

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Uang adalah instrumen perekonomian yang sangat penting. Hampir semua kegiatan ekonomi sangat bergantung pada instrumen ini yang antara lain, berfungsi sebagai alat tukar ataupun alat bayar. Oleh karena itu, kehadiran uang dalam kehidupan sehari-hari sangat vital, terutama untuk memperoleh barang, jasa, serta kebutuhan hidup lainnya.(Sari, 2016,hlm.2)

Uang adalah inovasi modern yang menggantikan posisi barter, atau tukar menukar satu barang dengan barang lainnya. Disamping itu terhapusnya sistem pertukaran barter dalam sejarah ekonomi bangsa tidak terjadi dalam waktu yang sama. Sekalipun pertukaran barter mengalami penurunan tajam setelah uang mengambil alih fungsi sebagai alat tukar perdagangan internasional, namun pertukaran barter kini banyak dilihat sebagai alternatif yang bagus dalam perdagangan antar negara.(Sari, 2016,hlm.2)

Uang secara umum adalah sesuatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu atau sebagai alat pembayaran utang, atau sebagai alat untuk melakukan pembelian barang atau jasa. Dengan kata lain, uang merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam suatu wilayah tertentu.(Sari, 2016,hlm.4)

Uang merupakan inovasi besar dalam peradaban perekonomian dunia. Posisi uang sangat strategis dalam satu sistem ekonomi, dan sulit digantikan

variabel lainnya. Bisa dikatakan uang merupakan bagian yang terintegrasi dalam system ekonomi.(Sari, 2016,hlm.4)

Uang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai alat tukar-menukar atau alat pembayaran sah atas pembelian barang dan jasa. Alat pembayaran telah mengalami beberapa transformasi yang berawal dari sistem barter hingga ditemukannya uang sebagai alat transaksi pembayaran. Transformasi dari teknologi informasi, perdagangan dan sistem pembayaran telah membawa suatu perubahan terhadap munculnya inovasi tersebut melalui alat pembayaran uang elektronik dengan menggunakan perkembangan teknologi.

Uang Dalam Islam Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) uang adalah “alat tukar atau standar pengukur nilai (kesatuan hitungan) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu. Pengertian uang dalam Islam secara etimologi yang dimaksud uang (nuqud) adalah Al-Naqudu yakni yang baik dari dirham, dikatakan dirhamun naqdun yakni baik, dan ini adalah sifat. Secara terminologi nuqud adalah nilai harga sesuatu dan standar ukuran yang dibayarkan dalam transaksi barang dan jasa.(“558554-perilaku-konsumen-d20c4946.pdf,” n.d.)

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi seperti yang terjadi pada zaman modern saat ini. Sarana dan prasarana di berbagai negara 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.(Azzahroo and Estiningrum, 2021)

Penggunaan alat pembayaran telah mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Perubahan tersebut berupa alat pembayaran digital yang sangat membantu dan mempercepat proses pembayaran dan membantu mengurangi kontak fisik sebagai bentuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 yang bisa saja menempel di uang kertas sebagai alat pembayaran. QRIS adalah Quick Response Code Indonesian Standard merupakan standar kode QR Nasional sebagai media pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia. Dengan penggunaan satu E-Wallet sebagai alat pembayaran untuk beberapa merchant seperti Link Aja, Gopay, OVO, DANA, ShopeePay dan lainnya sangat membantu sebagai alat transaksi pembayaran. Dimana alat pembayaran fisik ke digital dengan mudah, efektif dan efisien mudah diimplementasikan serta mampu berintegrasi dengan software yang menggunakan InterActive QRIS Open API Platform.(Yuliati and Handayani, 2021)

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. (Azzahroo and Estiningrum, 2021)

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).(Azzahroo and Estiningrum, 2021,hlm.1)

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 mahasiswa mengenai penerapan QRIS sebagai teknologi untuk melakukan transaksi pada dompet digital, serta untuk mengetahui terlaksananya tujuan perilisian 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.(Azzahroo and Estiningrum, 2021,hlm.2)

QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) (www.bi.go.id).Sebelum diberlakukannya QRIS, merchant harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokonya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant. Namun, dengan diberlakukannya QRIS merchant tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di toko dan QR Code dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di smartphone (Sihaloho, 2020)(Azzahroo and Estiningrum, 2021,hlm.3)

Dengan adanya pembayaran non tunai 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 non tunai ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi.

Fenomena yang terlihat bahwa minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Rendahnya minat mahasiswa terhadap penggunaan QRIS dapat diketahui dari tingkat pengetahuan dan informasi dari media sosial yang

didapatkan oleh mahasiswa. Sudah banyak yang sudah menerapkan sistem QRIS seperti kantin umum, kantin fakultas dan lain-lain. Tetapi masih jarang yang menggunakannya. Hasil pra penelitian banyak mahasiswa diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang cenderung menyukai transaksi tunai dibandingkan non tunai dikarenakan mahasiswa masih ragu dengan keamanan QRIS dan juga terkendala oleh jaringan. Walaupun Pembayaran non tunai ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi, tetapi masih ada yang tidak menggunakan QRIS.

Aturan Islam tentang uang elektronik terdapat dalam Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 116/DSNMUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah yang menjelaskan uang elektronik (electronic money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut:

1. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
2. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi.
3. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.
4. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Uang elektronik (e-money) ditinjau dari basis teknologi yang digunakan ada 2, yaitu: Pertama, uang elektronik berbasis chip, yaitu uang elektronik dengan media penyimpanan nilai uang pada chip dengan identitas uang elektronik berupa nomor kartu. Verifikasi transaksi lebih cepat, karena bersifat off-line. Kedua, uang elektronik berbasis server, yaitu uang elektronik dengan media penyimpanan nilai uang pada server dengan identitas uang elektronik berupa nomor telepon seluler, alamat email, maupun identitas lainnya. Verifikasi transaksi lebih lambat, karena harus online kepada penerbit

Jadi, peneliti ingin meneliti lebih dalam lagi mengenai minat penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) sebagai transaksi pembayaran digital. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa responden tidak berminat menggunakan QRIS karena masih ragu untuk menggunakannya. Sebagai salah satu generasi Z, mahasiswa seharusnya dapat memanfaatkan pembayaran digital melalui QRIS, sekaligus turut menjadi pelopor dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat luas.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS PENGARUH, PENGETAHUAN DAN MEDIA TERHADAP PENGGUNAAN QRIS PADA MAHASISWA UIN ANTASARI BANJARMASIN”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah pengetahuan berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

2. Apakah media sosial berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
3. Apakah pengetahuan dan media sosial berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh pengetahuan berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Untuk menganalisis pengaruh media sosial berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
3. Untuk menganalisis pengaruh pengetahuan dan media sosial berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan QRIS pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian akan lebih baik jika bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, maupun bagi kehidupan masyarakat. Maka dari itu, penelitian ini mempunyai kegunaan bagi peneliti dan bagi masyarakat.

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan penulis mengenai berpengaruh signifikan atau tidak media sosial dan pengetahuan terhadap minat Mahasiswa dalam menggunakan QRIS.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait yang mempunyai kepentingan diantaranya:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan terkait pengaruh faktor dalam pengambilan suatu keputusan.

b. Bagi Stakeholder

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan referensi dan penambah wawasan bagi peneliti atau pembaca yang membutuhkan suatu bidang kajian penelitian yang pembahasannya sama.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dan membatasi penelitian maka perlu penjelasan terhadap definisi penelitian sebagai berikut.

1. Analisis

Merupakan pengamatan kepada suatu kejadian (karangan, perbuatan dan sebagainya) agar mengetahui kondisi yang sesungguhnya.

2. Pengaruh

pengaruh Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849) adalah sebagai berikut: “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Pengaruh pengetahuan dan penggunaan QRIS pada

mahasiswa/mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin dalam bertransaksi menggunakan metode pembayaran (QRIS).

3. Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui, berkenaan dengan hal. Pengetahuan dapat diperoleh melalui berbagai media informasi seperti koran, televisi, radio, pamflet dan lain-lain atau bisa juga melalui pengalaman yang telah dilakukan seseorang. Pengetahuan adalah semua informasi yang dimiliki konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen. Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang yang mempengaruhi terhadap tindakan yang dilakukan. Pengetahuan yaitu seseorang yang secara mutlak tidak dipengaruhi oleh pendidikan karena pengetahuan juga bisa diperoleh dari pengalaman masa lalu, namun tingkat pendidikan turut menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami informasi yang diterima yang kemudian menjadi dipahami. Tahap pengetahuan dimulai ketika konsumen menerima stimulus fisik atau sosial yang memberikan pemaparan dan perhatian pada produk baru dan cara kerjanya. Dalam tahap ini konsumen sadar akan produk bersangkutan, tetapi tidak membuat keputusan apapun sehubungan dengan relevansi produk dengan suatu masalah atau kebutuhan yang dikenali.

4. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah untuk berinteraksi. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yaitu media dan sosial. Media berarti alat komunikasi, sedangkan kata sosial diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Jadi media sosial merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial.

5. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada personal protective equipment di MT. B SUN. Kata penggunaan menggambarkan perubahan dari keadaan atau sifat yang negatif berubah menjadi positif. Sedangkan hasil dari sebuah penggunaan dapat berupa kuantitas dan kualitas. Hasil dari suatu penggunaan juga ditandai dengan tercapainya tujuan pada suatu titik tertentu. Dimana saat suatu usaha atau proses telah sampai pada titik tersebut maka akan timbul perasaan puas atas pencapaian yang telah diharapkan.

6. QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS adalah Penggabungan dari berbagai macam QR dari berbagai Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. 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 pada merchant yang berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. QRIS adalah mempermudah pembayaran digital. Hal ini bermanfaat baik bagi pembeli maupun merchant regulator, karena semua pembayaran nontunai dapat diawasi dari satu pintu.(Herony, 2021, hlm.22-23)

7. Mahasiswa

Mahasiswa adalah sebutan untuk seseorang yang sedang mengikuti pendidikan di jenjang perguruan tinggi atau universitas. Mahasiswa biasanya terdiri dari mereka yang sedang menempuh program sarjana strata 1. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi atau universitas, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja atau melakukan

penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagai mahasiswa, Akan dihadapkan pada berbagai tugas dan tanggung jawab, seperti mengikuti kuliah, melakukan tugas, mengikuti ujian, serta berpartisipasi dalam kegiatan di luar kelas untuk meningkatkan keterampilan dan pengalaman.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disini bertujuan agar mempermudah dan memberikan gambaran penjelasan mengenai isi proposal yang susunannya tersusun secara sistematis dan komprehensif sebagai berikut:

Bab I, yaitu pendahuluan yang merupakan gambaran umum tentang permasalahan yang terjadi bagian isi dari skripsi meliputi: latar belakang masalah, berupa alasan-alasan yang mendasari penulis melakukan penelitian. Dilanjutkan dengan rumusan masalah, berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan yang ingin penulis selesaikan pada hasil akhir penelitian nanti. Selanjutnya adalah tujuan penelitian yaitu maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini. Signifikansi penelitian yaitu manfaat dari penelitian yang penulis teliti. Kemudian dilanjutkan dengan definisi operasional yang di dalamnya mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan dalam judul skripsi. Berikutnya kajian pustaka yang didalamnya menjelaskan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, dan terakhir adalah sistematika penulisan yang merupakan aturan penulisan dalam penelitian ini yang berguna untuk mempermudah mengetahui susunan skripsi ini.

Bab II, yaitu landasan teori yang akan disajikan informasi mengenai beberapa teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian, yaitu tentang teori

pengetahuan, media sosial, perilaku konsumen, keputusan pengguna dan QRIS.

Bab III, yaitu metode penelitian. Pada bab ini disajikan informasi secara deskriptif tentang bagaimana penelitian dilaksanakan yang tersusun berupa jenis penelitian, perolehan data dan Teknik pengumpulannya, variable penelitian dan metode analisis data.

Bab IV, yaitu Penyajian Data dan Analisis yang meliputi deskripsi data yang didapatkan tentang permasalahan yang diteliti, kondisi objek di lokasi penelitian dalam bentuk deskripsi data dan analisis terhadap teori yang ada.

Bab V, yaitu penutup yang berisi simpulan dari analisis yang dilakukan yang dijabarkan dalam bentuk pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya. Kesimpulan berguna untuk membantu para pembaca mengetahui hasil penelitian secara cepat. Selain kesimpulan Bab ini juga memuat saran