipetakan oleh Bank Indonesia sebagai pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), sehingga diperlukan suatu sistem yang dapat mengintegrasikan berbagai instrumen dan kanal pembayaran secara nasional. Untuk mendukung tercapainya sistem yang terintegrasi tersebut, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam mendukung fasilitas pembayaran digital di Indonesia yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*). QRIS merupakan kode QR yang dikembangkan oleh regulator bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), yang memiliki tujuan untuk memperlancar sistem pembayaran digital secara aman, mendorong efisiensi pemerintah, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS merupakan satu kode yang disediakan untuk semua jenis transaksi digital.

Laporan Perekonomian menyebutkan bahwa pengguna *merchant* QRIS di Provinsi Kalimantan Selatan pada triwulan I 2023 mencapai 260,35 ribu tumbuh

6.39% dibandingkan triwulan tahun sebelumnya 244,72 ribu *merchant*.
 Sebagaimana grafik yang ada dibawah .

Gambar 1.1
Grafik Jumlah *Merchant* QRIS di Kalimantan Selatan 2023



Sumber: Laporan Perekonomian Kalsel, Bank Indonesia 2023

Berdasarkan gambar 1 tersebut menyebutkan bahwa di Kota Banjarmasin jumlah *merchant* yang menggunakan QRIS berjumlah 43,70% (113,772 ribu), Kabupaten Hulu Sungai Tengah berjumlah 13,60% (35,407 ribu), Kabupaten Kotabaru 6,95% (18,094 ribu), Kota Banjarbaru 6,39% (16,636 ribu), Kabupaten Tanah Bumbu 5,83% (15,178 ribu), Kab/Kota lainnya 23,53% (61,260 ribu).

Banyaknya penggunaan QRIS oleh para *merchant* berdasarkan data Laporan Perekonomian Kalsel Bank Indonesia tersebut disamping ada terdapat *merchant* yang tidak menggunakan QRIS di Kota Banjarmasin karena belum memahami perkembangan teknologi. Dalam hal ini menjadikan penulis tertarik terhadap mereka yang menggunakan QRIS di *merchant* yang digunakan dalam bertransaksi jual beli dengan melihat persepsi manfaat dan kemudahan dari

merchant terhadap penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin. Pemilihan variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan sebagai fokus utama didasarkan pada landasan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1986). TAM menyatakan bahwa dua variabel utama yang secara langsung mempengaruhi niat individu untuk menggunakan suatu teknologi adalah persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Kedua variabel ini telah terbukti sebagai prediktor kuat terhadap penerimaan teknologi dalam berbagai konteks, termasuk sistem pembayaran digital seperti QRIS. Pemilihan hanya dua variabel ini juga bertujuan untuk menjaga fokus penelitian dan menghindari kompleksitas berlebihan, terutama jika penelitian dilakukan dengan keterbatasan waktu dan sumber daya. Selain itu, banyak studi terdahulu yang hanya menggunakan kedua variabel inti TAM dan tetap memberikan hasil yang valid serta reliabel dalam mengukur penerimaan teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi seberapa berpengaruhnya persepsi manfaat dan kemudahan terhadap keputusan penjual dalam minat menggunakan QRIS, atau jika disederhanakan apa alasan sebuah usaha (*merchant*) bergabung menggunakan QRIS. Kemudahan seberapa berpengaruh faktor tersebut dalam andil menentukan minat *merchant*, dan yang mana lebih mendominasi, apakah persepsi manfaat yang mereka akan rasakan atau persepsi kemudahan dalam menentukan keputusan.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti merasa perlu mengkaji lebih dalam agar menemukan jawaban atas permasalahan tersebut, yang akan dibahas dalam sebuah skripsi dengan judul “ **Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan**

Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Banjarmasin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi Bank Indonesia dalam pengembangan teknologi pembayaran elektronik di kalangan pengusaha, khususnya QRIS belum optimal dikarenakan cenderung masih banyak di jumpai pengusaha yang tidak melibatkan QRIS. Maka dari itu perlu adanya identifikasi faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi sikap positif pengguna layanan QRIS seperti pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan pengguna.

Selanjutnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah persepsi manfaat dan kemudahan berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan QRIS pada *Merchant QRIS* Banjarmasin?
2. Apakah persepsi manfaat dan kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan QRIS pada *Merchant QRIS* Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan persepsi manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan QRIS pada *Merchant QRIS* Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pengaruh secara parsial persepsi manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan QRIS pada *Merchant QRIS* Banjarmasin.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap sikap positif untuk menggunakan layanan elektronik QRIS.
 - b. Sumbangan pemikiran dalam mengisi khazanah ilmu pengetahuan bagi perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam pada khususnya dan perpustakaan Universitas Islam Negeri Antasari pada umumnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan bermanfaat untuk perusahaan perbankan untuk dapat mengembangkan inovasi baru dari sistem barcode dimasa akan datang yang nyaman dan aman.
 - b. Membantu manajemen perusahaan perbankan dalam mengembangkan strategi pemasaran berkaitan dengan peningkatan dan pemberdayaan UMKM khususnya QRIS.

E. Definisi Operasional

- a. Pengaruh

Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah daya yang muncul atau ada dari sesuatu (orang maupun benda) yang turut menciptakan kepercayaan, watak, atau perbuatan seseorang. (Pendidikan

Nasional, 2011, hlm. 437) Pengaruh yang ditunjukkan di dalam penelitian ialah pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin.

b. Persepsi Manfaat

Manfaat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) adalah guna atau faedah, laba atau untung. Menurut Davis (1989) mendefinisikan kemanfaatan (usefulness) sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi orang tersebut.

Persepsi manfaat merupakan suatu keadaan yang mana individu percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Menurut Jogiyanto (2007, hlm. 12) persepsi manfaat sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi manfaat dalam penelitian ini ialah persepsi manfaat menggunakan QRIS yang dirasakan langsung oleh *Merchant* QRIS di Kota Banjarmasin.

c. Persepsi Kemudahan

Kemudahan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011) adalah sesuatu yang dapat mempermudah dan melancarkan usaha. Kemudahan didefinisikan sebagaimana sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007, hlm. 14).

Kemudahan penggunaan persepsian sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha yang keras. Persepsi kemudahan dalam penelitian ini ialah persepsi kemudahan menggunakan QRIS yang dirasakan langsung oleh *Merchant* QRIS di Kota Banjarmasin.

d. Minat Menggunakan

Menurut Ahmadi (2009) minat penggunaan merupakan minat pengguna dalam menggunakan sebuah sistem, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk yakin dan tetap terus dalam menggunakan sistem tersebut. Minat penggunaan adalah suatu keinginan seseorang atau alasan untuk melakukan perilaku tertentu jika mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukannya. Minat penggunaan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah minat para pengusaha di Kota Banjarmasin untuk melibatkan QRIS disetiap pembayaran digital.

F. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan judul penelitian ini, yaitu:

Tabel 1.1
Penelitian Tedahulu

Penulis	Judul	Variabel Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
Ayub Wilianto Tjayono (2010)	Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Sikap Positif Penggunaan	Manfaat (X1) Kemudahan Penggunaan (X2) Penggunaan (Y)	Analisis Regresi berganda (<i>multiple regression</i>)	Manfaat Dan Kemudahan Intermnet Banking Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Sikap

	<i>Internet Banking</i>			Sikap Positif (ATT)
Frimario Firmawan dan Marsono (2009)	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Sistem Informasi (<i>System Usage</i>)	Kemanfaatan yang dipersepsikan (X1) Kemudahan penggunaan yang dipersepsikan (X2) Kesenangan yang dipersepsikan (X3) Keamanan dan kerahasiaan (X4) Koneksi internet (X5) Jumlah informasi (X6) Penggunaan system informasi (Y)	Analisis regresi berganda (<i>multiple regression</i>)	Kemanfaatan yang dipersepsikan, Kemudahan Penggunaan yang dipersepsikan, Kesenangan yang dipersepsikan, Keamanan dan kerahasiaan, Koneksi internet, Jumlah internet berpengaruh signifikan positif terhadap penggunaan <i>Internet Banking</i> .
David Kurniawan, dkk (2013)	Analisis penerimaan nasabah terhadap layanan mobile banking dengan menggunakan pendekatan <i>Technology Acceptance Model dan Theory Of Reasoned Action</i>	<i>Perceived ease of use</i> (X1) <i>Perceived usefulness</i> (X2) <i>Attitude towards use</i> (Y1) <i>Behavioral intention</i> (Y2)	<i>Structural Equation Modelling (SEM)</i>	<i>Perceived ease of use, Perceived usefulness</i> Berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>attitude towards use</i>
Sartika Sari Ayu Tjini dan Zaki	Pengaruh kepercayaan, persepsi kegunaan,	Pengaruh kepercayaan (X1) Persepsi kegunaan	Analisis regresi berganda (<i>multiple</i>	Pengaruh kepercayaan, Persepsi kegunaan, Persepsi

Baridwan (2012)	dan persepsi kenyamanan terhadap minat penggunaan system <i>Internet banking</i>	(X2) Persepsi kemudahan(X3) Persepsi kenyamanan (X4) Minat penggunaan system <i>internet banking</i> (Y)	<i>regression</i>)	kemudahan,Persepsi kenyamanan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan system <i>Internet Banking</i> (Y)
Muhammad Muhsin, Budi Santoso,S. E. M.M,M.ak, Wahyu Eko Setianingsih, S.E., M.M (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan Mobile Banking Bank Mandiri Syariah Cabang Jember	Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Dan Minat Nasabah Dalam Menggunakan Mobile Banking Bank Mandiri (Y)	Analisis regresi berganda (<i>multiple regression</i>)	Pengaruh kepercayaan,Persepsi kegunaan,Persepsi kemudahan,Persepsi kenyamanan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan system <i>Internet Banking</i> .
Fani Al Vionita Rangkuti (2021)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS (X1), Kemudahan Qris (X2) dan Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU (Y)	Analisis regresi berganda (<i>multiple regression</i>)	Pengaruh Kemanfaatan QRIS,Persepsi Kemudahan QRIS, berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan pembayaran digital.
Rendy Amy Saputra (2022)	Pengaruh Pemanfaatan , Kegunaan Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Customer	Pengaruh Pemanfaatan (X1), Kegunaan Penggunaan (X2), Dan Kepuasan Customer	Analisis Regresi Berganda (<i>Multiple Regression</i> n)	Pengaruh Pemanfaatan QRIS tidak berpengaruh signifiakn terhadap kepuasan costomer UMKM, Pengaruh Penggunaan QRIS

	Ukm Di Kota Pontianak	UMKM QRIS Di Kota Pontianak (Y)		berpengaruh signifikan terhadap kepuasan customer UMKM.
--	-----------------------	---------------------------------	--	---------------------------------------------------------

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ayub Wilianto Tjayono (2010) yang berjudul “Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Sikap Positif Penggunaan *Internet Banking*” adalah penelitian Ayub Wilianto Tjayono membahas mengenai penggunaan *internet banking* yang berfokus kepada masyarakat yang memiliki internet banking suatu bank yang ada. Sedangkan penelitian peneliti meneliti mengenai *merchant* yang menggunakan QRIS dalam transaksi mereka di Kota Banjarmasin.
2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Frimario Firmawan dan Marsono (2009) yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Penggunaan Sistem Informasi (*System Usage*)” adalah penelitian Frimario Firmawan dan Marsono membahas mengenai faktor yang mempengaruhi sistem informasi dengan berbagai macam variabel dalam penggunaan internet banking. Sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai persepsi manfaat dan kemudahan bagi *merchant* yang menggunakan QRIS di Kota Banjarmasin.
3. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian David Kurniawan dkk (2013) yang berjudul “Analisis penerimaan nasabah terhadap layanan mobile banking dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model*

dan *Theory of Reasoned Action*” adalah penelitian David Kurniawan berfokus kepada analisis penerimaan nasabah terhadap layanan *mobile banking* dengan pendekatan *TAM (Technology Acceptance Model)* dan *TORA (Theory of Reasoned Action)*. Sedangkan penelitian peneliti berfokus kepada merchant yang menggunakan QRIS dengan menggunakan variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat.

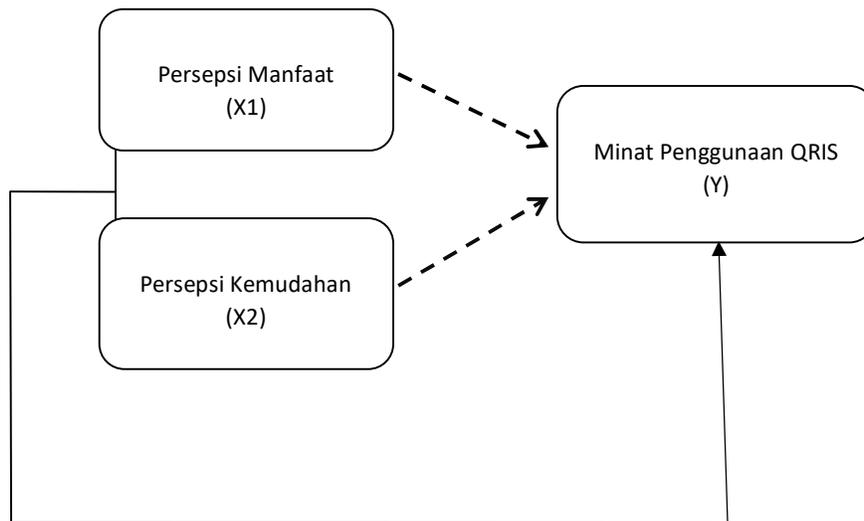
4. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sartika Sari Ayu Tjini dan Zaki Baridwan (2012) yang berjudul “Pengaruh kepercayaan, persepsi kegunaan, dan persepsi kenyamanan terhadap minat penggunaan sistem *Internet Banking*” adalah penelitian Sartika Sari Ayu Tjini dan Zaki Baridwan berfokus kepada pengaruh kepercayaan, persepsi kegunaan dan persepsi kenyamanan terhadap minat penggunaan sistem internet banking Mandiri. Sedangkan penelitian peneliti berfokus kepada persepsi manfaat dan penggunaan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin.
5. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Muhsin, dkk (2020) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan Mobile Banking Bank Mandiri Syariah Cabang Jember” adalah penelitian Muhsin, dkk berfokus kepada pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat nasabah menggunakan *mobile banking* Bank Mandiri Syariah Cabang Jember. Sedangkan penelitian peneliti berfokus kepada pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan dalam penggunaan QRIS bagi merchant di Kota Banjarmasin.

6. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fani Al Vionita Rangkuti (2021) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU” adalah penelitian Fani Al Vionita Rangkuti berfokus kepada penggunaan QRIS pada Mahasiswa UINSU. Sedangkan penelitian peneliti berfokus kepada penggunaan QRIS oleh *merchant* di Kota Banjarmasin.
7. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rendi Amy Saputra (2022) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan, Kegunaan Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Customer UMKM Di Kota Pontianak” adalah penelitian Rendi Amy Saputra berfokus kepada pengaruh pemanfaatan dan kegunaan penggunaan QRIS terhadap kepuasan customer. Sedangkan penelitian peneliti berfokus kepada merchant yang menggunakan QRIS tersebut di Kota Banjarmasin.

G. Kerangka Pikir

Gambar 1.2

Kerangka Pemikiran



Keterangan:

1. - - - -> : Menunjukkan pengaruh secara parsial
Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap penggunaan QRIS di kota Banjarmasin.
2. ———> : Menunjukkan pengaruh secara simultan
Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudaha terhadap penggunaan QRIS di Kota Banjarmasin

Penjelasan kerangka pemikiran sementara yang paling memungkinkan yang masih harus dicari kebenarannya. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut :

- H01** : Persepsi Manfaat tidak berpengaruh secara parsial terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin.
- H1** : Persepsi Manfaat berpengaruh secara parsial signifikan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin.
- H02** : Persepsi Kemudahan tidak berpengaruh secara parsial terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin
- H2** : Persepsi Kemudahan berpengaruh secara parsial signifikan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin.
- H03** : Persepsi Manfaat dan Kemudahan tidak memberikan pengaruh signifikan secara simultan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin.
- H3** : Persepsi Manfaat dan Kemudahan memberikan pengaruh signifikan secara simultan terhadap Minat Menggunakan QRIS pada *Merchant* di Kota Banjarmasin.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan tentative yang digunakan untuk mengemukakan dugaan atau tebakan tentang fenomena yang diamati dengan tujuan memahaminya.

Hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- X1 : Persepsi Manfaat
X2 : Persepsi Kemudahan
Y : Minat Penggunaan QRIS

1. Secara Simultan

Ho : Tidak ada pengaruh secara simultan antara persepsi manfaat dan kemudahan dengan minat menggunakan QRIS pada *merchant* QRIS kota Banjarmasin.

Ha : Terdapat pengaruh secara simultan antara persepsi manfaat dengan minat menggunakan QRIS pada *merchant* QRIS kota Banjarmasin.

2. Secara Parsial

Ho : Tidak ada pengaruh secara parsial antara persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS pada *merchant* QRIS kota Banjarmasin.

Ha : Terdapat pengaruh secara parsial antara persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS pada *merchant* QRIS kota Banjarmasin.

I. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini beracuan pada Panduan Penulisan Akademik FEBI UIN Antasari (Sukarni dkk., 2024). Sistematika Penulisan skripsi ini terbagi menjadi lima bab yaitu, pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil analisis, dan penutup.

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini diuraikan secara garis besar beberapa permasalahan penelitian yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah;

yang terdiri dari identifikasi masalah, jenis masalah, pembatasan masalah serta pertanyaan penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional, Kerangka Pemikiran, Hipotesis Penelitian Dan Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori, Pada bab ini akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan konsep atau variabel-variabel yang relevan dalam penelitian, antara lain: Pengertian QRIS, persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dikaji secara teoritis.

BAB III Metode Penelitian, pada bab III ini sebagai gambaran proses penelitian di lapangan disesuaikan dengan teori atau konsep-konsep relevan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Dimana metodologi yang dimaksud meliputi: lokasi, dan waktu penelitian, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknis analisis data.

BAB IV Hasil Dan Pembahasan, yang meliputi hasil yang diperoleh dari lapangan melalui metodologi akan dideskripsikan dan dianalisis dari peneliti. Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum keputusan *merchant* di Banjarmasin, hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Penutup, Pada Bab ini merupakan simpulan dari penelitian, dan saran mengenai kebijakan yang seharusnya dilakukan oleh pelaku QRIS dan *merchant* di Banjarmasin.