

**PELUANG PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QRIS OLEH
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

SKRIPSI



Oleh:

Nama : Anisajani Nurprila Safitri Aritonang
Nomor Mahasiswa : 19313232
Program Studi : Ilmu Ekonomi

**EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

**PELUANG PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QRIS OLEH
MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir

Guna memperoleh gelar sarjana jenjang Strata 1

Program Studi Ekonomi Pembangunan,

Pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama : Anisajani Nurprila Safitri Aritonang

Nomor Mahasiswa : 19313232

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

**EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ace Partadiredja
Ringroad Utara, Condong Catur, Depok
Sleman, Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 883087, 885376;
F. (0274) 882589
E. fe@uii.ac.id
W. fecon.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL TES KEMIRIPAN

No.: 936/Ka.Div/10/Div.PP/IX/2023

Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **Anisajani Nurprila Safitri Aritonang**
Nomor Mahasiswa : **19313232**
Dosen Pembimbing : **Dr. Unggul Priyadi M.Si.**
Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**
Judul Karya Ilmiah : **Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia**
Nomor Hp : **085713254185**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses tes kemiripan (*similarity test*) menggunakan **Turnitin** dengan hasil **6% (enam persen)** sesuai aturan batas minimal dinyatakan lolos yang diberlakukan di Universitas Islam Indonesia yaitu sebesar 20% (dua puluh persen).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 11 September 2023

Kepala Divisi Pengelolaan Pengetahuan,


Stewardi, S.IP., M.IP.



BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Ganjil 2023/2024, hari Rabu, tanggal 11 Oktober 2023, Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : ANISAJANI NURPRILA SAFITRI ARITONANG
NIM : 19313232
Judul Tugas Akhir : Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia
Dosen Pembimbing : Dr. Drs. Unggul Priyadi, M.Si.

Berdasarkan hasil evaluasi Tim Dosen Penguji Tugas Akhir, maka Tugas Akhir (Skripsi) tersebut dinyatakan:

Lulus

Nilai : A
Referensi : Layak ditampilkan di Perpustakaan

Tim Penguji:

Ketua Tim : Dr. Drs. Unggul Priyadi, M.Si.
Anggota Tim : Lak lak Nazhat El Hasanah, SE.,M.Si.



Yogyakarta, 11 Oktober 2023

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan,

Abdul Hakim, SE, M.Ec., Ph.D.
NIK. 963130101

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

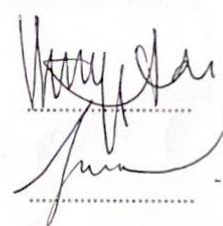
Disusun oleh : ANISAJANI NURPRILA SAFITRI ARITONANG

Nomor Mahasiswa : 19313232

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Rabu, 11 Oktober 2023


Penguji/Pembimbing Skripsi : Dr. Drs. Unggul Priyadi, M.Si.

Penguji : Lak lak Nazhat El Hasanah, SE.,M.Si.



Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D. *atm*

PENGESAHAN

Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh
Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

Oleh:

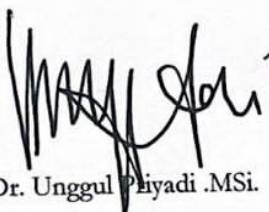
Nama : Anisajani Nurprila Safitri Aritonang
Nomor Mahasiswa : 19313232
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta,

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,

*ace
kylan
8/9 2023*


Dr. Unggul Piyadi .MSi.

MOTTO

“ Para filsuf hanya menafsirkan dunia, dengan berbagai cara.

Intinya, bagaimanapun adalah mengubahnya”

(Karl Marx)

Tidak perlu terpaku dengan apa yang telah terjadi, sebagai penerus bangsa hal yang harus kita lakukan adalah mengubahnya dengan aksi yang nyata.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatub

Puji Syukur saya panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas seluruh Rahmat serta hidayahnya-nya hingga saya berada pada titik ini. Shalawat serta salam kita haturkan kepada Nabi kita Nabi Muhammad SAW, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia” ini dengan baik. Salah satu tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai syarat tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Strata 1 atau program Sarjana Ekonomi Pembangunan, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini penulis mengalami beberapa kendala dan juga rintangan, namun dengan adanya rahmat serta karunia dari Allah SWT serta berbagai bantuan, bimbingan, perhatian, arahan, dukungan serta saran dari berbagai pihak yang telah membantu dan mendorong saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas petunjuk, rahmat, hidayah, kekuatan, ketabahan, kesabaran, dan kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Yth. Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Indonesia.
3. Yth. Bapak Abdul Hakim S.E., M.Ec., Ph.D. selaku Kepala Prodi Jurusan Ilmu Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
4. Yth. Bapak Dr. Sahabuddin Sidiq S.E., MA. selaku Kepala Jurusan Ilmu Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
5. Yth. Bapak Dr. Unggul Priyadi M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar, mendukung, membimbing dan membantu saya di tengah berbagai kesibukannya hingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
6. Yth. Bapak Mohammad Bektu Hendrie Anto, S.E., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membantu saya perihal masalah akademik hingga saya bisa mencapai tahap akhir ini.
7. Ibu dan bapak saya tercinta Ir. Mlati Asih Budiarti dan Bernad Bangun Aritonang atas kasih sayang, perhatian, kesabaran, nasihat, serta doa sehingga penulis menjadi termotivasi dan bersemangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

8. Kakak-kakak saya tersayang Ridho Budi Santoso Aritonang dan Agung Wicaksana Aritonang yang selalu menyemangati serta memotivasi saya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Partner saya David Geraldly Vivaro yang selalu menemani, mendukung, menyemangati, membantu saya secara langsung dalam proses penulisan skripsi saya dari awal hingga akhir hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Sahabat saya Hana Maliha Ruhaini yang selalu menyemangati, menemani, dan membantu saya dalam hal apapun dari awal penulis berkuliah hingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Kepada seluruh teman-teman saya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas dukungan serta motivasi hingga penulis dapat bertahan dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Kepada diri sendiri Anisajani Nurprila Safitri Aritonang, terimakasih telah berjuang, tidak pernah menyerah, dan selalu berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik hingga berada di titik akhir Strata 1 ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan serta pahala kepada kalian semua yang telah mendukung dan menemani penulis hingga saat ini. Penulis telah menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak sekali kekurangan, kesalahan, dan keterbatasan yang dimiliki pengetahuan penulis. Oleh karena itu, dengan adanya segala kritik maupun saran akan sangat membantu penulis memperbaiki penelitian ini menjadi lebih baik. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila pada penelitian ini terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisannya. Semoga skripsi yang berjudul Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya yang meneliti kasus serupa. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatub

Yogyakarta, 14 Agustus 2023

Anisajani Nurprila Safitri Aritonang

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
BERITA UJIAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Kajian Pustaka.....	8
2.2. Landasan Teori.....	11
2.2.1. Sistem Pembayaran.....	11
2.2.1.1. Pengertian Sistem Pembayaran.....	11
2.2.1.2. Peran Sistem Pembayaran dalam Perekonomian.....	11
2.2.1.3. Prinsip-Prinsip Dasar Sistem Pembayaran.....	12
2.2.1.4. Jenis-Jenis Sistem Pembayaran.....	13
2.2.2. <i>Financial Technology</i>	14
2.2.3. <i>Digital Payment</i>	15
2.2.4. <i>E-Money</i>	16
2.2.5. <i>E-Wallet</i>	17
2.2.6. <i>Cashless</i>	18
2.2.7. <i>Quick Response Code (QR Code)</i>	20
2.2.8. Quick Response Indonesian Standard (QRIS).....	21
2.2.8.1. Pengertian Quick Responses Indonesian Standard.....	21
2.2.8.2. Pihak-pihak dalam Pemrosesan Transaksi <i>Quick Response Indonesian Standard</i>	23

2.2.8.3. Model Penggunaan Quick Response Indonesia Standard	23
2.2.8.4. Manfaat <i>Quick Response Indonesian Standard</i>	24
2.3. Kerangka Penelitian	26
2.4. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Pendekatan Penelitian.....	28
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.3. Jenis dan Sumber Data	28
3.4. Populasi dan Sampel.....	29
3.5. Teknik Pengumpulan Data	31
3.6. Definisi Operasi Variabel Penelitian.....	31
3.7 Uji Validitas dan Realibilitas	32
3.8. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	36
4.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	36
4.1.1. Profil Universitas Islam Indonesia	36
4.1.2. Visi dan Misi Universitas Islam Indonesia	40
4.1.3. Struktur Organisasi Universitas Islam Indonesia	40
4.2. Karakteristik Responden.....	43
4.3. Uji Validitas dan Realibilitas	46
4.3. Pengelolaan dan Analisis Data.....	48
4.3.1. Analisis Deskriptif.....	48
4.3.2. Uji Hipotesis	49
4.3.2.1 Uji F	49
4.3.2.2. Uji t	50
4.3.2.3. Koefisien Determinasi	51
4.3.3. Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)	52
4.3.4. Perhitungan Nilai Kritis	53
4.4. Pembahasan.....	55
4.4.1. Pengaruh Biaya Hidup Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia.....	55
4.4.2. Pengaruh Jumlah Dompot Digital Terhadap Peluang Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia.....	56
4.4.3. Pengaruh Media Informasi QRIS Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia.....	56
BAB V Kesimpulan dan Implikasi.....	58

5.1 Kesimpulan	58
5.2. Impilikasi	58
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar (2010-November 2022).....	3
Gambar 1.2 Pertumbuhan Tahunan Nilai Transaksi QRIS (Oktober 2021-Februari 2022)	4
Gambar 2.1 Tingkat Pertumbuhan Tahunan Transaksi Keuangan Digital (Triwulan I 2022)	16
Gambar 2.2 Penggunaan Uang Elektronik di Berbagai Negara.....	19
Gambar 2.3 QR Code	20
Gambar 2.4 Quick Response Indonesian Standart.....	21
Gambar 2.5 Kerangka Penelitian.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 4.1 Program Pendidikan Universitas Islam Indonesia.....	35
Tabel 4.2 Struktur Organisasi Universitas Islam Indonesia.....	38
Tabel 4.3 Jenis Kelamin	42
Tabel 4.4 Usia	42
Tabel 4.5 Jurusan.....	43
Tabel 4.6 Semester Perkuliahan	44
Tabel 4.7 Uji F.....	46
Tabel 4.8 Uji t.....	47
Tabel 4.9 R-Squared	48
Tabel 4.10 Model Peluang Linear.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Penelitian	57
Lampiran 2 Data Kuisisioner.....	59
Lampiran 3 Frekuensi Peluang Penggunaan QRIS.....	62
Lampiran 4 Frekuensi Biaya Hidup.....	62
Lampiran 5 Frekuensi Jumlah Dompot Digital	63
Lampiran 6 Frekuensi Media Informasi QRIS.....	64
Lampiran 7 Analisis Deskriptif	64

ABSTRAK

Teknologi berperan penuh dalam perkembangan kehidupan dan peradaban manusia saat ini. Kemajuan pesat teknologi sangat membantu kehidupan manusia. Salah satunya adalah financial technology yang menyediakan layanan jasa keuangan berbasis digital. Perkembangan teknologi digital tersebut mengubah gaya hidup dan perilaku Masyarakat. Salah satunya adalah masyarakat saat ini mulai beralih dari pembayaran tunai menjadi pembayaran non-tunai yang berbasis digital. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peluang pembayaran menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini menggunakan analisis model peluang linear dan menggunakan data primer yang berupa kuisisioner berbentuk pertanyaan-pertanyaan seputar QRIS dan dompet digital yang diolah menggunakan SPSS 22. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah dompet digital, dan media informasi QRIS berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS. Sedangkan biaya hidup tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Kata Kunci : QRIS, *Financial Technology*, *E-Wallet*, Universitas Islam Indonesia

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat Lembaga, serta sebuah mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dalam mencapai suatu tujuan dan kewajiban pembayaran dari suatu kegiatan ekonomi (bi.go.id). Dimana terjadinya kegiatan pemindahan dana yang terjadi dari satu pihak ke pihak yang lain. Dalam hal ini, tidak hanya penyelenggara pendukung jasa sistem pembayaran seperti Lembaga keuangan maupun bank, tetapi individu juga dapat terlibat dalam sistem pembayaran. Sistem pembayaran ini terus berevolusi dengan mengikuti evolusi uang dengan 3 unsur penggerakannya yaitu inovasi teknologi dan perubahan model bisnis, kebijakan otoritas, dan tradisi masyarakat. Evolusi sistem pembayaran di Indonesia juga terus berkembang yang mana saat ini alat pembayaran telah berkembang dari alat pembayaran tunai yang menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) menjadi alat pembayaran non tunai yang menggunakan kartu, cek, nota debit, bilyet giro, maupun uang elektronik dalam pembayarannya.

Perkembangan zaman dari tahun ke tahun menyebabkan perubahan yang signifikan terhadap kemajuan teknologi. Salah satu dari kemajuan teknologi tersebut adalah terciptanya sistem pembayaran baru yang berbasis digital yaitu *Electronic Money* atau biasa disingkat sebagai *E-Money* juga diperkenalkan dengan nama lain seperti *Electronic Cash*, *Digital Cash*, *Digital Currency*, *Digital Money*, ataupun *Electronic Currency*.

Uang elektronik atau yang biasa dikenal sebagai *Electronic Money (E-Money)* merupakan sebuah alat pembayaran dalam bentuk elektronik yang mana nilai uangnya tersimpan dalam suatu media elektronik tertentu. Transaksi dalam *E-Money* ini biasanya menggunakan perangkat elektronik seperti telepon seluler maupun computer yang didukung dengan jaringan internet (irl) (bi.go.id). Saat ini, hampir seluruh masyarakat telah mengenal *E-Money* karena bentuk serta kemudahannya dalam proses bertransaksi. Sebagai pengganti uang tunai agar lebih mudah, ringkas, dan modern. Hal ini lah yang kebanyakan masyarakat Indonesia memutuskan beralih dari pembayaran tunai menjadi digital yang mana dianggap metode pembayaran digital lebih efisien daripada menggunakan uang tunai. Salah satu hal pemicu paling menonjol adalah perubahan pola hidup berbelanja dari masyarakat yang sebelumnya masyarakat berbelanja melalui tatap muka menjadi berbelanja online melalui *market place*. Masyarakat dapat mencari segala jenis barang primer maupun sekunder dengan pilihan barang yang sangat banyak serta beragam jenisnya. Hanya dengan mengakses *market place* yang tersedia menggunakan *handphone* dan saluran internet,

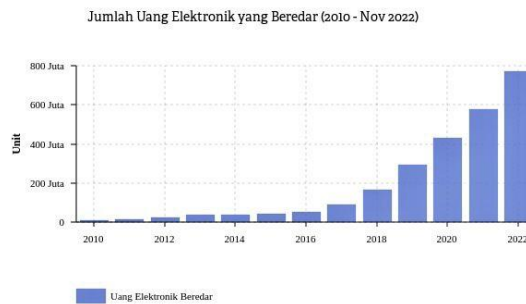
masyarakat dapat membeli barang yang dibutuhkan tanpa perlu menginjakkan kakinya keluar rumah, Berbagai iklan produk dan promo harga barang maupun ongkos kirim yang ditawarkan perusahaan sangat menarik minat pembeli untuk berbelanja. Karena jika dihitung dengan banyaknya jenis produk yang ditawarkan serta harganya yang dianggap lebih murah dan beragam daripada berbelanja langsung di toko. Ketika akan melakukan pembayaran, pembeli cukup memilih salah satu metode pembayaran yang diberikan, tidak hanya melalui transfer bank, tetapi juga terdapat pilihan pembayaran secara COD (*Cash On Delivery*) dimana pembeli dapat melakukan pembayaran melalui kurir paket ketika barang telah sampai di tangan konsumen. Bahkan hampir seluruh *market place* saat ini menyediakan sistem pembayaran melalui cicilan. Sehingga hal ini sangat memudahkan pembeli yang suka melakukan transaksi secara kredit. Beragamnya metode pembayaran yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut sangat memudahkan pembeli dalam bertransaksi ketika berbelanja.

Sebagai alat pembayaran elektronik, *E-Money* yang telah disetorkan dan dikelola oleh penerbit bukanlah merupakan simpanan, namun hanya sebagai alat pembayaran. Nasabah pada awal penggunaan harus menyetorkan uang terlebih dahulu kepada penerbit *E-Money*, kemudian nilai uang yang telah disetorkan tersebut disimpan secara elektronik. Barulah nasabah dapat menggunakan *E-Money* tersebut untuk bertransaksi. Menurut Otoritas Jasa Keuangan, saat ini terdapat dua jenis uang elektronik yang tersedia di Indonesia. Jenis pertama yaitu uang elektronik yang nilai uangnya disimpan dalam suatu media yang dananya tersimpan dalam sebuah chip pada sebuah kartu, dimana transaksi menggunakan *E-Money* jenis ini dapat digunakan langsung tanpa membutuhkan dan menggunakan jaringan internet. Kemudian jenis selanjutnya merupakan uang elektronik yang nilai uang nasabahnya tersimpan pada data di sebuah server khusus dan transaksinya harus dilakukan secara online menggunakan aplikasi pada telepon seluler serta membutuhkan jaringan internet agar dapat terhubung pada server.

Berdasarkan data yang dicatat Bank Indonesia, pada bulan Februari jumlah uang digital yang telah beredar mencapai 594,17 juta unit. Dengan rincian, sebesar 86,34% atau sebanyak 512,98 juta unit berupa uang digital berbasis server sedangkan sisanya sebesar 13,67% atau sebanyak 81,79% merupakan uang digital berbasis kartu atau chip. Pada bulan November 2022, uang digital yang beredar telah meningkat menjadi 772,57 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat sebesar 34,28% dari akhir tahun 2021. Kemudian menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Juni 2022 jumlah penduduk Indonesia mencapai 275,77 juta jiwa. Hal tersebut dapat diartikan bahwa rata-rata setiap penduduk memiliki 2,8 unit uang elektronik pada tahun 2021. Tercatat nilai transaksi elektronik pada bulan Januari-November 2022 mencapai Rp 1,03 kuadriliun. Nilai transaksi ini telah melonjak sebesar 46,44% dibanding tahun lalu. Berdasarkan

data yang tercantum di atas, jumlah penggunaan serta transaksi yang dilakukan menggunakan uang digital atau *E-Money* selalu mengalami kenaikan di setiap tahunnya (databoks.katadata.co.id).

Gambar 1.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar (2010-November 2022)



Sumber: databoks.katadata.id

Masyarakat yang menggunakan sistem pembayaran tanpa uang tunai (fisik) dan biasa disebut sebagai masyarakat nirtunai (*cashless society*). Metode pembayaran dicetuskan oleh Bank Indonesia sebagai bagian dari Gerakan Nasional Non Tunai atau biasa disingkat menjadi (GNNT) yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang efisien, lancar, dan aman yang pada akhirnya juga sekaligus dapat mendorong sistem keuangan nasional agar bekerja secara efektif dan juga efisien (bi.go.id). Pembayaran digital tanpa uang tunai ini digadang-gadang mampu menghilangkan beberapa risiko bisnis, seperti uang palsu, pencurian, bahkan perampokan yang telah marak terjadi di Indonesia. Tidak hanya itu, *cashless* juga mengurangi beberapa biaya yang biasanya terdapat pada pembayaran tunai atau penarikan tunai seperti biaya keamanan, penarikan tunai dari bank, ataupun biaya layanan.

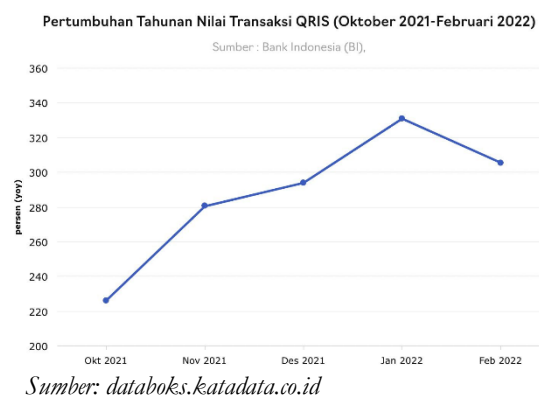
Salah satu terobosan baru yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan sistem pembayaran *cashless* adalah dengan menciptakan sebuah QR Code yang diberi nama *Quick Response Indonesian Standard* atau biasa disebut QRIS. QRIS sendiri merupakan penyatuan dari berbagai macam QR yang berasal dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dengan menggunakan QR Code. Hal ini bertujuan agar proses transaksi yang dilakukan oleh masyarakat dengan menggunakan QR Code dapat lebih, cepat, mudah, serta terjaga keamanannya (Bank Indonesia, 2020). Pemerintah tidak hanya merujuk QRIS sebagai peralihan dari pembayaran tunai menjadi elektronik, tetapi juga program-program dana seperti dari pemerintah daerah, transaksi transportasi, transaksi belanja online, hingga pendistribusian bantuan sosial.

Saat ini transaksi menggunakan QRIS dinilai lebih menguntungkan pembeli dan penjual daripada menggunakan transaksi tunai yang mana transaksi tersebut terjadi hanya melalui satu kode QR pada tiap penjual (*merchant*) yang perlu di scan oleh pembeli melalui *smartphone* yang memiliki koneksi internet. Seluruh transaksi pembayaran yang terjadi langsung tercatat dan disimpan dalam

sistem. Hal ini mengurangi terjadinya kesalahan pencatatan pada pembukuan akhir toko maupun kasir serta dinilai cukup efektif dan efisien untuk masyarakat dengan jam waktu yang padat maupun *merchant* yang sedang ramai pengunjung agar mengurangi waktu dan jumlah antrian pada kasir.

Pada Desember tahun 2022 Bank Indonesia mencatat bahwa jumlah pengguna QRIS di Indonesia berjumlah 28,75 juta yang mana jumlah tersebut telah bertambah 15,95 juta pengguna dibandingkan akhir tahun 2021. Dari jumlah tersebut diketahui bahwa mayoritas pengguna berasal dari Jawa, yakni berjumlah 20,59 juta pengguna. Kemudian posisi kedua ditempati oleh Sumatera dengan total 4,75 juta pengguna dan disusul oleh Kalimantan yang tercatat telah memiliki sebanyak 1,25 juta pengguna QRIS. Sementara saat ini pengguna QRIS paling sedikit tercatat berada di Bali dan Nusa Tenggara yang berjumlah 979.788 pengguna. Selain itu, pada akhir tahun 2022, total pedagang (*merchant*) yang telah memakai QRIS sebagai salah satu sistem pembayarannya yaitu sebanyak 22,7 juta *merchant*. Hal ini terjadi karena peningkatan mobilitas serta daya beli masyarakat yang menyebabkan transaksi pembayaran masyarakat meningkat, termasuk pembayaran melalui QRIS (Ridhwan Mustajab, 2023).

Gambar 1.2 Pertumbuhan Tahunan Nilai Transaksi QRIS (Oktober 2021-Februari 2022)



Universitas Islam Indonesia merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di pulau Jawa yang terletak di kota Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia atau biasa disingkat menjadi UII ini merupakan salah satu kampus tertua di Indonesia yang berdiri tepat pada tanggal 8 Juli 1945, satu bulan sebelum proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada awalnya, UII didirikan di Jakarta dengan nama Sekolah Tinggi Islam atau disingkat (STI). Kemudian pada tanggal 10 April 1946 STI Kembali didirikan di Yogyakarta oleh para tokoh nasional seperti Dr. Mohammad Hatta, KH. Wahid Hasyim, Mohammad Roem, dan Mohammad Natsir. Satu tahun kemudian pada tahun 1947, Sekolah Tinggi Islam berganti nama menjadi Universitas Islam Indonesia dengan 4 fakultas perintis yaitu Fakultas Ekonomi, Fakultas Agama, Fakultas Hukum, dan Fakultas Pendidikan. Seiring berjalannya waktu, UII terus berkembang dan saat ini telah memiliki 8 fakultas diantaranya yaitu Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya,

Fakultas Teknologi Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Kedokteran, dan Fakultas Ilmu Agama Islam yang terus berkembang hingga saat ini. Pada tahun 2023, UII tercatat sebagai 14 besar perguruan tinggi nasional serta peringkat kedua perguruan tinggi swasta di Indonesia (uui.ac.id).

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang merupakan generasi rahmatan lil ‘alamin. Mahasiswa sendiri merupakan generasi penerus bangsa serta penopang bangsa yang memiliki peranan sebagai *agent of change* yang mana akan menjadi pasak dalam perintisan perubahan yang lebih baik yang dilakukan dengan aksi yang nyata (Tri Apriyani, 2020). Sebagai agen perubahan, mahasiswa harus siap dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan sekitar, terutama akibat perubahan zaman yang akan terus terjadi dan tak menentu yang juga akan meniptakan berbagai problematika dalam lingkungan masyarakat, salah satunya yaitu pada bidang teknologi. Saat ini mahasiswa digadang-gadang sebagai generasi milenial yang mahir dalam teknologi. Sehingga masa milenial ini, teknologi seakan telah menjadi kebutuhan yang menyebabkan ketergantungan bagi sebagian masyarakat. Dompot digital merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat banyak di gunakan saat ini, terutama pada mahasiswa. Saat ini banyak mahasiswa yang menggunakan dompot digital dalam berbagai transaksi. Salah satu standar QR Kode untuk pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi dompot digital adalah QRIS. Saat ini telah banyak UMKM yang mencantumkan QRIS sebagai salah satu metode pembayaran karena meningkatnya minat masyarakat terhadap pembayaran digital. Sehingga hal ini memudahkan mahasiswa dalam melakukan berbagai kegiatan bertransaksi.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian ini yang berjudul **“Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia”**, untuk mengetahui sejauh mana peluang pembayaran menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Sehingga dengan adanya penelitian ini kita dapat mengetahui apakah QRIS memiliki peluang yang cukup baik dikalangan mahasiswa, terutama dikalangan mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana pengaruh biaya hidup, media informasi mengenai QRIS, dan jumlah dompot digital yang dimiliki, terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini berdasarkan perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh biaya hidup, media informasi mengenai QRIS, dan jumlah dompet digital terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan ilmu ekonomi serta memahami perkembangan QRIS sebagai salah satu alat pembayaran digital yang kemudian diharapkan akan membantu meningkatkan wawasan mahasiswa.

2. Bagi Pemerintah

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan agar bermanfaat bagi pemerintah dalam mengembangkan alat-alat pembayaran digital di daerah terutama alat pembayaran QRIS.

3. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai sarana pengetahuan baru bagi seluruh mahasiswa maupun masyarakat untuk menambah wawasan pengetahuan baru tentang efek QRIS ataupun membantu penelitian berikutnya sebagai referensi baru dalam melakukan perbandingan penelitian baru yang dilakukan.

1.5. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Pada pendahuluan dalam penelitian yang telah dilakukan ini menjabarkan tentang QRIS secara menyeluruh. Penjelasan mengenai QRIS ini dijabarkan menjadi satu dalam latar belakang yang kemudian dilanjutkan secara urut dimulai dari rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Kemudian, pada bagian kajian pustaka dan landasan teori ini berisi tentang kajian atas kumpulan jurnal-jurnal penelitian terdahulu dengan konsep serta tema yang sama dan digunakan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan pada penelitian saat ini. Hasil tersebut kemudian di tuangkan pada landasan teori yang disusun secara sistematis yang terdiri dari teori-teori serta hasil penelitian terdahulu dan digunakan sebagai kerangka penelitian yang akan dilakukan saat ini.

BAB III : Metode penelitian

Pada bagian ini berisi tentang penjelasan dari keseluruhan metode penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya yaitu, jenis penelitian yang menjelaskan jenis pendekatan apa yang dilakukan dalam penelitian tersebut. Kemudian dijelaskan mengenai lokasi penelitian tempat dari pengambilan data untuk melakukan penelitian serta mengapa lokasi tersebut dijadikan lokasi dari penelitian yang dilakukan. Lokasi ini dapat berupa provinsi, kabupaten, maupun kota. Data yang dikumpulkan pada tiap penelitian berbeda, sehingga dijelaskan juga apa jenis serta sumber dari data yang diperoleh melalui informan ataupun data pemerintah. Seluruh tahapan metode pengumpulan data, teknik dan analisis data, serta uji kebasahan data dijelaskan secara rinci pada bab ini.

BAB IV : Hasil dan Analisis

Pada bagian ini menjelaskan tentang pembahasan hasil analisis dari data penelitian yang telah diperoleh mengenai gambaran umum penelitian serta hasil olah data yang dijelaskan sesuai dengan metode penelitian yang diambil.

BAB V : Penutup

Pada bab akhir ini, akan berisi tentang kesimpulan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, serta menjawab seluruh pertanyaan yang dicantumkan pada rumusan masalah serta saran yang diberikan penulis mengenai hasil analisis yang telah dilakukan tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Dalam Upaya menambah pemahaman dan referensi sebagai pengkayaan materi tentang QRIS, maka dilakukan kajian dari penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya sebagai panduan dan tambahan informasi untuk melakukan penelitian saat ini yang mana hasil dari penelitian yang telah dilakukan tersebut berkaitan erat dengan penelitian yang sedang dilakukan sehingga mengurangi kesalahan dan membantu penulis dalam melakukan penelitian saat ini. Kajian tersebut juga dijadikan sebagai acuan pembeda penelitian agar memiliki perbedaan dalam penelitian yang dilakukan sesuai dengan bidang yang akan dikaji.

Dalam kajian Pustaka ini akan berisi tentang beberapa jurnal penelitian yang terdahulu yang bertema sejenis, yaitu terkait dengan QRIS pada daerah tertentu. Kajian penelitian ini ini dapat menjadi acuan dalam penelitian saat ini tentang bagaimana peluang QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa dan memperkuat hasil analisis yang telah dilakukan penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Judul, dan Metode Analisis	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Risma Arum Azzahroo, Sri Dwi Estiningrum (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran. Deskriptif Kuantitatif.	Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan QRIS sebagai salah satu metode teknologi pembayaran digital berdasarkan hasil identifikasi faktor-faktor pada Model <i>Unified Theory of Acceptance an Use Of technology</i> (UTAUT).	Hasil penelitian tersebut menunjukkan ekspektasi kinerja serta kondisi yang telah difasilitasi memiliki pengaruh terhadap minat dalam menggunakan QRIS sebagai salah satu alat pembayaran.	Perbedaan jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah untuk mengetahui prefensi mahasiswa dalam menggunakan Quick Response Indonesia Standard sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
2.	Novianti Indah Putri, Zen Munawar, Rita Komalasari (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai	Untuk mengetahui minat penerapan QRIS pada lingkungan masyarakat sebagai alat pembayaran di	Terjadinya peningkatan minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Hal ini dikarenakan sistem pembayaran QRIS	Penelitian ini dilakukan dengan minat penggunaan QRIS pada masyarakat dengan fokus pasca pandemi Covid-19. Sedangkan

	Alat Pembayaran Pasca Pandemi. Deskriptif Kuantitatif.	era pasca terjadinya pandemi.	lebih aman dilakukan pasca pandemic karena minim kontak fisik sehingga meminimalisir penyebaran virus Covid-19.	penelitian ini dilakukan untuk mencari peluang QRIS sebagai alat pembayaran pada Mahasiswa UII dan tidak berfokus pada era pasca pandemi.
3.	Oktoviana Banda Saputri (2020). Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital. Deskriptif Kuantitatif.	Untuk mengetahui preferensi atau minat masyarakat sebagai konsumen yang menggunakan alat pembayaran digital terhadap alat pembayaran berupa QR code.	Minat masyarakat terhadap QRIS sebagai alat pembayaran dimayoritasi oleh generasi milenial yang menganggap QRIS sebagai alat pembayaran itu mudah, cepat, dan aman.	Pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat terhadap QRIS. Sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang QRIS sebagai alat pembayaran pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
4.	Muhammad Radho, Novia Indah Lestari (2022). Minat Menggunakan Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Pada Mahasiswa Program Pendidikan Vokasi Universitas Serang Raya. Deskriptif Kuantitatif.	Untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa program vokasi Universitas Serang Raya terhadap sistem pembayaran QRIS.	Keseluruhan rata-rata mahasiswa vokasi Unversiyas Serang Raya merasa yakin bahwa sistem pembayaran QRIS memiliki manfaat yang memudahkan pengguna dompet digital dalam melakukan transaksi digital, minim hambatan, serta aman terhadap ancaman risiko.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa program vokasi Universitas Serang Raya terhadap sistem pembayaran QRIS. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peluang QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
5.	Nabila Rahmadani, Agung Dharmawan Buchdadi, Muhammad Fawaiq (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QR	Bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QR code (kemudahan penggunaan, kegunaan, keamanan, kepuasan, dan niat lanjutan) pada	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan serta kegunaan berpengaruh secara langsung terhadap kepuasan. Lalu faktor kemudahan	Penelitian tersebut meneliti faktor-faktor berupa kemudahan penggunaan, kegunaan, keamanan, kepuasan, dan niat lanjutan sebagai alat transaksi pada generasi Z di Jabodetabek. Sedangkan penelitian

	Code Sebagai Alat Transaksi : Stdi pada Generasi Z. Deskriptif Kuantitatif	generasi Z (gen Z) di daerah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi).	penggunaan, kegunaan, keamanan, dan kepuasan tersebut berpengaruh langsung terhadap niat lanjutan. Namun kemudahan penggunaan dan kegunaan berpengaruh secara tidak langsung terhadap niat lanjutan. Namun hal itu berkaitan dengan kepuasan pengguna.	yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui peluang QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang berada di kota Yogyakarta.
6.	Unggul Priyadi dan Fathya Rahmadhani Zainuri (2015). Peluang Pemilikan Perumahan Griya Asri di Kecamatan Sidoharjo Sragen Jawa Tengah. Deskriptif Kuantitatif.	Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pendapatan konsumen, pengaruh harga perumahan, fasilitas perumahan maupun jenis pekerjaan terhadap peluang pembelian dari perumahan di Griya Pesona Asri.	Harga perumahan dan pendapatan mempengaruhi konsumen dalam membeli rumah di Griya Pesona Asri, namun fasilitas perumahan serta jenis pekerjaan konsumen tidak memiliki pengaruh terhadap pembelian rumah di perumahan Griya Pesona Asri.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peluang pemilikan perumahan Griya Pesona Asri yang berlokasi Sragen sedangkan penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk mengetahui peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
7.	Sigal Tifferet & Ram Herstein (2012) > <i>Gender Differences in Brand Commitment, Impulse Buying and Hedonic Consumption</i> . Deskriptif Kuantitatif.	Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui gender berpengaruh terhadap <i>brand commitment, impulse buying, dan hedonic consumption</i> dalam berbelanja.	Perempuan memiliki dorongan yang lebih tinggi dalam melakukan aktivitas berbelanja dibandingkan dengan laki-laki.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh gender dalam berbelanja. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran menggunakan QRIS sebagai <i>digital payment</i> di Indonesia.
8.	Harwin Muhammad Akrom (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengeluaran Rumah Tangga di	Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi pengeluaran rumah tangga di provinsi Jawa Timur.	Tingkat konsumsi seseorang akan meningkat apabila pendapatan seseorang semakin meningkat, namun belanja pemerintah akan menyebabkan	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengeluaran rumah tangga di Jawa Timur. Sedangkan penelitian ini dilakukan untuk

	Jawa Timur. Deskriptif Kuantitatif.		terjadinya penurunan dalam pengeluaran rumah tangga.	mengetahui berapa besar peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta.
9.	Habibatul Mukarramah (2023). Pengaruh Dompot Digital (E-Wallet) Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus Pada Masyarakat Milenial di Jakarta). Deskriptif Kuantitatif.	Penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis sebesar apa pengaruh dari indikator penelitian berupa keuntungan, keamanan, dan reward pada <i>e-wallet</i> terhadap minat beli pengguna.	Kemudahan dari penggunaan <i>e-wallet</i> mempengaruhi minat beli konsumen, namun keamanan, keuntungan, dan reward tidak mempengaruhi minat beli dari konsumen pengguna jasa.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah keuntungan, keamanan, serta reward dari penggunaan <i>e-wallet</i> mempengaruhi minat konsumen dalam membeli suatu barang/jasa. Sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran menggunakan QRIS.
10.	Rahma Fatmawati (2021). Pengaruh Digital Marketing dan E-WOM <i>Promotion</i> Terhadap <i>Repurchase Intention</i> Dengan <i>Trust In Store</i> Sebagai Variabel <i>Intervening</i> . Deskriptif Kuantitatif.	Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari digital marketing terhadap keinginan seseorang untuk membeli Kembali sebuah barang melalui rasa percaya konsumen terhadap toko.	Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemasaran secara digital dan <i>Electronic Word of Mouth</i> merupakan cara yang tepat meningkatkan kepercayaan konsumen kepada toko dan keinginan berbelanja Kembali pada toko tersebut.	Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari <i>digital marketing</i> terhadap minat konsumen. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang dari <i>digital payment</i> menggunakan QRIS.

Berdasarkan penjelasan dari tabel di atas, seluruh penelitian tersebut dapat dijadikan acuan serta referensi untuk melakukan penelitian mengenai peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Terdapat beberapa perbedaan maupun persamaan terhadap penelitian yang telah dilakukan tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini namun keseluruhan kajian penelitian di atas terkait dengan QRIS di daerah yang berbeda. Keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan hasil yaitu dengan adanya QRIS, masyarakat maupun UMKM terbantu.

Penelitian merujuk pada penelitian berjudul Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital dan penelitian Peluang Pemilikan Perumahan Pesona Griya Asri di Kecamatan Sidoharjo Sragen Jawa Tengah karena beberapa kesamaan dalam penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan ini yang akan membantu dalam melakukan penelitian ini. Namun pada penelitian terdahulu juga terdapat perbedaan yang menonjol yaitu seperti tujuan penelitian maupun lokasi penelitian.

Dalam penelitian yang dilakukan saat ini serta penelitian terdahulu yang telah dilakukan, keseluruhan penelitian tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui minat serta peranan QRIS terhadap masyarakat maupun pengaruh terhadap daerah penelitian yang dituju baik untuk konsumen maupun produsen.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem Pembayaran

2.2.1.1. Pengertian Sistem Pembayaran

Secara etimologi, sistem pembayaran terdiri dari dua kata yaitu sistem yang berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Systemo*” yang mana memiliki arti berupa sekumpulan komponen atau bagian yang saling bertaut secara teratur serta suatu komponen yang tidak dapat dipisahkan (Alya, 2022). Sedangkan pembayaran sendiri dapat diartikan sebagai perpindahan nilai di antara kedua belah pihak yang bersangkutan. Pihak yang dimaksud dalam pembayaran ini adalah pihak dari pembeli dan juga pihak penjual. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam setiap terjadinya kegiatan perekonomian dan juga perpindahan barang dan jasa pasti juga akan diikuti oleh pembayaran dari pembeli ke penjual.

Menurut UU No. 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia pasal 1 angka 6, sistem pembayaran merupakan sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, serta mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana dengan tujuan memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Hal ini mengartikan bahwa pada sistem pembayaran, sebuah sistem telah diatur secara sistematis dengan tujuan pemindahan nilai diantara kedua belah pihak yang telah bersepakat melakukan proses transaksi. Pada pasal tersebut juga menjelaskan bahwa status Bank Indonesia sebagai lembaga negara yang independen yang bebas dari campur tangan pemerintah ataupun pihak lainnya.

Sistem pembayaran memiliki definisi yang cukup sederhana dimana sistem pembayaran mendefinisikan aturan, prosedur, standar, dan instrumen untuk melakukan pertukaran nilai keuangan antara dua belah pihak dalam melaksanakan sebuah kewajiban

pembayaran serta dengan adanya sistem pembayaran tanpa uang tunai memiliki tujuan tidak hanya sebagai pertukaran nilai, tetapi juga dapat dilakukan pembayaran secara berkala (listfield dan Montes, 1994).

2.2.1.2. Peran Sistem Pembayaran dalam Perekonomian

Pada dasarnya, sistem pembayaran adalah salah satu hal yang akan selalu melekat pada masyarakat. Dengan adanya sistem pembayaran, masyarakat akan semakin mudah dalam melakukan transaksi keuangan yang mana akan mendukung keberlangsungan perekonomian suatu negara.

Menurut (Sheppard, 1996) secara umum, sistem pembayaran memiliki tiga peranan penting dalam perekonomian, yaitu:

1) Stabilitas Keuangan

Dimana jika terjadinya gangguan pada sistem pembayaran, maka akan menyebabkan guncangan pada kegiatan ekonomi. Gangguan tersebut akan menyebabkan keterlambatan pembayaran bahkan kegagalan kewajiban pembayaran yang akan menyebabkan turunnya kepercayaan publik terhadap likuiditas dan stabilitas sistem keuangan.

2) Instrumen Kebijakan Moneter

Dengan lancarnya sistem pembayaran, maka kebijakan moneter dapat mempengaruhi likuiditas ekonomi sehingga proses penyebaran kebijakan moneter dari sistem perbankan ke sektor riil dapat berjalan dengan lancar.

3) Efisiensi Ekonomi

Dalam sistem pembayaran, jika terjadi keterlambatan ataupun ketidakakuratan dalam pembayaran akan menyebabkan terganggunya perencanaan keuangan bisnis dan akan mengakibatkan penurunan kegiatan perekonomian.

2.2.1.3. Prinsip-Prinsip Dasar Sistem Pembayaran

Terdapat delapan prinsip dasar sistem pembayaran berdasarkan *Committee on Payment and Settlement Systems* (2001), yaitu:

1) Sistem pembayaran harus dilandasi dengan landasan hukum yang kuat

Dalam prinsip ini, suatu sistem pembayaran haruslah memiliki landasan hukum yang kuat yang mana menunjukkan bahwa sistem pembayaran diatur oleh pemerintah yang sah yang diatur dalam konstitusi.

- 2) Sistem pembayaran harus memiliki aturan dan prosedur yang memungkinkan peserta untuk memahami risiko-risiko keuangan yang mungkin akan terjadi

Dalam hal ini, pemerintah ataupun Lembaga-lembaga yang menyediakan sistem pembayaran tersebut harus memiliki dan mengatur aturan serta prosedur yang dapat dipahami oleh masyarakat yang bertujuan agar masyarakat dapat memahami berbagai risiko dalam sistem pembayaran tersebut.

- 3) Sistem pembayaran harus menjamin penyelesaian transaksi dihari yang sama

Suatu sistem pembayaran haruslah mampu dalam menjamin penyelesaian transaksi nasabah pada hari yang sama saat dilakukannya transaksi.

- 4) Sistem pembayaran harus menjamin tingkat keamanan, kepercayaan operasional, dan penanganan darurat

Sistem pembayaran juga harus menjamin keamanan serta kepercayaan penggunanya dengan menyimpan data penggunanya sebagai rahasia untuk menghindari risiko terjadinya penyalahgunaan data dan harus mempunyai prosedur yang tepat untuk penanganan darurat dengan tujuan untuk melindungi peserta seperti penipuan maupun kehilangan.

- 5) Sistem pembayaran harus menyediakan alat pembayaran yang praktis dan efisien

Dalam hal ini sistem pembayaran harus menyediakan alat pembayaran yang dalam penggunaannya tidak hanya bersifat praktis namun juga bersifat efisien yang memiliki tujuan untuk memajukan sistem perekonomian.

- 6) Aset yang digunakan untuk penyelesaian transaksi sebaiknya berada di bank sentral

Hal ini dilakukan untuk menjaga stabilitas transaksi pembayaran. Jika aset berada di luar bank sentral yang digunakan, maka aset tersebut harus tidak memiliki ataupun minim dengan risiko kredit maupun risiko likuiditas.

- 7) Sistem pembayaran harus memiliki kriteria serta yang transparan untuk penggunanya

Dalam pelaksanaannya, sistem pembayaran diharuskan memiliki tujuan, kriteria, prosedur, manfaat, maupun risiko yang transparan. Hal ini harus dilakukan untuk menjaminkannya keamanan serta keadilan untuk menghindari penyalahgunaan dalam sistem pembayaran. Dalam prinsip ini, seluruh pengguna juga harus memperoleh kesetaraan dalam hal akses informasi yang sama tanpa adanya perbedaan.

- 8) Pengaturan pemerintah dari sistem pembayaran bersifat efektif, akuntabel, dan transparan

Suatu sistem pembayaran harus memiliki aturan pemberlakuan yang efektif bagi perekonomian, transparan bagi seluruh masyarakat, dan juga akuntabel yang berarti sesuai dengan aturan dari hukum yang berlaku atau dapat dipertanggungjawabkan.

2.2.1.4. Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

Saat ini terdapat banyak sistem pembayaran yang dapat digunakan oleh masyarakat guna memenuhi kegiatan transaksi jual maupun beli. Terdapat perbedaan mendasar pada instrumen yang digunakan pada sistem pembayaran yang dilakukan dimana saat ini masyarakat tidak hanya dapat melakukan transaksi menggunakan uang tunai, tetapi juga menggunakan uang digital. Sehingga setiap saat pembayaran tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua jenis pembayaran, yaitu sebagai berikut (bi.go.id) :

- 1) Sistem Pembayaran Tunai

Dalam melakukan transaksi, sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal yaitu uang kertas dan logam sebagai alat pembayaran dalam proses transaksinya. Saat ini transaksi pembayaran menggunakan uang tunai masih sering digunakan dalam melakukan transaksi konvensional. Namun pada sistem pembayaran ini memiliki risiko penipuan dengan memalsukan uang serta pencurian.

- 2) Sistem Pembayaran Non-Tunai

Sistem pembayaran non tunai tidak menggunakan uang fisik sebagai alat pembayarannya, namun menggunakan kartu, cek, kredit, maupun uang elektronik. Pembayaran non-tunai saat ini dianggap sebagai alat pembayaran yang lebih efisien dibandingkan dengan uang tunai karena penggunaannya bersifat pribadi dan praktis.

2.2.2. *Financial Technology*

Secara umum, *financial technology* adalah sebuah inovasi teknologi dalam sebuah layanan transaksi keuangan. *Financial Technology* atau biasa disingkat sebagai *fintech* merupakan hasil gabungan dari teknologi serta jasa keuangan yang menerapkan model bisnisnya menjadi moderat, dimana pada transaksi keuangan yang terjadi sebelumnya masyarakat yang akan melakukan transaksi pembayaran harus bertatap muka dan membawa sejumlah uang, namun sekarang dapat melakukan transaksi tanpa terbatas dengan jarak dan melakukan pembayaran dalam waktu yang singkat (bi.go.id).

Menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial, *financial technology* merupakan penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, serta model bisnis baru yang berdampak langsung pada stabilitas sistem keuangan, stabilitas moneter, efisiensi, kelancaran, keandalan, dan keamanan sistem pembayaran. Serta tujuan dari dilaksanakannya financial technology adalah untuk mendorong inovasi di bidang keuangan dengan menerapkan perlindungan untuk konsumen dan meminimalisir risiko serta tetap menjaga stabilitas sistem keuangan dan stabilitas moneter.

Seiring dengan perkembangan waktu dan perubahan gaya hidup masyarakat yang semakin konsumtif serta peningkatan teknologi informasi, *fintech* muncul dan menyelesaikan beberapa permasalahan dalam transaksi jual maupun beli dan transaksi pembayaran. Masalah dalam transaksi pembayaran yang diselesaikan oleh *fintech* adalah pembayaran yang awalnya harus dilakukan secara langsung di tempat seperti transfer dana, pembelian barang yang mana harus di beli di tempat perbelanjaan, atau kurangnya minat masyarakat untuk melakukan transaksi jual-beli karena kurangnya pelayanan pada suatu tempat tersebut dapat diminimalkan sejak adanya *fintech* ini. *Fintech* membantu terjadinya transaksi jual beli dan juga transaksi pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam penyelenggaraannya di Indonesia, *Fintech* didasari dengan hukum pada sistem pembayarannya yaitu sebagai berikut :

1. Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 yang berisi tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran,
2. Surat Edaran Bank Indonesia No. 18/22/DKSP yang berisi tentang Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital,
3. Peraturan Bank Indonesia No. 18/17/PBI/2016 yang berisi tentang Uang Elektronik.

Akibat semakin kuatnya arus teknologi dalam pemberlakuan sistem pembayaran di Indonesia, Bank Indonesia sebagai bank sentral selalu berupaya dalam menjaga ketertiban dalam lalu lintas pembayaran terkait dengan *FinTech* dengan membuat perlindungan terhadap konsumen seperti jaminan kerahasiaan data serta informasi pribadi konsumen melalui jaringan keamanan *cyber* (bi.go.id).

2.2.3. Digital Payment

Digital Payment atau pembayaran digital ini merupakan jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik dalam transaksinya. Media elektronik tersebut diantaranya seperti mobile banking, internet banking, *e-wallet*, dan lain-lain. Saat ini pembayaran digital adalah sistem

pembayaran yang sangat diminati karena penggunaannya yang praktis dan efisien yang mana hanya memerlukan perangkat elektronik yaitu handphone serta internet untuk menggunakannya (Radho,2022).

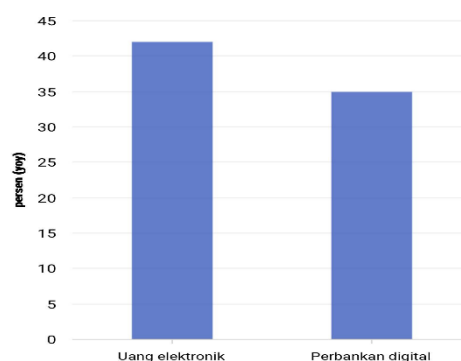
Produk pembayaran digital terdiri dari sebuah sistem yang dibangun untuk menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang dijamin keamanannya oleh pemerintah , sehingga masyarakat akan dengan mudah dan praktis dalam menggunakan transaksi keuangan berbasis *fintech* dengan nyaman. Pada saat ini pembayaran digital di Indonesia terdiri dari *digital payment system, crowdfunding, microfinancing, e-agregator, dan P2P Lending* (Daryono, 2021).

Dalam melakukan transaksi pembayaran menggunakan sistem digital ini, pengguna akan merasakan beberapa manfaat dalam penggunaannya, diantaranya:

- 1) Tidak memerlukan uang tunai
- 2) Memudahkan pengelolaan keuangan pribadi
- 3) Transaksi yang ekonomis dan efisien
- 4) Meminimumkan risiko penggunaan uang tunai
- 5) Lebih mudah disimpan
- 6) Keamanan yang terjaga
- 7) Dapat dilakukan dengan cepat tanpa dibatasi oleh jarak
- 8) Memperlancar kegiatan bisnis
- 9) Mempercepat masyarakat dalam mendapatkan barang dan jasa
- 10) Memberikan kepercayaan lebih untuk penggunaanya

Menurut Perry (2021), transaksi ekonomi serta keuangan digital saat ini menunjukkan perkembangan yang pesat seiring dengan peningkatan akseptasi dan preferensi masyarakat dalam melakukan pembelajaran online, perluasan, kemudahan sistem pembayaran, dan akselerasi pembayaran digital.

Gambar 2.1 Tingkat Pertumbuhan Tahunan Transaksi Keuangan Digital (Triwulan I 2022)



Sumber: *databoks.katadata.co.id*

Saat ini nilai transaksi dari perbankan digital mengalami pertumbuhan yang pesat, yaitu sebesar 34,9% pada triwulan pertama 2022. Kemudian sepanjang tahun 2022 nilai transaksi pembayaran digital tumbuh sebesar 26,72% menjadi 51,72 kuadriliun. Hal ini menunjukkan bahwa Bank Indonesia terus berupaya untuk mendorong perekonomian serta keuangan digital yang lebih inklusif dan efisien dengan menciptakan kebijakan-kebijakan terkait sistem pembayaran digital (Perry, 2021).

2.2.4. E-Money

Uang Digital ini di cetuskan pertama kali pada tahun 1960 oleh perusahaan computer raksasa yang bernama *International Business Machines Corporation* atau disingkat IBM. Mereka melakukan kerjasama dengan salah satu perusahaan penerbangan Amerika yaitu *American Airlines* dan kemudian menciptakan suatu sistem yang diberi nama *Semi-Automatic Business Research Environment* atau yang biasa disebut dengan SABRE. Tujuan diciptakannya SABRE adalah untuk memudahkan perusahaan mengecek secara langsung jadwal keberangkatan pesawat, ketersediaan kursi, dan membuat pesanan kursi penumpang yang dapat dilakukan secara digital melalui sistem pembayaran kredit dengan cara memasang terminal yang terhubung dengan jaringan telepon dan menghubungkannya secara langsung dari seluruh kantor America Airlines ke Perusahaan (Ibnu, 2022).

Uang Digital dapat didefinisikan sebagai salah satu alat pembayaran dalam bentuk digital atau elektronik yang mana nilai uangnya dapat disimpan dalam media elektronik tertentu (bi.go.id). Transaksi digital yang menggunakan *e-money* ini biasanya berbasis chip yang ditanamkan dalam kartu dan cara penggunaannya adalah di tap. Dalam penggunaannya, *e-money* hanya bisa digunakan pada tempat-tempat tertentu yang memiliki mesin pembaca *e-money*. Kegunaan e-money ini diantaranya adalah tarif tol, tempat hiburan, maupun membayar transportasi umum. Indonesia memiliki beberapa *e-money* diantaranya yaitu Flazz BCA, Brizzi BRI, Tap-Izy Telkomsel.

Jika pengguna mau menggunakan dan bertransaksi melalui *e-money*, pengguna harus melakukan penyetoran uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan kemudian akan disimpan oleh penerbit dalam media elektronik yang telah dituju sebelum dapat digunakan untuk keperluan bertransaksi (bi.go.id). Setoran dana yang dilakukan dapat berupa uang tunai (setor tunai offline) atau transfer dana secara online kepada penerbit dan kemudian uang yang di setorkan tersebut akan tercatat sebagai saldo dana pengguna. Kemudian ketika *e-money* digunakan, nilai saldo pengguna akan otomatis berkurang sesuai dengan besarnya nilai transaksi yang dilakukan.

Di tengah merambahnya *e-money*, banyak perusahaan startup yang melakukan inovasi dan membuat teknologi finansial. Sehingga terbentuklah produk berupa dompet digital yang dikenal sebagai *e-wallet*. Yang mana *e-wallet* berbasis server pada internet. Sehingga pengguna hanya perlu terkoneksi dengan jaringan internet. Hal ini berbeda dengan *e-money* yang dalam penggunaannya hanya perlu membawa kartu yang dimiliki tanpa harus tersambung dengan internet.

2.2.5. E-Wallet

Salah satu terobosan baru dari perkembangan *financial technology (fintech)* di era digital ini adalah terciptanya *e-wallet* atau yang biasa dikenal sebagai dompet digital. *E-wallet* atau dompet digital ini adalah sebuah layanan digital (elektronik) yang digunakan sebagai salah satu sistem transaksi keuangan yang tertuju pada penyimpanan dana, pembayaran, ataupun pembelian barang atau jasa secara online. Dengan teknologi yang diciptakan ini akan sangat membantu seluruh masyarakat di seluruh dunia dalam bertransaksi secara online karena dalam dompet digital ini masyarakat dapat menyimpan uang dalam bentuk saldo digital yang dapat digunakan dalam berbagai macam transaksi. Dalam menggunakan dompet digital, pengguna harus tersambung pada jaringan internet untuk mengakses sistem yang terhubung pada dompet digital yang dimiliki.

Tidak hanya itu, *e-wallet* juga telah diawasi pemerintah melalui Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan sudah dipastikan bahwa melakukan transaksi maupun menyimpan dana pada dompet digital ini aman. Terutama sudah banyak aturan mengenai legalitas maupun perlindungan konsumen terhadap dompet digital. Sehingga pengguna tidak perlu khawatir dengan privasi serta keamanan data ketika mendaftarkan dirinya dalam sistem. *E-wallet* dianggap memiliki keamanan yang lebih baik karena terhubung pada nomor handphone pengguna serta dapat diatur dengan kode keamanan pada sistemnya. Hal ini berbeda dengan *e-money* yang mana akan lebih rawan hilang ataupun rusak.

E-Wallet atau dompet digital memiliki bentuk server based atau berbasis aplikasi yang terdapat pada perangkat elektronik seperti handphone yang transaksinya mudah dan cepat cukup dengan perangkat elektronik pengguna harus tersambung pada internet dan hanya perlu membuka aplikasi dan melakukan scan ataupun transfer secara online. Pengisian saldo dompet digital ini juga sangat mudah, dapat melalui berbagai macam atm ataupun m-banking pengguna. Sejak adanya dompet digital ini juga, semakin banyak masyarakat yang melakukan belanja online maupun melakukan pembayaran di berbagai macam tempat secara *cashless*.

Uang digital pertama kali dirilis di Indonesia pada tahun 2009 yang diawali dengan terbitnya Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 pada tanggal 13 April 2009 yang berisi tentang uang elektronik sebagai salah satu alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit,
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip,
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut,
4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan (www.bi.go.id).

2.2.6. Cashless

Cashless adalah pertukaran dana yang ditandai dengan adanya penggunaan cek, kartu debit dan kredit, serta metode elektronik dibandingkan dengan penggunaan uang tunai (Oxford Dictionary, Cashless, 2018).

Masyarakat yang menerapkan gaya hidup *cashless* ini disebut sebagai masyarakat nirtunai yang dideskripsikan sebagai sebuah keadaan ekonomi yang mana transaksi keuangan yang dilakukan tidak dilakukan dengan uang dalam bentuk uang kertas maupun koin, namun mengedepankan transaksi melalui transfer digital antar pihak yang bertransaksi (Wikipedia,2021).

Kemudian menurut data yang diperoleh dari Mastercard Advisors (Thomas, 2014), terdapat empat tahap dalam evolusi penggunaan uang non-tunai, yaitu:

1) Inception

Pada tahap ini pengguna uang non-tunai masih dibawah 40% atau berada pada tahap inception. Tahap inception yaitu apabila pembayaran non-tunai dari total pembayaran konsumen <40%. Pada tahap ini masyarakat pada negara yang mengalami tahap ini baru saja memulai peralihan dari penggunaan uang tunai menjadi non-tunai.

2) Transitioning

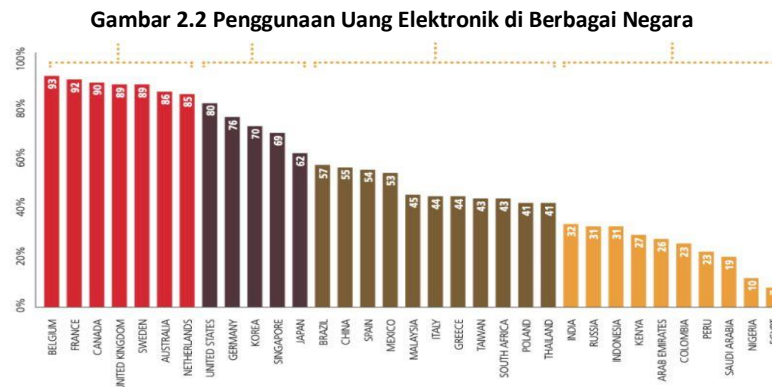
Tahap ini merupakan tahap yang terjadi apabila pembayaran non-tunai dari total nilai pembayaran konsumen >40%. Pada tahap ini pertumbuhan akan dikaitkan dengan cepatnya peningkatan tingkat urbanisasi yang terjadi pada suatu negara. Ataupun pemerintah pada negara tersebut memiliki keinginan yang kuat untuk mengganti penggunaan uang tunai menjadi uang elektronik.

3) Tipping point

Tahap ini juga dapat dikatakan sebagai tahap mature dimana pada tahap ini pembayaran non-tunai dari total nilai pembayaran yang dilakukan konsumen yaitu >60%.

4) Nearly Cashless

Tahap terakhir ini terjadi apabila pembayaran non-tunai dari total nilai pembayaran konsumen di suatu negara >80%. Pada tahap ini total penggunaan uang tunai suatu negara akan semakin mengecil.



Sumber: databoks.katadata.co.id

Berdasarkan grafik 2.2 di atas, dapat dilihat bahwa Indonesia saat ini berada pada tahap *inception* dan masih teringgal jauh dengan negara-negara disekitarnya, seperti Malaysia, Thailand, dan Singapura yang telah berada di tahap *transitioning* dan tahap *tipping point* Sehingga dibutuhkan penangan khusus dari pemerintah untuk meningkatkan pertumbuhan masyarakat pengguna *cashless*.

2.2.7. Quick Response Code (QR Code)

Kode QR atau dalam Bahasa Inggris disebut *Quick Response Code* adalah sebuah bentuk terobosan bentuk dari evolusi kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi yang mana telah menjadi standarisasi internasional dan juga Jepang. Kode QR ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan Jepang yang Bernama *Denso Wave* pada tahun 1994 dengan fungsi utama yaitu kode ini dapat dengan mudah dan cepat dibaca oleh pemindai QR. Hal ini berbeda dengan kode batang yang mana hanya dapat menyimpan informasi secara horizontal dan vertical atau dapat dibidang memiliki ruang yang lebih kecil dan terbatas, sedangkan kode QR sendiri dapat menampung lebih banyak informasi daripada kode batang (Soon, 2008). Awal penerapan dari kode QR yaitu digunakan untuk memudahkan pelacakan kendaraan bagian manufaktur, namun saat ini kode QR berorientasi menjadi lebih luas seperti aplikasi komersial dan pelacakan aplikasi untuk pengguna telepon seluler.

Gambar 2.3 QR Code



Sumber: niagahoster.co.id

Fungsi dari kode QR yaitu seperti hipertaut fisik yang dapat menyimpan alamat dalam bentuk URL/LSS, nomor telepon, surat harian, iklan, ataupun media lainnya. Hal ini dapat disebut sebagai penghubung cepat antara konten luring dan daring. Kehadiran kode ini dapat memungkinkan masyarakat pengguna layanan untuk berinteraksi dengan media yang dituju melalui ponsel secara efektif dan efisien (Wikipedia, 2016).

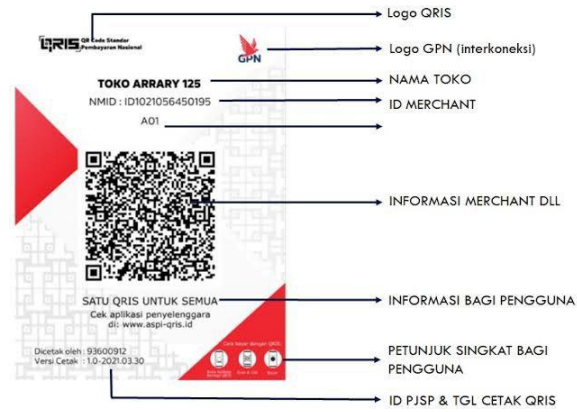
2.2.8. Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

2.2.8.1. Pengertian Quick Responses Indonesian Standard

Quick Response Indonesia Standart atau yang biasa dikenal sebagai QRIS merupakan sebuah kode pembayaran yang diciptakan oleh Bank Indonesia dan industri sistem pembayaran sebagai salah satu metode pembayaran non-tunai yang mana proses transaksinya lebih cepat, mudah, tanpa tambahan biaya, serta terjaga kemanannya (bi.go.id). Sistem pembayaran ini pertama kali dikenalkan kepada khalayak publik pada tanggal 17 Agustus 2019 dengan kondisi Indonesia sedang dilanda virus Covid-19.

Quick Response Indonesia Standart sendiri terdiri dari berbagai perusahaan Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) yang merupakan suatu perusahaan bank maupun non-bank yang menyediakan jasa dalam penyediaan fasilitas transaksi pembayaran yang telah disetujui oleh Bank Indonesia dan telah diatur dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021 yang menjelaskan jika Penyedia Jasa Pembayaran atau PJP menggantikan peraturan mengenai jasa pembayaran yang telah berlaku sebelumnya. Satu kode pembayaran QRIS dapat mencakup berbagai macam perusahaan pembayaran bank maupun non-bank seperti shopee pay, OVO, Gopay, dan lainnya. Siapapun yang ingin mendaftarkan usahanya sebagai salah satu merchant QRIS harus mendapatkan persetujuan dari Bank Indonesia dengan bank sebagai perantaranya.

Gambar 2.4 Quick Response Indonesian Standart



Sumber: aspi-indonesia.or.id

Pada saat ini, hampir seluruh usaha perdagangan telah menyediakan metode pembayaran menggunakan kode QR. Hal ini dikarenakan banyak masyarakat yang telah menerapkan gaya hidup *cashless* yang berarti pembayaran tanpa uang tunai. Untuk menyesuaikan dan mempermudah masyarakat bank Indonesia menyediakan fasilitas ini dengan mengedepankan empat karakteristik, yang pertama yaitu *Universal* dengan tujuan dapat menerima pembayaran apapun hanya dengan menggunakan kode QR. Kemudian karakteristik selanjutnya yaitu *GampanG* yang berarti masyarakat hanya perlu scan kode QR yang tertera dan langsung dapat membayarnya, serta *UMKM* atau merchant yang menggunakan jasa QRIS hanya memerlukan satu kode untuk seluruh transaksi. Karakteristik yang ketiga yaitu *Untung* dimana seluruh pengguna dapat menggunakan akun pembayaran apapun untuk melakukan pembayaran diikuti oleh *UMKM* atau merchant yang cukup memiliki satu akun untuk menerima seluruh pembayaran menggunakan QRIS. Selanjutnya karakteristik yang terakhir yaitu *Langsung* yang berarti seluruh pembayaran menggunakan akun QRIS akan langsung diproses pada saat itu juga. Terlebih lagi dengan menggunakan QRIS, tidak dikenakan pembebanan biaya melalui akun pembayaran apapun. Hal inilah yang menyebabkan masyarakat mulai menggemari gaya hidup *cashless* dan mulai menggunakan QRIS.

Sesuai dengan berkembangnya waktu dan teknologi, pembayaran QRIS hampir digunakan oleh semua orang. Penelitian ini dilakukan karena faktanya saat ini sebagian masyarakat mulai menerapkan sistem pembayaran *cashless* serta didukung oleh pedagang yang menyediakan sistem pembayaran debit maupun menggunakan *e-wallet*. Kemudian dengan adanya QRIS ini dinilai dapat memudahkan masyarakat dalam bertransaksi dengan mudah dan tanpa potongan biaya mulai merubah pola hidup masyarakat menjadi lebih

cepat dan efisien. Para pedagangpun mulai mendaftarkan dirinya untuk mendapatkan kode QR agar dapat mengikuti pola hidup masyarakat.

Tujuan Bank Indonesia meluncurkan QRIS adalah untuk menyederhanakan transaksi keuangan masyarakat dari tunai menjadi non-tunai yang berbentuk digital. QRIS yang efisien serta praktis ini dapat digunakan untuk melakukan pembayaran pada berbagai aplikasi uang elektronik, dompet digital, bahkan mobile banking. Sehingga dengan adanya QRIS, merchant hanya memerlukan satu QR Code untuk melakukan transaksi pembayaran meskipun pengguna menggunakan aplikasi pembayaran yang berbeda-beda.

2.2.8.2. Pihak-pihak dalam Pemrosesan Transaksi *Quick Response Indonesian Standard*

Bank Indonesia mengungkapkan, berdasarkan yang tercatat Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang pengimplementasian Standar National Quick Response Indonesian Standar untuk melakukan transaksi pembayaran, terdapat empat pihak yang terlibat dalam pemrosesan transaksi menggunakan QRIS, yaitu :

1) Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP)

Penyelenggara jasa sistem pembayaran merupakan bank maupun lembaga selain bank yang menyediakan atau menyelenggarakan suatu kegiatan jasa sistem pembayaran.

2) Lembaga *Switching*

Lembaga *switching* merupakan Lembaga yang menyediakan layanan switching yaitu sistem elektronik yang digunakan untuk menghubungkan jalur komunikasi dalam GPN. GPN atau Gerbang Pembayaran Nasional adalah suatu sistem yang terdiri dari standar, services, dan switching yang dibangun menggunakan seperangkat mekanisme dan juga aturan untuk mengintegrasikan berbagai instrument dan kanal pembayaran nasional.

3) *Merchant Agregator*

Merchant Agregator adalah pihak lain selain PJSP yang melakukan akuisisi pedagang meneruskan dana hasil dari transaksi QRIS kepada merchant melalui kerja sama dengan pihak PJSP.

4) Pengelola *National Merchant Repository* (NMR)

Gudang pedagang nasional merupakan sistem yang mempunyai kemampuan dalam menata seluruh data *merchant*. Pengelolaan NMR dilakukan dan diawasi oleh Bank Indonesia yang mana BI dapat menunjuk pihak lainnya untuk melakukan sebagian tugas ataupun keseluruhan tugas dalam pengelolaan sistem NMR.

2.2.8.3. Model Penggunaan Quick Response Indonesia Standard

1) *Merchant Presented Mode (MPM)*

Merchant Presented Mode merupakan jenis QRIS yang mana QR *Code* yang disediakan berasal dari merchant tersebut. Pembeli yang akan melakukan transaksi hanya perlu melakukan scan pada QR *Code* yang tersedia saat akan melakukan transaksi pembayaran. Terdapat dua jenis QRIS pada model MPM ini, yaitu sebagai berikut :

a. QRIS Statis

QRIS statis merupakan kode QR yang bersifat statis atau tetap dan tidak dapat dirubah. QRIS ini telah disediakan oleh *merchant* untuk sistem pembayaran pada transaksi yang akan dilakukan oleh seluruh pembeli. Setiap terjadi transaksi maka QR *Code* yang digunakan akan sama. Jika terjadi perubahan pada QR *Code* yang telah digunakan, maka kode QR tersebut tidak dapat digunakan kembali dan harus diganti.

b. QRIS Dinamis

QRIS Dinamis merupakan QR Code yang bersifat tidak tetap. Tidak tetap disini dimaksudkan bahwa QRIS tidak terpaku hanya dengan satu QR *Code* yang sama dan dapat dipakai berkali-kali. Namun QRIS dinamis ini tidak memiliki keterbatasan dalam membuat QR *code* baru pada setiap transaksi yang dilakukan. Sehingga satu pembeli akan mendapatkan satu struk dengan QRIS untuk setiap transaksinya.

2) *Customer Presented Mode (CPM)*

Kode QR dengan model CPM ini disediakan langsung oleh pembeli melalui aplikasi pembayaran yang mereka gunakan. Pihak *merchant* cukup melakukan scan pada QR *Code* yang telah disediakan oleh pembeli tersebut. Transaksi menggunakan model CPM ini cocok digunakan oleh *merchant* yang membutuhkan kecepatan transaksi pada setiap transaksi yang dilakukan.

2.2.8.4. Manfaat *Quick Response Indonesian Standard*

Penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu:

1) Bagi Pedagang (*Merchant*)

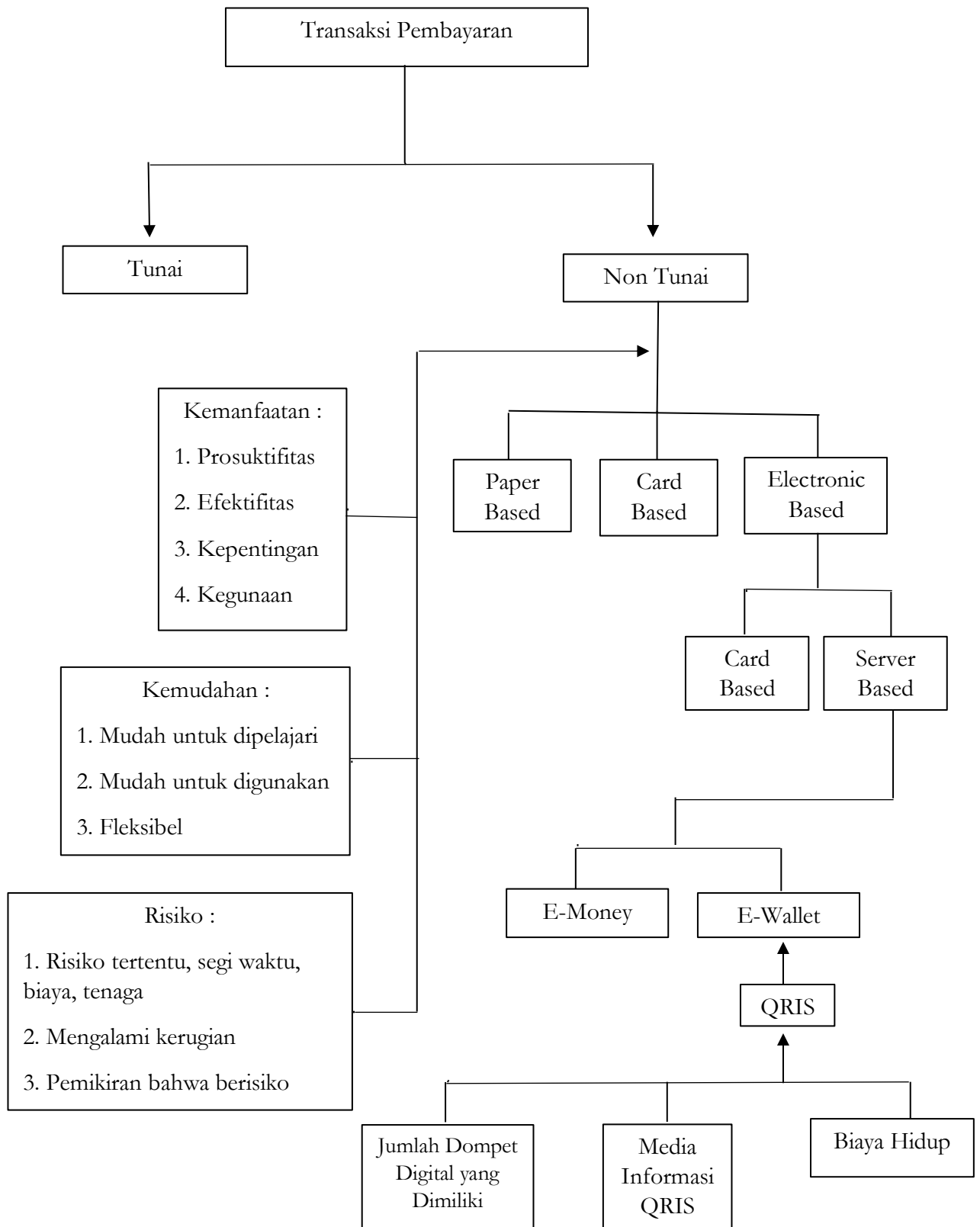
- a. Mengurangi penggunaan uang tunai, pedagang tidak membutuhkan uang kembalian dalam transaksi pembayaran
- b. Uang hasil penjualan akan otomatis tersimpan dalam bank ataupun *e-wallet* yang dipilih

- c. Mengikuti perkembangan zaman
 - d. Terhindar dari uang palsu yang beredar
 - e. Mencegah kecurangan dari pembukuan pada transaksi tunai
 - f. Transaksi yang tercatat pada sistem dan dapat dilihat setiap saat
 - g. Pembelian berpotensi meningkat karena merchant dapat menerima pembayaran non tunai
- 2) Bagi Pengguna Aplikasi
- a. Meminimumkan risiko tindak kejahatan karena menggunakan uang non-tunai
 - b. Transaksi yang mudah dan cepat
 - c. Privasi yang terlindungi karena aplikasi sudah mendapatkan izin serta aktivitas PJSP diawasi oleh Bank Indonesia
 - d. Tidak perlu membawa uang tunai jika berpergian
 - e. Praktis

2.3. Kerangka Penelitian

Pada penyusunan proposal skripsi ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis sebagai panduan untuk peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh Universitas Islam Indonesia.

Gambar 2.5 Kerangka Penelitian



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan rumusan jawaban atau suatu dugaan terhadap suatu masalah dalam penelitian yang diteliti dimana rumusan ini bersifat sementara sebagai tuntutan sementara dalam melakukan penelitian untuk mencari jawaban yang tepat. Berdasarkan landasan teori dan kerangka penelitian di atas, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Peluang pembayaran menggunakan QRIS yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia secara bersama-sama dipengaruhi oleh biaya hidup, jumlah dompet digital yang dimiliki, dan media informasi QRIS.

2. Adapun secara parsial hipotesis yang diajukan adalah :

- a. Biaya hidup mahasiswa Universitas Islam Indonesia berpengaruh positif terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS.
- b. Media Informasi QRIS yang digunakan mahasiswa Universitas Islam Indonesia dalam mengetahui informasi mengenai QRIS berpengaruh positif terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS.
- c. Jumlah dompet digital yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia berpengaruh positif terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah metode-metode yang digunakan untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel yang diteliti. Kemudian variabel tersebut akan diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka tersebut dapat dianalisis sesuai dengan prosedur statistik (Cresswell,1994).

Penelitian kuantitatif menekankan pada analisis data-data numerik yang kemudian diolah dengan metode statistik. Pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial yaitu merupakan uji hipotesis yang kemudian merujuk kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalah penolakan hipotesis nihil (nol). Kemudian dengan menggunakan metode kuantitatif, akan diperoleh signifikasi perbedaan kelompok atau hubungan antar variabel yang diteliti (Sudaryana,2022).

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut KBBI, kuantitatif memiliki arti yaitu berdasarkan jumlah atau banyaknya. Penelitian kuantitatif merujuk pada penelitian yang mengambil data dalam jumlah yang banyak karena populasi responden pada penelitian kuantitatif sangatlah luas (Salsabila, 2022).

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi yang dipilih sesuai dengan kriteria atau tujuan peneliti dalam melakukan penelitian. Lokasi penelitian memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan dalam melakukan penelitian. Penelitian ini berlokasi pada Universitas Islam Indonesia yang berlokasi di jalan Kaliurang km 14.5, Krawitan, Umbulmartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55584. Kemudian penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 sampai dengan penelitian ini terselesaikan.

3.3. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan atau angka, ataupun data kualitatif yang diangkakan. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan positivistic yaitu data konkrit yang berupa angka-angka dan kemudian diukur menggunakan statistik sebagai alat hitung. Penelitian yang dilakukan ini bersifat asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun

hubungan antara dua variabel atau lebih sehingga penelitian ini dapat membangun suatu teori yang berfungsi untuk menjelaskan, mengontrol, maupun meramalkan sebuah gejala.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah data primer. Data primer adalah data yang diambil langsung oleh peneliti dari objek penelitian. Data primer dapat didefinisikan sebagai data yang diperoleh langsung dari sumber pertama. Data tersebut dapat berasal dari suatu individu seperti wawancara ataupun pengisian kuisioner yang telah disediakan oleh peneliti (Husein, 2013).

Data primer disesuaikan dengan kebutuhan peneliti pada saat pengumpulan data. Peneliti dapat mengontrol seluruh jenis data yang ia kumpulkan. Data primer dikumpulkan secara real-time dan tidak mengumpulkan serta menggunakan data dari data terdahulu. Sehingga peneliti dapat memutuskan metode, desain, bahkan Teknik analisis data yang akan ia gunakan. Data primer dinilai lebih akurat daripada data sekunder, hal ini dikarenakan data primer tidak tunduk pada bias pribadi. Oleh karena itu keasliannya dapat dipercaya.

3.4. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah suatu objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya manusia namun juga objek serta benda-benda alam yang lain. Populasi tidak hanya berfokus pada jumlah yang ada pada objek ataupun objek yang diteliti, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek yang diteliti.

Dalam memilih jumlah populasi yang akan diteliti, pertanyaan pada penelitian serta tujuan penelitian akan menyarankan definisi populasi yang tepat untuk diteliti. Hal ini termasuk dengan lokasi, batasan untuk kelompok, usia, jenis kelamin, maupun pekerjaan. Berdasarkan jumlahnya, terdapat dua jenis populasi, yaitu sebagai berikut :

1. Populasi Terbatas

Populasi terbatas adalah populasi yang jumlahnya dapat dihitung. Namun terkadang memiliki populasi yang sangat besar. Sehingga dapat diperlakukan sebagai populasi yang tak terbatas sebagai kumpulan statistik.

2. Populasi Tidak Terbatas

Populasi tidak terbatas adalah populasi yang tidak memungkinkan peneliti untuk menghitung jumlah populasi yang ada secara keseluruhan. Sehingga populasi ini disebut sebagai populasi yang tidak terbatas atau tak terhingga.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, populasi yang akan diteliti yaitu mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang masih terhitung aktif dan berjumlah jumlah lebih dari 23.000 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari jumlah populasi yang diambil menurut prosedur tertentu dan dapat mewakili populasinya. Sampel digunakan jika populasi yang diteliti memiliki jumlah yang sangat besar dan menyebabkan peneliti tidak mungkin untuk meneliti seluruh populasi yang ada. Hal ini dapat dikarenakan, keterbatasan tenaga, waktu, maupun biaya yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga sampel yang digunakan harus mewakili populasi yang diteliti.

Menurut Djarwanto (1994), sampel merupakan sebagian dari keseluruhan populasi yang karakteristiknya akan diteliti. Sampel yang baik adalah sampel yang kesimpulannya dapat dikenakan pada populasi. Sehingga sampel bersifat representatif atau dapat menggambarkan karakteristik dari populasi itu sendiri.

Dalam melakukan penelitian ini terdapat kriteria khusus dalam menentukan sampel yang diteliti, yaitu :

- a. Mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang berstatus aktif.
- b. Menggunakan digital payment seperti m-banking, DANA, GoPay, ShopeePay, OVO, LinkAja, dsb.
- c. Sudah bertransaksi menggunakan QRIS minimal 5 kali.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengambilan sampel ini menggunakan rumus Solvin yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+Ne}$$

Dimana :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batasan toleransi kesalahan 10%

$$n = \frac{N}{1+N^e}$$

$$n = \frac{23.000}{1+23.000.(10\%)^2}$$

$$n = \frac{23.000}{1+230}$$

$$n = \frac{23.000}{231}$$

$$n = 99,5671$$

$$n = 100 \text{ (dibulatkan)}$$

Berdasarkan formulasi sampel di atas, maka minimal jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 100.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner. Kuisisioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden yang telah ditentukan untuk dijawab (Sugiyono, 2005).

Menurut KBBI, kuisisioner merupakan sebuah alat survei atau riset yang terdiri dari sekumpulan pertanyaan tertulis yang bertujuan untuk mendapatkan respon dari kelompok yang dipilih oleh peneliti. Riset tersebut dapat melalui wawancara pribadi ataupun melalui pos.

3.6. Definisi Operasi Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel dependent (Y) atau disebut sebagai variabel terikat dan variabel independent (X) yang berarti variabel tidak terikat atau variabel bebas.

Menurut Sugiyono (2017), variabel independent adalah suatu variabel atau beberapa yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel dependent. Pada penelitian ini, variabel independent (X) yang digunakan adalah biaya hidup, media informasi QRIS, dan jumlah dompet digital yang dimiliki.

Menurut Sugiyono (2017), variabel dependent adalah suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independent. Pada penelitian ini, variabel dependent (Y) yang digunakan adalah peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Berikut adalah definisi operasional variabel dependent (Y) dan independent (X) pada penelitian ini :

- a. Peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia (Y) adalah kesempatan seseorang dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran yang dipengaruhi oleh variabel dependent.
- b. Biaya hidup adalah sejumlah uang yang diterima dan dihabiskan oleh mahasiswa dalam kurun waktu satu bulan untuk memenuhi kebutuhan bulanan hidupnya dalam menempuh masa perkuliahannya di Universitas Islam Indonesia.
- c. Media informasi QRIS adalah informasi-informasi yang didapatkan oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia dalam mengetahui adanya QRIS serta cara penggunaan QRIS sebagai salah satu sistem pembayaran di Indonesia.
- d. Jumlah dompet digital yang dimiliki adalah jumlah dompet digital yang dimiliki mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang digunakan dalam melakukan pembayaran atau menyimpan uangnya.

3.7 Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata Bahasa Inggris yaitu *validity* yang berarti seberapa jauh keakuratan serta ketelitian suatu alat sesuai dengan fungsinya untuk mengukur (Yamin & Kurniawan, 2009). Menurut Sugiyono (2017), uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah sebuah data yang telah didapat valid atau tidak. Uji validitas tersebut akan menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Salah satu cara untuk mengukur untuk mengukur kevaliditasan suatu data adalah dengan menilai korelasi antar butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel dan kemudian akan dikatakan valid apabila terdapat korelasi positif antara butir pertanyaan dengan total skor (Ghozali & Latan, 2015).

Pada penelitian ini, uji validitas diuji dengan menggunakan bantuan *software* statistik berupa SPSS versi 22 dengan menggunakan alat berupa kuisisioner pada responden sebanyak 140 orang yang merupakan mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Uji validitas memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Jika r hitung $>$ r tabel maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.
2. Jika r hitung $<$ r tabel maka butir pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid.

Atau,

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka butir tersebut dikatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *reliability* yang memiliki arti sejauh mana hasil dari suatu pengukuran data memiliki keterpercayaan, kestabilan, keterandalan, konsistensi, dan keajegan yang dapat dipercaya. Hasil ukur tersebut dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran data terhadap kelompok dari subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama (Azwar, 2011).

Menurut Neuman (2007), Reliabilitas adalah keandalan atau konsistensi. Hal ini menunjukkan bahwa pengukuran data yang sama dan diulang akan memberikan hasil kondisi yang sangat mirip atau dapat dikatakan identik. Reliabilitas dalam penelitian kuantitatif yang menunjukkan bahwa hasil numerik yang dihasilkan dari suatu indikator tidak berbeda karena berasal dari karakteristik dari pengukuran data itu sendiri.

Uji realibilitas ini dilakukan pada responden yang merupakan mahasiswa Universitas Islam Indonesia sebanyak 140 orang dengan menggunakan *software* statistic berupa SPSS versi 22. Uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika nilai dari *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka dikatakan reliabel.
2. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka dikatakan tidak reliabel.

3.8. Teknik Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah salah satu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan kemudian data-data tersebut disusun, diolah, dan juga dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai masalah yang diteliti. Biasanya analisis deskriptif data ditampilkan dalam bentuk tabel biasa, atau tabel frekuensi, diagram, grafik, ukuran penyebaran data, ukuran pemusatan data, dan sebagainya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini disajikan analisis deskriptif yang berkaitan dengan karakteristik responden seperti biaya hidup, media informasi QRIS, dan jumlah dompet digital yang dimiliki.

b. Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)

Model peluang linear adalah sebuah model yang mengasumsikan bahwa probabilitas bersifat linear terhadap variabel-variabel penjelas, dalam hal ini variabel terikat yang berupa kualitatif (kategori) dianggap sebagai variabel dummy (Widarjono, 2005). Model peluang linear ini bertujuan untuk menganalisis variabel dependen yang memiliki sifat kualitatif (kategori) dan variabel independen yang memiliki sifat kuantitatif (tidak dalam kategori). Pada metode ini, diasumsikan bahwa peluang bersifat linear terhadap variabel penjelas. Bentuk persamaan dalam metode peluang linear adalah :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4$$

Dimana

X = Nilai dari atribut untuk individu yang dipelajari

Y = 1, jika responden menggunakan QRIS

0, jika responden belum menggunakan QRIS

E = Galat, diasumsikan sebagai variabel acak yang berdistribusi secara bebas dengan nilai Tengah sampai dengan nol.

c. Uji Hipotesis

1) Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan. Model tersebut dapat dikatakan layak jika memiliki nilai sig F lebih kecil atau sama dengan alpha 5% (Sugiyono, 2014). Uji F dapat dilakukan dengan membandingkan antara F Statistik dan F tabel. Apabila F statistik > dari F tabel maka hasil dari uji tersebut signifikan atau menolak H₀. Namun, apabila F Tabel > F statistic maka hasil dari uji tersebut tidak signifikan atau gagal menolak H₀.

2) Uji t

Uji t bertujuan untuk menguji hipotesis hubungan antara dua variabel atau lebih apabila terdapat variabel yang dikendalikan. Hipotesis dari hasil uji tersebut dapat diterima apabila nilai sig < α 5% dan koefisien regresi searah dengan hipotesis (Sugiyono, 2014). Uji t dilakukan dengan cara membandingkan t statistik dengan t tabel. Apabila t statistik > t tabel, maka hasil uji tersebut signifikan atau menolak H₀. Namun, apabila t statistic < t tabel, maka hasil uji tersebut tidak signifikan atau gagal menolak H₀.

3) Koefisien Determinasi (R²) atau R-Squared

Uji Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui persentase perubahan variabel Y (variabel dependen) dan variabel X (variabel independen). Jika R^2 semakin besar, maka persentase variabel Y yang disebabkan oleh variabel X semakin tinggi. Berbanding terbalik apabila R^2 semakin kecil, maka persentase perubahan variabel Y yang disebabkan oleh variabel X semakin rendah (Sujarweni, 2015). Nilai R^2 mencerminkan seberapa besar variasi dari variabel Y dapat diterangkan oleh variabel X.

4) Perhitungan Nilai Kritis

Nilai peluang adalah nilai yang bertujuan untuk membandingkan keseluruhan titik sampel kejadian yang diinginkan dengan banyaknya anggota pada ruang sampel dalam suatu kejadian yang diteliti (Unggul, 2015).

Menurut Vincent (1991), nilai kritis bertujuan untuk meneliti seberapa besar variabel independent dalam mempengaruhi variabel dependent pada penelitian. Nilai kritis adalah suatu nilai yang digunakan peneliti untuk membatasi suatu turunan.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

4.1.1. Profil Universitas Islam Indonesia

Universitas Islam Indonesia atau biasa disingkat menjadi UII adalah Perguruan Tinggi Swasta nasional tertua di Indonesia yang berlokasi di Yogyakarta. Universitas Indonesia telah terakreditasi unggul atau A dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) yang terdapat dalam Surat Keputusan BAN-PT No. 705/SK/BAN-PT/AK-ISK/PT/VIII/2021. (www.medcom.id)

Awal mulanya, pada tahun 1945, diadakan sidang umum Majelis Sjoero Moeslimin Indonesia (Masjoemi) yang dihadiri oleh beberapa tokoh politik terkemuka seperti Dr. Mohammad Hatta, Mohammad Natsir, Mr. Mohammad Roem, dan KH. Wahid Hasyim. Pada pertemuan ini membentuk salah satu keputusan yaitu pembentukan Sekolah Tinggi Islam (STI). Sekolah Tinggi Islam didirikan di Jakarta pada tanggal 8 Juli 1945. Kemudian pada tanggal 10 April 1946 STI Kembali didirikan di Yogyakarta oleh para tokoh nasional yang sama, seperti Dr. Mohammad Hatta, KH. Wahid Hasyim, Mohammad Roem, dan Mohammad Natsir. Satu tahun kemudian pada tahun 1947, Sekolah Tinggi Islam berganti nama menjadi Universitas Islam Indonesia dengan empat fakultas perintis yaitu Fakultas Ekonomi, Fakultas Agama, Fakultas Hukum, dan Fakultas Pendidikan dan mulai beroperasi pada Juni 1948. Namun kurang dari tujuh bulan, UII terpaksa ditutup karena adanya peristiwa serangan militer Belanda. Pada peristiwa tersebut, banyak mahasiswa dan dosen yang bergabung dengan tentara Indonesia untuk mengusir Belanda. Pada 1950, tak lama usai perang berakhir, UII memindahkan perkuliahannya di beberapa tempat di Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia mengalami banyak perkembangan di bawah kepemimpinan Prof. M.R.R.H.A Kasmat Bahuwinangun (1960-1963) dan Prof. Dr.M. Sardjito (1964-1970). Pada rentang waktu 1960 hingga 1970, dibangunlah Fakultas Syariah dan Fakultas Tarbiyah serta membangun Fakultas Hukum dan Syariah di Purwokerto. Kemudian pada tahun 1964 hingga 1970, UII diperluas hingga memiliki 22 fakultas yang bertempat di Yogyakarta, Solo, Klaten, Purwokerto, dan Gorontalo. Namun akibat adanya peraturan pemerintah yang melarang UII menyelenggarakan Pendidikan di luar Yogyakarta, dan mengakibatkan UII harus menutup kampus-kampus cabang (p2k.unkris.ac.id).

Saat ini Universitas Islam Indonesia memiliki delapan fakultas yang berlokasi di Yogyakarta, yaitu Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Fakultas Teknologi Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Kedokteran, dan Fakultas Ilmu Agama Islam.

Fakultas Bisnis dan Ekonomika beralamat di Jalan Prawiro Kuat, Ngringin, Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan memiliki lokasi yang berbeda diantara tujuh Fakultas lainnya yang berlokasi di Jalan Kaliurang Km 14.5, Krawitan, Umbulmartani, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Program-program Pendidikan yang dimiliki oleh Universitas Islam Indonesia sangat beragam yang mana terdiri dari satu program diploma, tiga program sarjana terapan, dan 26 program sarjana. Universitas Islam Indonesia juga memiliki berbagai pendidikan pasca sarjana dengan total 24 jenis program pendidikan yang terdiri dari program magister (S2) dan doktor (S3). Berikut adalah program pendidikan yang terdapat di Universitas Islam Indonesia :

Tabel 4.1 Program Pendidikan Universitas Islam Indonesia

Program Pendidikan	Fakultas	Jurusan
Diploma (D3)	Fakultas Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam	Analisis Kimia
Sarjana Terapan	Fakultas Bisnis dan Ekonomika	1. Akuntansi Perpajakan 2. Analisis Keuangan 3. Bisnis Digital
Sarjana (S1)	Fakultas Bisnis dan Ekonomika	1. Akuntansi 2. Manajemen 3. Ekonomi Pembangunan 4. Akuntansi (Program Internasional) 5. Manajemen (Program Internasional) 6. Ekonomi Pembangunan (Program Internasional)
	Fakultas Hukum	Hukum
	Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya	1. Psikologi 2. Ilmu Komunikasi 3. Hubungan Internasional

	<ul style="list-style-type: none"> 4. Pendidikan Bahasa Inggris 5. Ilmu Komunikasi (Program Internasional) 6. Hubungan Internasional
Fakultas Teknologi Industri	<ul style="list-style-type: none"> 1. Teknik Industri 2. Teknik Kimia 3. Teknik Elektro 4. Teknik Mesin 5. Informatika 6. Rekayasa Tekstil 7. Teknik Industri (Program Internasional) 8. Teknik Kimia (Program Internasional) 9. Informatika (Program Internasional)
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Teknik Sipil 2. Arsitektur 3. Teknik Lingkungan 4. Teknik Sipil (Program Internasional) 5. Arsitektur (Program Internasional)
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kimia 2. Farmasi 3. Statistika 4. Pendidikan Kimia 5. Farmasi (Pendidikan Internasional)

	Fakultas Pendidikan Agama Islam	1. Ahwal Al-Syakhshiyah 2. Eknomi Islam 3. Pendidikan Islam 4. Ahwal Al-Syakhshiyah (Program Internasional)
	Fakultas Kedokteran	Kedokteran
Magister (S2)	Fakultas Bisnis dan Ekonomika	1. Manajemen 2. Akuntansi 3. Ilmu Ekonomi
	Fakultas Hukum	1. Hukum 2. Kenotariatan
	Fakultas Psikologi dan Sosial Budaya	Psikologi
	Fakultas Teknologi Industri	1. Teknik Industri 2. Informatika
	Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	Kimia
	Fakultas Ilmu Agama Islam	Ahwal Al-Syakhshiyah
Doktor (S3)	Fakultas Bisnis dan Ekonomika	1. Ilmu Ekonomi 2. Manajemen
	Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan	Teknik Sipil
	Fakultas Ilmu Agama Islam	Ahwal Al-Syakhshiyah
Profesi	Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	Apoteker
	Fakultas Teknologi Idustri	Arsitek

	Fakultas Kedokteran	Dokter

4.1.2. Visi dan Misi Universitas Islam Indonesia

a. Visi

Terwujudnya Universitas Islam Indonesia sebagai rahmatan lil'alam, memiliki komitmen pada kesempurnaan (keunggulan), risalah islamiah, dibidang Pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat, dan dakwah, setingkat universitas yang berkualitas di negara-negara maju.

b. Misi

Menegakkan wahyu Ilahi dan sunah Nabi sebagai sumber kebenaran mutlak serta rahmat bagi alam semesta, dan mendukung cita-cita luhur dan suci bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui upaya membentuk tenaga ahli dan sarjana muslim yang bertakwa, berakhlak, terampil, berilmu amaliah dan beramal ilmiah, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, seni yang berjiwa agama Islam, membangun masyarakat dan negara Republik Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang diridai oleh Allah Swt., serta mendalami, mengembangkan, dan menyebarluaskan pemahaman ajaran agama Islam untuk dihayati dan diamalkan oleh warga Universitas dan masyarakat pada umumnya.

4.1.3. Struktur Organisasi Universitas Islam Indonesia

Tabel 4.2 Struktur Organisasi Universitas Islam Indonesia

Jabatan	Nama
Rektor	Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D
Wakil Rektor Bidang Pengembangan Akademik dan Riset	Prof. Dr. Jaka Nugraha, S.Si., M.Si
Wakil Rektor Bidang Sumber Daya dan Pengembangan	Dr. Zaenal Arifin, M.Si.
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Keagamaan, dan Alumni	Dr. Drs. Rohidin, S.H., M.Ag.

Wakil Rektor Bidang Kemitraan dan Kewirausahaan	Ir. Wiyono Raharjo, M.Arch., Ph.D.
Sekretariat Eksekutif	Hangga Fathana, S.IP., B.Int.St., M.A.
Kepala Bidang Hubungan Masyarakat	Rifqi Sasmita Hadi, S.E., M.M.
Kepala Bidang Etika dan Hukum	Anang Zubaidy, S.H., M.H.
Kepala Bidang Administrasi Umum	Dian Ekayanti, S.E.
Kepala Badan Perencanaan dan Pengembangan atau Rumah Gagasan	Dr. Raden Bagus Fajriya Hakim, S.Si., M.Si.
Kepala Bidang Akreditasi dan Rekognisi	Noviani Ima Wantoputri, S.T., M.T.
Kepala Bidang Akademik dan Organisasi	Shubhi Mahmashony Harimurti, S.S., M.A.
Direktur Sumber Daya Manusia	Ike Agustina, S.Psi., M.Psi., Psi.
Kepala Pusat Bantuan Sosial dan Kesehatan	Ahada Nur Fauziya, S.E., M.Ak., Ak.
Kepala Divisi Administrasi SDM	Martina Nur Hartini, S.E.
Kepala Divisi Pengembangan SDM	Pangesti Rahman, S.E.
Kepala Divisi Sistem Informasi SDM	Mono Nanang Sugianto, A.Md.
Direktur Sarana dan Prasarana	Cahyo Nugroho, A.Md.
Kepala Divisi Pemeliharaan dan Inventaris	Aris Widada, A.Md.
Kepala Badan Penjaminan Mutu	Dr. Rina Mulyati, S.Psi., M.Si.
Kepala Bidang Pengendali Sistem Mutu	Ahmad Nurozi, S.H.I., M.S.I.
Kepala Bidang Audit Mutu Internal	Elyza Gustri Wahyuni, S.T., M.Cs.
Kepala Badan Sistem Informasi	Mukhammad Andri Setiawan, S.T., M.Sc., Ph.D.

Kepala Bidang Perencanaan	Kholid Haryono, S.T., M.Kom.
Kepala Bidang Pengembangan	Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng.
Kepala Bidang Operasi	Ari Sujarwo, S.Kom., M.I.T.
Kepala Divisi Administrasi dan Manajemen Proyek	Endro Mustofa, S.Kom.
Kepala Divisi Layanan Pengguna	Lungit Marsudi Wening, S.Kom
Direktur Pembinaan Kemahasiswaan	Beni Suranto, S.T., M.Soft.Eng.
Kepala Divisi Pembinaan Kepribadian dan Kesejahteraan	Nur Pratiwi Noviati, S.Psi., M.Psi., Psi.
Kepala Divisi Pembinaan Prestasi	Arif Fajar Wibisono, S.E., M.Sc.
Direktur Pondok Pesantren	Dr. Tamyiz Mukharrom, M.A.
Mudir Pondok Pesantren Putra	Suyanto, S.Ag., M.Ag.
Mudir Pondok Pesantren Putri	Tajul Muluk, S.Ud., M.Ag.
Direktur Pendidikan dan Pembinaan Agama Islam	Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd.
Kepala Divisi Pendidikan dan Dakwah	Ahmad Sadzali, L.c., M.H.
Kepala Divisi Pengembangan	Tian Wahyudi, S.Pd.I., M.Pd.I.
Direktur Pengembangan Karier dan Alumni	Allan Fatchan Gani Wardhana, S.H., M.H
Kepala Divisi Pengembangan Karier	Lifhya Ahadiati Akmala, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
Kepala Divisi Pemberdayaan Alumni	Mujiati Dwi Kartikasari, S.Si., M.Sc.
Direktur Pengembangan Akademik	Dr. R.M. Sisdarmanto Adinandra, S.T., M.Sc.
Kepala Divisi Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran	Dr. Atina Ahdika, S.Si., M.Si.

Kepala Divisi Pengembangan Program	Riska Dwi Astuti, S.Pd., M.Sc.
Direktur Perpustakaan	Muhammad Jamil, S.IP.
Kepala Divisi Administrasi Umum dan Rumah Tangga	Erna Harmawati, A.Md.
Kepala Divisi Pelayanan Pemustaka	Neneng Asaniyah, S.I.Pust.
Kepala Divisi Pelayanan Teknis	Suharti A.D., S.IP.
Direktur Kemitraan atau Kantor Urusan Internasional	Dr.rer.nat. Dian Sari Utami, S.Psi., M.A.
Kepala Divisi Kemitraan Luar Negeri	Dr. Joni Aldilla Fajri, S.T., M.Eng.
Kepala Divisi Kemitraan Dalam Negeri	Bambang Suratno, S.T., M.T., Ph.D.
Kepala Divisi Mobilitas Internasional	Nihlah Ilhami, S.Pd.
Direktur Pemasaran	Galang Prihadi Mahardhika, S.Kom., M.Kom.
Kepala Divisi Pengembangan Media dan Riset	Nadia Wasta Utami, S.I.Kom., M.A.
Kepala Divisi Promosi	Aqida Shohiha, S.E.I., M.E.
Direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat	Eko Siswoyo, ST., M.Sc.ES., Ph.D.
Kepala Pusat Penelitian	Dr.rer.soc. Masduki, S.Ag., M.Si.
Kepala Pusat Pengabdian Masyarakat	Junaidi Safitri, S.E.I., M.E.I.
Kepala Pusat Kuliah Kerja Nyata (KKN)	dr. Raden Edi Fitriyanto, M.Gizi.
Direktur Pembinaan dan Pengembangan Kewirausahaan atau Simpul Tumbuh	Dr. Ir. Arif Wismadi, M.Sc.

Kepala Divisi Pengembangan Kewirausahaan atau Inkubasi Bisnis dan Inovasi Bersama (IBISMA)	Bagus Panuntun, S.E., M.B.A.
Kepala Divisi Pendidikan Lanjut atau Lembaga Sertifikasi Profesi	Dr. Dwi Handayani, S.T., M.Sc.
Direktur Keuangan dan Anggaran	Dra. Erna Hidayah, M.Si., Ak..
Kepala Divisi Akuntansi	Sunaryo, A.Md.
Kepala Divisi Anggaran	Siti Khodijah, S.E.
Kepala Divisi Keuangan dan Pajak	Furqon, S.E.
Kepala Pusat Studi Islam	Edi Safitri, S.Ag., M.S.I.
Kepala Pusat Studi Gender	Dr. Dra. Trias Setiawati, M.Si.
Kepala Pusat Studi Hak Asasi Manusia	Eko Riyadi, S.H., M.H.
Kepala Pusat Studi Tafsir Al-Qur'an dan Hadis (Tafaquh)	Fajar Fandi Atmaja, Lc., M.S.I.
Kepala Pusat Halalan Thoyiban Research dan Education (H-Trend)	Ardi Nugroho, S.Farm., M.Sc.
(Plt.) Kepala Pusat Studi Napza	Prof. dr. Soewadi, MD., MPH., Sp.KJ(K)., Ph.D.

Sumber: uii.ac.id

4.2. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi responden atau sampel penelitian adalah mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan hasil kuisioner yang dikumpulkan dari 140 sampel mahasiswa Universitas Islam Indonesia, diperoleh karakteristik responden yang digambarkan sebagai berikut :

a. Jenis Kelamin

Total responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian terbagi menjadi dua yaitu responden berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan. Berikut merupakan total responden berdasarkan jenis kelamin pada penelitian ini:

Tabel 4.3 Jenis Kelamin

JenisKelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	17	12.1	12.1	12.1
	Perempuan	123	87.9	87.9	100.0
	Total	140	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Dari tabel 4.3 di atas diketahui bahwa sebagian besar responden yang mengisi kuisisioner ini berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 17 orang dengan persentase 12,1% dan selebihnya berjenis kelamin Perempuan dengan jumlah 123 responden dengan persentase 87,9%. Dasar pemikiran perempuan menggunakan menggunakan qris dikarenakan perempuan merasa lebih aman menggunakan *digital payment* dalam bentuk QRIS daripada membawa uang fisik yang memiliki risiko yang lebih tinggi untuk dicuri ataupun hilang kemudian juga banyaknya promo serta diskon yang menarik yang menarik pengguna perempuan agar lebih aktif berbelanja.

b. Usia

Berdasarkan usia, responden pada penelitian berusia 20 tahunan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.4 Usia

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	29	20.7	20.7	20.7
	21	35	25.0	25.0	45.7
	22	52	37.1	37.1	82.9
	23	20	14.3	14.3	97.1
	24	3	2.1	2.1	99.3
	25	1	.7	.7	100.0
	Total	140	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini berkisar diantara 20-25 tahun. Pada penelitian ini terdapat 29 responden berusia 20 tahun dengan persentase sebesar 20,7%, 35 responden berusia 21 tahun dengan persentase sebesar 25%, 52 responden berusia 22 tahun dengan persentase sebesar 37,1%, 20 responden berusia 23 tahun dengan persentase sebesar 14,3%, 3 responden berusia 24 tahun dengan persentase sebesar 2,1%. Kemudian 1 responden berusia 25 tahun atau sebesar 0,7%. Sehingga dapat diketahui bahwa responden sebagian besar berusia 22 tahun.

c. Jurusan

Berdasarkan jurusan, responden terdiri dari delapan Fakultas yaitu Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Fakultas Hukum, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Fakultas Teknologi Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Kedokteran, dan Fakultas Ilmu Agama Islam yang terbagi dalam berbagai jurusan sebagai berikut

Tabel 4.5 Jurusan

		Jurusan			
Valid		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Akuntansi	13	9.3	9.3	9.3
	Analisis keuangan	1	.7	.7	10.0
	Arsitektur	1	.7	.7	10.7
	Ekonomi Islam	3	2.1	2.1	12.9
	Ekonomi Pembangunan	32	22.9	22.9	35.7
	Farmasi	3	2.1	2.1	37.9
	Hubungan Internasional	2	1.4	1.4	39.3
	Hukum	20	14.3	14.3	53.6
	Ilmu Komunikasi	6	4.3	4.3	57.9
	Imu Komunikasi	1	.7	.7	58.6
	Kedokteran	4	2.9	2.9	61.4
	Kimia	1	.7	.7	62.1
	Manajemen	14	10.0	10.0	72.1
	PAI	4	2.9	2.9	75.0
	Pendidikan Bahasa Inggris	2	1.4	1.4	76.4
	Pendidikan Kimia	1	.7	.7	77.1
	Perbankan dan Keuangan	2	1.4	1.4	78.6
	Psikologi	3	2.1	2.1	80.7
	Statistika	3	2.1	2.1	82.9
	Teknik Elektro	4	2.9	2.9	85.7
	Teknik Industri	6	4.3	4.3	90.0
	Teknik Informatika	2	1.4	1.4	91.4
	Teknik Kimia	1	.7	.7	92.1
	Teknik Lingkungan	3	2.1	2.1	94.3
	Teknik Mesin	5	3.6	3.6	97.9
	Teknik Sipil	3	2.1	2.1	100.0
	Total	140	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Dari tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini berasal dari 24 jurusan program sarjana, dan 2 jurusan program D3 dengan responden terbanyak berasal dari jurusan Ekonomi Pembangunan.

a. Semester Perkuliahan

Berdasarkan semester perkuliahan, responde dibagi menjadi 5 kategori, yaitu :

Tabel 4.6 Semester Perkuliahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6	4.3	4.3	4.3
	4	38	27.1	27.1	31.4
	6	37	26.4	26.4	57.9
	8	53	37.9	37.9	95.7
	10	6	4.3	4.3	100.0
	Total	140	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini didominasi oleh mahasiswa semester 4-8 yang terdiri dari 38 mahasiswa dengan 4 semester perkuliahan atau sebesar 27,1%, 37 mahasiswa dengan 6 semester perkuliahan atau sebesar 26,4%, dan 53 mahasiswa dengan 8 semester perkuliahan atau sebesar 37,9%. Kemudian juga terdapat 6 mahasiswa semester 2 dengan persentase sebesar 4,3% dan 6 mahasiswa semester 10 dengan persentase sebesar 4,3%.

4.3. Uji Validitas dan Realibilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur apakah sebuah data yang telah didapat valid atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan empat item pertanyaan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7

Correlations

		total
biayahidup	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	140
jumlahdompetchigital	Pearson Correlation	.601**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	140
mediainformasiQRIS	Pearson Correlation	.732**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	140
peluang	Pearson Correlation	.281**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	140
total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	140

Sumber: Pengolahan data primer SPSS 22, 2023

Berdasarkan tabel, maka dapat dilihat bahwa pada butir pertanyaan untuk tiap variabel yaitu biaya hidup, jumlah dompet digital, media informasi qris, dan peluang pembayaran menggunakan qris di atas valid karena memiliki r hitung $>$ r tabel sebesar 0,1648.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2015), suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitasnya minimal 0,6. Uji Realibititas pada suatu penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengukur yang berupa pertanyaan dapat diandalkan dan dipercaya.

Tabel 4.8

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.261
		N of Items	2 ^a

	Part 2	Value	.017
		N of Items	2 ^b
	Total N of Items		4
Correlation Between Forms			.448
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.618
	Unequal Length		.618
Guttman Split-Half Coefficient			.618

Sumber: Pengolahan data primer SPSS 22, 2023

Hasil uji realibilitas dari kelima variabel ini menunjukkan bahwa nilai koefisien pada uji realibilitas ini mendapatkan hasil sebesar 0,618. Hasil ini lebih besar dari 0,6 yang mana dapat disimpulkan bahwa kelima pertanyaan pada kuisisioner dalam penelitian reliabel.

4.3. Pengelolaan dan Analisis Data

4.3.1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Islam Indonesia menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan selanjutnya, dilakukan uji deskriptif yang dilakukan untuk mengetahui peluang kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan kriteria jawaban tersebut, maka dapat dijelaskan deskriptif penilaian para responden terhadap variabel penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut :

Berdasarkan tabel pada lampiran nomor lima, dapat diketahui bahwa pada variabel biaya hidup, mahasiswa Universitas Islam Indonesia dalam sebulan memiliki biaya hidup paling besar adalah 12 juta dan hanya berjumlah dan biaya hidup terkecil adalah 2 juta dengan responden berjumlah 30 orang. Sebanyak 25 responden juga diketahui memiliki biaya hidup sebesar 3 juta dan 21 responden memiliki biaya hidup sebesar 2,5 juta dalam sebulan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden memiliki biaya hidup sebesar 2 hingga 3 juta dalam sebulan.

Berdasarkan tabel pada lampiran nomor 6, dapat diketahui bahwa pada variabel jumlah uang digital, responden memiliki minimal satu dompet digital untuk melakukan transaksi pembayaran elektronik. Pada penelitian ini diketahui paling banyak responden memiliki 2 dompet digital dengan responden sebanyak 57 orang dan 9 orang diketahui memiliki paling banyak 6 dompet digital untuk melakukan transaksi pembayaran elektronik ataupun menyimpang uangnya.

Berdasarkan pada tabel pada lampiran nomor 7, dapat diketahui bahwa pada variabel media informasi QRIS sejumlah 57 orang mengetahui dan dapat menggunakan QRIS melalui 2 media informasi. Namun juga terdapat 2 responden yang tidak mengetahui QRIS melalui media informasi atau tanpa informasi dalam bentuk apapun. Sehingga dapat diketahui bahwa QRIS juga dapat digunakan dengan mudah tanpa harus mencari tau cara penggunaannya.

Berdasarkan tabel pada lampiran nomor delapan, dapat diketahui bahwa rata-rata tertinggi pada hasil penelitian ini adalah media informasi QRIS sebesar 3,18% yang berarti semakin banyak media informasi yang dimiliki maka semakin besar peluang mahasiswa menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

4.3.2. Uji Hipotesis

4.3.2.1 Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent secara bersama-sama atau simultan (Sugiyono, 2014). Berikut hasil tabel penelitian:

Tabel 4.7 Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.157	3	.386	2.542	.059 ^b
	Residual	20.636	136	.152		
	Total	21.793	139			

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh F statistik sebesar 2,542 dengan menggunakan derajat keyakinan (α) sebesar 5% atau 0,05. Maka F tabel sebesar 2,44, yang berarti $2,542 > 2,44$. Berdasarkan hasil di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa F statistik $>$ F tabel. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independent yaitu biaya hidup, jumlah dompet digital, dan media informasi QRIS secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (peluang penggunaan QRIS).

4.3.2.2. Uji t

Uji t bertujuan untuk menguji hipotesis hubungan antara dua variabel atau lebih apabila terdapat variabel yang dikendalikan (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini memiliki sampel yang berjumlah 140 responden dan jumlah variabel bebas sebanyak empat, sehingga dapat diketahui df

= $n - k = 136$. Sehingga untuk df sebesar 136 dengan signifikansi sebesar 0,05 (5%) diperoleh nilai t tabel yaitu sebesar 1,978. Berikut hasil penelitian:

Tabel 4.8 Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	.553	.127		4.349	.000
	Biayahidup	.030	.038	.071	.799	.426
	Jumlahdompetdigital	.081	.031	.225	2.583	.011
	mediainformasiQRIS	-.020	.026	-.071	-.778	.438

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui bahwa t statistik untuk biaya hidup yaitu sebesar 0,799 dan menggunakan derajat keyakinan (α) sebesar 5% serta df 136 maka diperoleh hasil t tabel sebesar 1,978. Dapat dilihat bahwa t statistik $0,799 < t$ tabel 1,978 dan nilai signifikansi $0,426 > 0,05$. Sehingga gagal menolak H_0 yang artinya variabel biaya hidup tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui bahwa t statistik untuk jumlah dompet digital yaitu sebesar dan menggunakan derajat keyakinan (α) sebesar 5% serta df 136 maka diperoleh hasil t tabel sebesar 1,978. Dapat dilihat bahwa t statistik $2,583 > t$ tabel 1,978 dan nilai signifikansi $0,011 < 0,05$. Sehingga menolak H_0 dan menerima H_a yang artinya variabel jumlah dompet digital berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui bahwa t statistik untuk media informasi QRIS yaitu sebesar 0,778 dan menggunakan derajat keyakinan (α) sebesar 5% serta df 136 maka diperoleh hasil t tabel sebesar 1,978. Dapat dilihat bahwa t statistik $0,778 < t$ tabel 1,978 dan nilai signifikansi $0,438 < 0,05$. Sehingga gagal menolak H_0 yang artinya variabel media informasi QRIS tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

4.3.2.3. Koefisien Determinasi

Tabel 4.9 R-Squared

Model Summary ^b							
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	.230 ^a	.053	.032	.390	.053	2.542	3

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil R Square adalah sebesar 0,053% atau 5,3% artinya variabel biaya hidup, jumlah dompet digital dan media informasi QRIS pada penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 5,3% terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia, sedangkan 94,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

4.3.3. Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)

Tabel 4.10 Model Peluang Linear

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.553	.127		4.349	.000
	Biayahidup	.030	.038	.071	.799	.426
	Jumlahdompetdigital	.081	.031	.225	2.583	.011
	mediainformasiQRIS	-.020	.026	-.071	-.778	.438

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Untuk menghitung besar nilai peluang kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran mahasiswa Universitas Islam Indonesia, diberikan ilustrasi model perhitungan peluang sebagai berikut :

- Untuk nilai tertinggi pada masing-masing variabel

$$y = 0,553 + 0,03BHP + 0,081 JDD - 0,02MIQRIS$$

$$y = 0,553 + 0,03(12) + 0,081(6) - 0,02(10)$$

$$y = 0,553 + 0,36 + 0,486 - 0,2$$

$$y = 1,199$$

Hasil perhitungan di atas, nilai peluang 1,199 (lebih besar dari 0,5) hal ini berarti ilustrasi perhitungan nilai terendah pada masing-masing variabel menunjukkan adanya peluang mahasiswa UII berpeluang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

2. Untuk nilai terendah pada masing-masing variabel

$$y = 0,553 + 0,03BHP + 0,081 JDD - 0,02MIQRIS$$

$$y = 0,553 + 0,03(1) + 0,081(1) - 0,02(0)$$

$$y = 0,553 + 0,03 + 0,081 - 0$$

$$y = 0,664$$

Hasil perhitungan di atas, nilai peluang 0,664 (lebih besar dari 0,5) hal ini berarti ilustrasi perhitungan nilai terendah pada masing-masing variabel menunjukkan adanya peluang mahasiswa UII berpeluang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai terendah dan tertinggi pada masing-masing variabel independen, menunjukkan pada kedua nilai tersebut terjadi peluang mahasiswa UII menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

4.3.4. Perhitungan Nilai Kritis

- 1) Nilai kritis biaya hidup

$$y = 0,553 + 0,03BHP$$

$$0,5 - 0,553 = 0,03BHP$$

$$-0,053/0,03 = BHP$$

$$-1,766 = BHP$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peluang nilai kritis mahasiswa Universitas Islam Indonesia berdasarkan biaya hidup mempunyai peluang kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran sebesar 1,77. Hal ini berarti pihak yang berkepentingan untuk mensosialisasikan atau memasarkan QRIS memiliki sasaran responden yang dikirim uang perbulan 1,77 juta atau lebih.

- 2) Nilai kritis jumlah dompet digital

$$y = 0,553 + 0,081JDD$$

$$0,5 - 0,553 = 0,081JDD$$

$$-0,053/0,081 = JDD$$

$$-0,654 = JDD$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peluang nilai kritis mahasiswa Universitas Islam Indonesia berdasarkan jumlah dompet digital mempunyai peluang

kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran sebesar 0,654 atau dibulatkan menjadi satu. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran memiliki minimal satu dompet digital yang digunakan untuk melakukan pembayaran.

3) Nilai kritis media informasi QRIS

$$y = 0,553 - 0,02MIQRIS$$

$$0,5 - 0,553 = -0,02MIQRIS$$

$$-0,053/-0,02 = MIQRIS$$

$$2,65 = MIQRIS$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peluang nilai kritis mahasiswa Universitas Islam Indonesia berdasarkan media informasi QRIS mempunyai peluang kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran sebesar 2,65 atau dibulatkan menjadi satu. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran mengetahui minimal 3 informasi mengenai QRIS untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

4.4. Pembahasan

4.4.1. Pengaruh Biaya Hidup Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

Hasil regresi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa biaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan nilai signifikansi $0,426 > 0,05$. Variabel biaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini terjadi karena dompet digital telah banyak digunakan oleh mahasiswa dan digunakan untuk transaksi kegiatan pembayaran harian yang tanpa dipengaruhi oleh biaya hidup masing-masing mahasiswa karena dompet digital dinilai lebih praktis dan efisien dibandingkan dengan uang tunai dan dapat digunakan di *merchant* manapun yang menyediakan QRIS tanpa minimal belanja. Sehingga besar kecilnya biaya hidup yang didapatkan dan dikeluarkan mahasiswa dalam sebulan tidak akan mempengaruhi peluang pembayaran menggunakan QRIS bagi mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harwin (2020) yang mengungkapkan semakin besar pendapatan atau biaya hidup seseorang, maka akan semakin banyak konsumsinya dalam sebulan. Sebaliknya tingkat pendapatan seseorang yang semakin kecil, maka hampir dari seluruh pendapatannya dalam sebulan akan digunakan untuk konsumsi.

4.4.2. Pengaruh Jumlah Dompot Digital Terhadap Peluang Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

Hasil regresi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa jumlah dompet digital berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan nilai signifikansi $0,011 < 0,05$. Variabel jumlah dompet digital berpengaruh secara signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini terjadi karena berbagai penyedia jasa dompet digital mengadakan promosi dan kerap menawarkan banyak penawaran menarik seperti poin reward penggunaan serta diskon dari yang jumlahnya kecil maupun besar. Sehingga pengguna lebih memilih menggunakan dompet digital untuk kegiatan sehari-hari untuk transaksi dalam jumlah kecil hingga besar dan menggunakan dompet digital yang dimilikinya sesuai dengan promo yang ditawarkan. Jika promo yang ditawarkan habis, maka pengguna dapat menggunakan dompet digital lainnya guna menikmati promo lain yang ditawarkan pada dompet digital lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Habibatul Mukarramah (2023) yang menjelaskan bahwa dengan adanya dompet digital, masyarakat jadi tidak repot untuk membawa uang tunai yang banyak, kartu debit, dan kartu kredit. Karena dengan adanya dompet digital pada smartphone, seseorang dapat melakukan transaksi apapun, kapanpun dan dimanapun.

4.4.3. Pengaruh Media Informasi QRIS Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia

Hasil dari regresi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media informasi QRIS berpengaruh terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia dengan nilai signifikansi sebesar $0,438 < 0,05$. Variabel media informasi QRIS tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini terjadi karena pilihan dan sikap seseorang memiliki pengaruh terhadap keputusan seseorang terhadap sesuatu. Sehingga tanpa perlu banyaknya informasi mengenai QRIS, jika seseorang tertarik menggunakan QRIS maka ia akan memilih tanpa perlu mencari tau lebih lanjut mengenai informasi yang berkaitan dengan pilihannya. Saat ini juga pemerataan penggunaan QRIS telah dilakukan di berbagai tempat dari pasar tradisional hingga pusat perbelanjaan modern dan berbagai UMKM. Informasi mengenai QRIS dan dompet digital saat ini banyak dilakukan oleh pemerintah serta penyedia jasa layanan pembayaran guna lebih banyak menarik minat Masyarakat untuk menggunakan QRIS baik dari poster atau berita tulis maupun promosi online. Saat ini banyak masyarakat yang memiliki kepercayaan diri untuk memahami tanpa mencari informasi lebih detail mengenai QRIS. Hal ini sejalan dengan penelitian

Jatmiko Utomo (2022) yang menyatakan bahwa motivasi, persepsi, pemahaman, keyakinan, dan sikap mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan.

BAB V

Kesimpulan dan Implikasi

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan berguna untuk memberikan informasi dan memudahkan pembaca untuk mengetahui secara cepat tentang inti dari hasil analisis dari penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian di atas yang berjudul “Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS Oleh Mahasiswa Universitas Islam Indonesia” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Peluang pembayaran menggunakan QRIS secara bersama-sama dipengaruhi oleh variabel biaya hidup, jumlah dompet digital, dan media informasi QRIS.
2. Biaya Hidup tidak berpengaruh positif terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa banyak sedikitnya biaya hidup mahasiswa Universitas Islam Indonesia tidak mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.
3. Jumlah Dompet Digital berpengaruh positif terhadap terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak dompet digital yang dimiliki, maka peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia akan semakin besar.
4. Media Informasi QRIS tidak berpengaruh positif terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sedikit atau banyaknya informasi mengenai QRIS yang didapatkan oleh seseorang tidak akan mempengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.
5. Ilustrasi hasil perhitungan pada nilai terendah dan tertinggi pada masing-masing variabel independen, menunjukkan pada kedua nilai tersebut terjadi peluang mahasiswa UII menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

5.2. Impilikasi

1. Pihak penyelenggara layanan dompet digital memberikan literasi, dan akses kemudahan serta keamanan dalam inklusi QRIS bagi mahasiswa UII pada khususnya dan para mahasiswa umumnya.
2. Memperbanyak informasi mengenai QRIS sebagai sarana pembayaran non-tunai kepada para mahasiswa.

3. Memperbanyak literasi dan inklusi QRIS kepada mahasiswa khususnya pada mahasiswa UII dan mahasiswa pada umumnya.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Bagi para peneliti yang akan mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai QRIS, dapat memperluas cakupan responden tidak hanya pada kalangan mahasiswa UII melainkan mahasiswa di luar kampus UII, dan pada masyarakat secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2022, November). *Tren Transaksi QRIS Meningkat Pesat Sejak Awal Pandemi*. Retrieved from databoks.katadata.co.id:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/11/01/tren-transaksi-qr-is-meningkat-pesat-sejak-awal-pandemi>
- Ahdiat, A. (2023, Juli). *Nilai Transaksi Digital Banking Indonesia per Bulan (Januari 2018-April 2023)*. Retrieved from databoks.katadata.co.id:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/transaksi-digital-banking-di-indonesia-tumbuh-158-dalam-5-tahun-terakhir>
- Akrom, H. M. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengeluaran Rumah Tangga di Jawa Timur.
- Alya. (2022). *Pengantar Ekonomi Pengertian Sistem Pembayaran*. Retrieved from studocu.com:
<https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-surabaya/pengantar-ekonomi/pengertian-sistem-pembayaran/42284539>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen*, 17.
- BI. (2020). *QRIS*. Retrieved from bi.go.id: <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Dwijayanti, A., Anhalsali, S., Rahayu, E. D., Munawar, Z., Komalasari, R., Pramesti, P., & Juliawati, P. (2022). Manfaat Quick Response Indonesian Standart (QRIS) Pada Nasabah di Bank Jabar Banten (BJB). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8, 256-264.
- Fatmawati, R. (2021, Desember). *Pengaruh Digital Marketing dan E-WOM Promotion Terhadap Repurchase Intention Dengan Trust in Store Sebagai Variable Interveng*. Retrieved from repository.unissula.ac.id.
- Handayani, N. L., & Soeparan, P. F. (2022). Peran Sistem Pembayaran Digital Dalam Revitalisasi UMKM. *Journal of Economics and Business Management*, 1, 20-32.
- Indonesia, D. K. (2018, Desember). *Mengenal Financial Teknologi*. Retrieved from bi.go.id:
<https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Kusnandar, V. B. (2022, Mei). *Transaksi Digital Kian Marak, Uang Elektronik Capai 594 Juta Unit Pada Februari 2022*. Retrieved from databoks.katadata.co.id:
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/19/transaksi-digital-kian-marak-uang-elektronik-capai-594-juta-unit-pada-februari-2022>
- Mantik, H. (2021). Pengembangan Quick Response Code Indonesian Standart Menggunakan Metode Customer Presented Mode (QRIS-CPM). 31-42.
- Mukarramah, H. (2021, Juli). *Pengaruh Dompot Digital (E-Wallet terhadap Minat beli Konsumen (Studi Kasus Pada Masyarakat Milenial di Jakarta)*. Retrieved from repository.uinjkt.ac.id.

- Mustajab, R. (2023, Februari). *Ada 28,75 Juta Pengguna QRIS di Indonesia Hingga Akhir 2022*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/digital/detail/ada-2875-juta-pengguna-qr-is-di-indonesia-hingga-akhir-2022>
- Narastri, M. (2020). Financial Technology Ditinjau Dari Perspektif Islam. *Journal of Sharia Economics*, 155-170.
- Nurohman, Y. A., Qurniawati, R. Q., & Ahzar, F. A. (2022). Pembayaran Digital Sebagai Solusi Transaksi di Masa Pandemi Covid-19: Studi Masyarakat Muslim Solo Raya. *Among Makarti*, 260-275.
- Nurpadmi, J. (2022, Agustus). *Mengenal QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran*. Retrieved from digitalbisa.id: <https://digitalbisa.id/artikel/mengenal-qr-is-satu-qr-code-untuk-semua-pembayaran-rVmYl>
- Priyadi, U. (2019). Peluang Pembelian Kosmetik Berlabel Halal di Kota Yogyakarta. 1-11.
- Priyadi, U., & Zainuri, F. R. (2015). Peluang Pemilikan Perumahan Griya Pesona Asri di Kecamatan Sidoharjo Sragen Jawa Tengah. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 4, 191-201.
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi (SISFOTEK)*, 155-160.
- Radho, M., & Lestari, N. I. (2022). Minat Mahasiswa Menggunakan Sistem Pembayaran Quick Respon Code Indonesian Standart Pada Mahasiswa Program Pendidikan Vokasi Universitas Serang Raya. *Jurnal Keuangan dan Perbankan (KEBAN)*, 2, 21-31.
- Rahman, D. F. (2022, April). *Transaksi Keuangan Digital Tumbuh Pesat Pada Triwulan I 2022*. Retrieved from databoks.katadata.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/19/transaksi-keuangan-digital-tumbuh-pesat-pada-triwulan-i-2022>
- Ramadhani, N., Buchdadi, A. D., & Fawwaiq, M. (2023, Januari). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi: Studi Pada Generasi Z. *Digital Business Journal (DIGIBIS)*, 1, 156-170.
- Rangkuti, F. A. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemudahan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran DIGITAL Pada Mahasiswa UINSU*. Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/15662/1/SKRIPSI%20REVISI%20SIDANG%20FIX%20FANI%20AL%20VIONITA%20RAMGKUTI.pdf>
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. *Kinerja* 17, 2, 237-247.
- Tifferet, S., & Herstein, R. (2012). Gender Differences in Brand Commitment, Impulse Buying, and Hedonic Consumption. *Journal of Product and Brand Management*, 176-182.
- Zainuri, U. P. (2015). *Peluang Pemilikan Perumahan Griya Pesona Asri di Kecamatan Sidoharjo Sragen Jawa Tengah*. Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Penelitian

KUISISIONER PENELITIAN SKRIPSI PELUANG PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QRIS OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memenuhi keperluan dalam penyusunan skripsi. Mohon dengan hormat rekan-rekan mahasiswa bersedia membantu saya dengan mengisi daftar pernyataan dibawah ini dengan sebenar-benarnya. Penelitian ini berjudul Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS dengan tujuan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi peluang mahasiswa Universitas Islam Indonesia memiliki QRIS sebagai alat pembayaran. Kuisisioner penelitian ini ditunjukkan kepada mahasiswa aktif Universitas Islam Indonesia. Atas partisipasi dan dukungan rekan-rekan mahasiswa, saya ucapkan terimakasih

I. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis kelamin :
3. Fakultas, Jurusan, dan Prodi :
4. Semester perkuliahan :
5. Usia :
6. Asal daerah :
7. Tempat tinggal saat ini :

II. Pertanyaan mengenai QRIS

1. Apakah saudara sudah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran?
(Jika sudah memiliki QRIS, mohon menjawab pertanyaan nomor 2-8 dan bagian III berikut)
2. Berapa banyak aplikasi dompet digital (*e-wallet*) yang saudara gunakan?
3. Sebutkan pembayaran digital yang sering digunakan (berikan tanda silang) pada pilihan berikut :
 - a. Mobile Banking
 - b. DANA
 - c. ShopeePay
 - d. OVO
 - e. LinkAja

f. GoPay

4. Berapa banyak besarnya biaya hidup yang harus dibiayai dalam satu bulan ?
5. Sebutkan sumber biaya hidup
 - a. Sepenuhnya dari orangtua
 - b. Hasil kerja sendiri
 - c. Gabungan dari orang tua dan hasil kerja sendiri
6. Sebutkan pekerjaan orang tua
7. Berapa banyak sumber media informasi, yang menjadikan saudara memutuskan QRIS sebagai alat pembayaran yang digunakan saat ini
8. Berapa banyak pembayaran yang digunakan dengan menggunakan QRIS dalam satu bulan?
9. Sebutkan alasan saudara dalam memilih pembayaran menggunakan QRIS

III. Pemahaman terhadap QRIS sebagai alat pembayaran

1. Apa itu Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)?
2. Menurut saudara, mengapa Bank Indonesia mendukung pembayaran menggunakan QRIS?
3. Menurut saudara, mengapa perlu adanya QRIS?
4. Bagaimana cara melakukan pembayaran menggunakan QRIS?
5. Aplikasi pembayaran apa saja yang dapat menggunakan QRIS?
6. Bagaimana cara mengetahui bahwa QRIS itu aman?
7. Dimanakah biasanya anda menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran?

Lampiran 2 Data Kuisisioner

DATA KUISISIONER PELUANG PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QRIS OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

No	Peluang Penggunaan QRIS	Biaya Hidup	Jumlah Dompot Digital	Media Informasi QRIS
1	1	1,5	4	3
2	1	12	2	1
3	1	1,8	2	0
4	0	3,5	1	3
5	1	3	3	2
6	0	3,2	5	9
7	1	3,5	4	1
8	0	2,5	4	8
9	0	4	4	5
10	1	2,5	3	5
11	0	2	2	2
12	1	3,5	5	3
13	0	2,5	2	3
14	1	3,5	5	2
15	1	1	3	1
16	1	2,5	5	3
17	0	4	3	2
18	1	1,5	5	2
19	1	1,5	4	3
20	1	4,5	3	5
21	2	5	5	5
22	1	1,5	3	3
23	1	3,5	5	2
24	1	2	3	3
25	1	2	4	1
26	0	2,5	6	5
27	1	1,5	4	5
28	1	2,5	4	3
29	1	3	1	3
30	1	2	4	2
31	1	1,5	3	3
32	1	1,5	2	2
33	2	2	3	2
34	1	2	3	2
35	1	1,5	1	2
36	1	4,5	4	2
37	0	1,5	3	2
38	1	2,5	1	3
39	1	1,5	3	1
40	1	3	5	3
41	1	1,5	2	2
42	1	2,8	4	3

43	1	3,5	3	2
44	1	1	6	5
45	1	2	2	1
46	1	2,5	2	2
47	1	3	1	3
48	0	2	2	2
49	1	4	3	5
50	0	3,7	2	6
51	1	2	2	2
52	0	2	1	2
53	1	2,8	2	5
54	1	3	2	2
55	1	2	3	4
56	1	2	2	2
57	2	4	2	4
58	0	2,5	1	2
59	1	3,5	3	4
60	1	4	3	6
61	1	3	4	6
62	1	2,5	2	2
63	2	3	2	5
64	1	2	3	2
65	1	2,4	2	2
66	0	3	2	3
67	1	3	4	3
68	0	2	1	3
69	1	2,5	1	3
70	0	3	1	5
71	1	1	2	3
72	1	3	2	2
73	1	2,5	4	5
74	0	3	3	3
75	1	2	2	2
76	0	3	2	6
77	1	3,5	2	2
78	1	4	3	3
79	1	3	2	3
80	0	2	1	5
81	1	4,5	4	3
82	1	2	2	2
83	2	5	2	4
84	1	4,3	2	4
85	0	3,5	4	3
86	1	1,8	2	5
87	0	2	3	3
88	1	2	2	2
89	1	2,5	2	2
90	1	4,5	2	6
91	1	2	2	2

92	0	3	6	2
93	1	3,5	3	3
94	1	2	3	3
95	1	3,8	4	5
96	0	3,5	3	4
97	1	4	2	2
98	1	3	2	3
99	2	2	2	3
100	1	3,6	3	4
101	0	2	3	2
102	1	3	4	3
103	1	4,2	3	3
104	1	3	2	3
105	1	3	2	3
106	0	2	2	2
107	0	3	3	3
108	1	2	2	2
109	2	3	4	4
110	0	3,5	2	4
111	1	1,2	3	3
112	1	5	4	5
113	1	2	2	2
114	0	2,5	2	2
115	1	3,4	2	5
116	1	2	2	2
117	0	3	3	2
118	0	2,5	2	2
119	1	2,5	3	4
120	1	3,5	3	2
121	0	2	2	2
122	1	4	2	2
123	1	4,5	4	4
124	0	4	3	5
125	1	3	2	2
126	1	3	3	3
127	1	2,5	4	3
128	0	2,7	2	2
129	1	3	3	5
130	1	1,5	3	3
131	1	2,5	3	4
132	1	4	2	2
133	1	1	2	3
134	0	2,5	2	3
135	1	2	2	2
136	1	2	2	2
137	0	1,5	2	2
138	1	2	4	3
139	1	2,5	6	4
140	0	1,5	2	2

Lampiran 3 Frekuensi Peluang Penggunaan QRIS

Peluang Penggunaan QRIS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	37	26.2	26.4	26.4
	1	103	73.0	73.6	100.0
	Total	140	99.3	100.0	
Total		140	100.0		

Lampiran 4 Frekuensi Biaya Hidup

Biaya Hidup

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.0	4	2.9	2.9	2.9
	1.2	1	.7	.7	3.6
	1.5	14	10.0	10.0	13.6
	1.8	2	1.4	1.4	15.0
	2.0	30	21.4	21.4	36.4
	2.4	1	.7	.7	37.1
	2.5	21	15.0	15.0	52.1
	2.7	1	.7	.7	52.9
	2.8	2	1.4	1.4	54.3
	3.0	25	17.9	17.9	72.1
	3.2	1	.7	.7	72.9
	3.4	1	.7	.7	73.6
	3.5	13	9.3	9.3	82.9
	3.6	1	.7	.7	83.6
	3.7	1	.7	.7	84.3
	3.8	1	.7	.7	85.0
	4.0	10	7.1	7.1	92.1
	4.2	1	.7	.7	92.9
	4.3	1	.7	.7	93.6

4.5	5	3.6	3.6	97.1
5.0	3	2.1	2.1	99.3
12.0	1	.7	.7	100.0
Total	140	100.0	100.0	

Lampiran 5 Frekuensi Jumlah Dompot Digital

JumlahDompotDigital

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	11	7.9	7.9	7.9
	2	57	40.7	40.7	48.6
	3	37	26.4	26.4	75.0
	4	23	16.4	16.4	91.4
	5	3	2.1	2.1	93.6
	6	9	6.4	6.4	100.0
	Total	140	100.0	100.0	

Lampiran 6 Frekuensi Media Informasi QRIS

MediaInformasiQRIS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	1.4	1.4	1.4
	1	5	3.6	3.6	5.0
	2	52	37.1	37.1	42.1
	3	42	30.0	30.0	72.1
	4	13	9.3	9.3	81.4
	5	15	10.7	10.7	92.1
	6	6	4.3	4.3	96.4
	8	1	.7	.7	97.1
	9	1	.7	.7	97.9

10	3	2.1	2.1	100.0
Total	140	100.0	100.0	

Lampiran 7 Analisis Deskriptif

		Statistics				
		PeluangPenggunaanQRIS	JenisKelamin	BiayaHidup	JumlahDompetDigital	MedialInformasiQRIS
N	Valid	140	140	140	140	140
	Missing	1	1	1	1	1
Mean		.74	.88	2.780	2.84	3.18
Std. Error of Mean		.037	.028	.1026	.105	.147
Median		.74 ^a	.88 ^a	2.636 ^a	2.65 ^a	2.79 ^a
Mode		1	1	2.0	2	2
Std. Deviation		.443	.328	1.2143	1.239	1.739
Variance		.196	.107	1.474	1.534	3.025
Skewness		-1.081	-2.343	3.269	.963	1.793
Std. Error of Skewness		.205	.205	.205	.205	.205
Kurtosis		-.844	3.541	22.772	.647	4.445
Std. Error of Kurtosis		.407	.407	.407	.407	.407
Range		1	1	11.0	5	10
Minimum		0	0	1.0	1	0
Maximum		1	1	12.0	6	10
Sum		103	123	389.2	397	445
Percentiles	10	. ^{b,c}	.08 ^c	1.575 ^c	1.25 ^c	1.33 ^c
	20	.14	.28	1.900	1.66	1.82
	25	.24	.38	1.988	1.87	2.04
	30	.34	.48	2.155	2.05	2.19
	40	.54	.68	2.441	2.35	2.49
	50	.74	.88	2.636	2.65	2.79
	60	.94	.	2.933	2.95	3.15
	70	.	.	3.146	3.38	3.65
	75	.	.	3.436	3.62	3.91

80	.	.	3.536	3.85	4.32
90	.	.	4.073	4.73	5.43

PELUANG PEMBAYARAN MENGGUNAKAN QRIS OLEH MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	2%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.uii.ac.id Internet Source	3%
2	dspace.uii.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.uii.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On