

**PELUANG PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN*
STANDARD (QRIS) PARA PEDAGANG UMKM DI PURWOMARTANI
KECAMATAN KALASAN**



Oleh:

Nama : Della Berliana Putri Haryanto
Nomor Mahasiswa : 22313041
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2026

PELUANG PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN*
STANDARD (QRIS) PARA PEDAGANG UMKM DI PURWOMARTANI
KECAMATAN KALASAN

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 : Della Berliana Putri Harynato

Nomor Mahasiswa : 22313041

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini ditulis dengan sungguh sungguh dan tidak terdapat bagian yang dikategorikan terdapat ke dalam tindakan plagiasi seperti yang tertera pada buku pedoman penulisan skripsi Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penyusunan ini tidak benar, maka saya sanggup menanggung hukuman atau sanksi apapun sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Januari 2026

Penulis,



Della Berliana Putri Harytanto

BERITA UJIAN



**FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA**

Gedung Prof. Dr. Aca/Pertadireja
Universitas Islam Indonesia
Candong Catur Wopah Yogyakarta 55181
T. (0274) 881546, 885176
F. (0274) 882589
E. lib@uii.ac.id
W. www.uii.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Nomor: 011/Ka.ProdiEp/10/Prodi.Ep/UTA/II/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Ganjil 2025/2026, hari Kamis, tanggal 05 Februari 2026, Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : DELLA BERLIANA PUTRI HARYANTO
NIM : 22313041
Judul Tugas Akhir : Peluang Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) para Pedagang UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan
Dosen Pembimbing : Prof. 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 : Prof. Dr. Drs. Unggul Priyadi, M.Si.
Anggota Tim : Prastowo, SE.,M.Ec.Dev.

Yogyakarta, 05 Februari 2026

Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan,



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

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**Peluang Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) para Pedagang UMKM di
Purwomartani Kecamatan Kalasan**

Disusun oleh : DELLA BERLIANA PUTRI HARYANTO

Nomor Mahasiswa : 22313041

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Kamis, 05 Februari 2026**

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

Penguji : Prastowo, SE.,M.Ec.Dev.

**Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia**



Prof. Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

MOTTO

“An investment in knowledge pays the best interest.”

— *Benjamin Franklin*

Pendidikan bukan hanya tentang mengetahui, tetapi tentang memahami dan menerapkan.

Berusaha, berdoa, dan bertawakal adalah kunci dalam setiap proses.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN

Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian* (QRIS) para Pedagang UMKM di
Purwomartani Kecamatan Kalasan

Oleh:

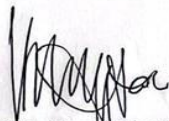
Nama : Della Berliana Putri Harynato
Nomor Mahasiswa : 22313041
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 8 Januari 2026

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,

ace
upan sluppi



Prof. Dr. Unggul Priyadi M.Si

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas seluruh Rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Peluang Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) para Pedagang UMKM di Desa Purwomartani Kecamatan Kalasan”*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 atau program studi 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 yang telah membantu dan mendorong saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Maka dari itu, saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas petunjuk, rahmat, hidayah, kesehatan, kekuatan, serta segala kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Yth. Bapak Prof. Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam 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 Prof. Dr. Unggul Priyadi M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar, membimbing, mendukung, mengarahkan dan membantu saya di tengah berbagai kesibukannya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

6. Yth. Ibu Rindang Nuri Isnaini Nugrohowati, S.E., M.E.K., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membantu saya perihal masalah akademik, sehingga saya bisa mencapai tahap akhir ini.
7. Cinta pertama penulis Alm. Sugeng Harianto. Ayah yang selalu penulis rindukan, semoga ayah melihat putri kecilnya dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada ayah. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang, serta segala bentuk tanggung jawab yang telah diberikan semasa ayah hidup. Terimakasih telah menjadi alasan terbesarku untuk tetap semangat berjuang meraih gelar sarjana yang ayah impikan. Walaupun berat sekali harus melewati kerasnya kehidupan tanpa didampingi sosok ayah, rasa iri dan rindu sering kali membuatku terjatuh. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terimakasih, serta permohonan maaf. Semoga ayah bangga dengan usaha dan perjuanganku selama ini.
8. Ibu saya tercinta Peni atas kasih sayang, perhatian, kesabaran, nasihat, serta doa dan pengorbanan, sehingga penulis menjadi termotivasi dan selalu bersemangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Kakak saya tersayang Gerry Putra Haryanto yang telah membantu, mendukung, serta membiaya dengan penuh jerih payah, sehingga penulis dapat menempuh pendidikan ini. Terimakasih juga untuk adik saya Muhammad Naszrul Ilham atas segaa dukungan dan juga doa.
10. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Muhammad Qintara Aditya. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis Menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, menghibur penulis dalam kesedihan, menjadi pendengar yang baik, mendengarkan keluhan kesah dan senantiasa sabar menghadapi penulis serta meyakinkan penulis untuk pantang menyerah meraih apa yang menjadi impian penulis sehingga penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
11. Sahabat kecil saya Dika Bagaskoro yang selalu membantu, menemani, dan menyemangati penulis secara langsung dalam proses penulisan skripsi dari awal sampai

akhir. Terimakasih tetap sabar mengajari penulis dari yang benar benar tidak bisa menjadi bisa. Terimakasih atas bantuannya akademik dari semester 1 sampai skripsi selesai. Terimakasih atas dukungan dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

12. Sahabat kecil saya Talitha Ardelia Adristi yang selalu memberikan semangat, dukungan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Teman seperjuangan saya Awliya Terti Patricia Sunaryo dan Aura Najma Fatharani yang selalu menemani, menyemangati, menasehati dan memotivasi, terimakasih tetap selalu ada ketika penulis sedang membutuhkan saran dan masukan. Terimakasih selalu mengusahakan datang ketika penulis sedang tanding didalam maupun diluar jogja. Terimakasih atas dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini
14. Teman-teman, kakak-kakak dan adik- adik tim basket putri Universitas Islam Indonesia, terimakasih atas semangat, dukungan, perjuangan dan kenangannya beberapa tahun ini.
15. Teman yang sudah saya anggap sebagai saudara saya sendiri Dian Monica Sepyusing, yang selalu menemani, menyemangati dan mendukung penulis setiap harinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
16. Terakhir penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri Della Berliana Putri Haryanto, perempuan sederhana yang memiliki impian besar. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dalam keraguan, namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. terimakasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal brerjalan sesuai harapan. terimakasih kepada jiwa yang sudah kuat , meski berkali kali hampie menyerah. terimakasih kepada raga yang terus melangkah meski Lelah sering kali tak terlihat penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. semoga kedepannya raga ini tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa

tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Terimakasih telah berjuang dan menjadi pribadi yang kuat, mengatur ego, tidak pernah menyerah memilih untuk bangkit, semangat dan selalu berusaha sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Indonesia.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala kepada kalian semua yang telah mendukung dan menemani penulis hingga saat ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Penulis memohon maaf sebesar-besarnya apabila pada penelitian ini terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisannya. Diharapkan skripsi yang berjudul “Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada Pedagang UMKM di Desa Purwomartani Kecamatan Kalasan” dapat memberikan manfaat serta menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji permasalahan serupa. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terimakasih.

Wassaalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 10 Januari 2026

Penulis,

Della Berliana Putri Haryanto

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	I
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	II
BERITA UJIAN.....	III
MOTTO	V
LEMBAR PENGESAHAN	VI
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	I
DAFTAR TABEL.....	I
DAFTAR LAMPIRAN.....	I
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Teori Konsumsi.....	15
2.2.2 Sistem Pembayaran	16
2.2.2.1 Pengertian Sistem Pembayaran.....	16
2.2.2.2 Sistem Pembayaran Tunai (<i>cash</i>).....	18
2.2.2.3 Sistem Pembayaran Non-Tunai (<i>cashless</i>).....	18
2.2.2.4 Dompet Elektronik	20
2.2.2.5 Peran Sistem Pembayaran Dalam Perekonomian	22

2.2.2.6	Elemen Sistem Pembayaran	24
2.2.2.7	<i>E-Wallet</i>	24
2.2.3	<i>Financial Technology</i>	25
2.2.4	<i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	28
2.2.5	Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM).....	33
2.2.6	Pendapatan.....	36
2.2.7	Pendidikan.....	38
2.2.8	Usia.....	41
2.3	Hipotesis Penelitian	42
2.4	Kerangka Penelitian	42
BAB III.....		44
METODOLOGI PENELITIAN.....		44
3.1	Pendekatan Penelitian	44
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	45
3.3	Jenis dan Cara Pengumpulan Data	45
3.3.1	Jenis Data.....	45
3.3.2	Sumber Data	45
3.4	Populasi dan Sampel.....	46
3.4.1	Populasi	46
3.4.2	Sampel.....	47
3.5	Teknik Pengumpulan Data	49
3.6	Definisi Operasi Variabel Penelitian	49
3.7	Analisis Deskriptif	50
3.8	Metode Analisis Data	51
3.8.1	Uji Asumsi Klasik.....	51
3.8.1.1	Uji Normalitas	51
3.8.1.2	Uji Multikolinieritas.....	52
3.8.1.3	Uji Heteroskedastisitas	52
3.9	Pendekatan <i>Linear Probability Model (LPM)</i>.....	53

3.10	Uji Hipotesis.....	55
3.10.1	Uji T (Parsial)	55
3.10.2	Uji F (Simultan)	55
3.10.3	Uji Koefisien Determinasi (R-Square)	56
BAB IV		57
	HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1	Deskripsi Data Penelitian.....	57
4.2	Temuan Hasil Penelitian.....	57
4.3	Karakteristik Responden	57
4.4	Analisis Deskriptif Variabel Independen dalam LPM.....	63
4.5	Metode Analisis Data.....	64
4.3.1	Uji Asumsi Klasik.....	64
4.3.1.1	Uji Normalitas	64
4.3.1.2	Uji Multikolinieritas	65
4.3.1.3	Uji Heteroskedastisitas.....	66
4.3.2	Uji Hipotesis	66
4.3.2.1	Uji F	67
4.3.2.2	Uji T.....	67
4.3.2.3	Uji Koefisien Determinasi (R-Square).....	69
4.3.2.4	Pendekatan Linear Probability Model (LPM).....	69
4.4.1	Pengaruh Usia Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM.....	73
4.4.2	Pengaruh Pendidikan Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM.....	74
4.4.3	Pengaruh Jumlah Dompet Elektronik Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM	75
4.4.4	Pengaruh Pendapatan Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM.....	75
BAB V		78

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Implikasi	79
5.3 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik (Januari-Agustus 2024).....	100
Gambar 2.1 Penggunaan Uang Elektronik di Berbagai Negara	20
Gambar 2.2 Quick Response Code Indonesian Standard.....	30
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.3 Usia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Pendapatan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Jumlah Dompot Elektronik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Descriptive Statistics.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Uji Multikolonieritas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Uji Heteroskedastisitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Hasil Uji F	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 Hasil Uji T.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinan (R-Square) ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.14 Model Peluang Linier	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Data Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Frekuensi Usia	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Frekuensi Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Frekuensi Pendapatan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Frekuensi Jumlah Dompet Elektronik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Deskriptif Statistik	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Uji Multikolinieritas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Uji Heteroskedastisitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Uji T.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Uji F	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 R Square	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Model Peluang Linier	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) ditujukan untuk memperluas inklusi keuangan dan mendorong digitalisasi transaksi pada sektor UMKM, namun dalam praktiknya pemanfaatan QRIS para pedagang UMKM masih belum merata dan cenderung belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap pedagang UMKM. Model analisis yang digunakan adalah *Linear Probability Model* (LPM) dan data primer yang berupa wawancara langsung berbentuk pertanyaan-pertanyaan seputar QRIS dan dompet elektronik yang diolah menggunakan SPSS 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan dan pendapatan berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS. Sementara itu, variabel usia dan jumlah dompet elektronik tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS. Temuan ini menunjukkan bahwa peluang penggunaan QRIS tidak hanya ditentukan oleh kemampuan ekonomi pedagang, tetapi juga oleh tingkat pemahaman dan kebutuhan terhadap sistem pembayaran digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi sosialisasi dan edukasi yang lebih terarah agar adopsi QRIS di kalangan pedagang UMKM dapat meningkat secara optimal.

Kata Kunci: QRIS; peluang penggunaan; UMKM, pembayaran digital; Linear Probability Model.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, sistem pembayaran digital di Indonesia telah mengalami kemajuan yang cukup pesat, salah satu contohnya adalah penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) (Ridlo et al., 2025). Transformasi ini mendorong pergeseran pola transaksi dari tunai ke non-tunai di berbagai segmen ekonomi, termasuk UMKM yang selama ini bergantung pada transaksi tunai. Pertumbuhan transaksi dan jumlah pengguna QRIS telah menjadi indikator penting dalam memahami penetrasi ekonomi digital di tingkat ritel (Perhimpunan Bank Nasional, 2024). Inovasi yang ada pada sistem pembayaran non-tunai mencakup berbagai bentuk, yaitu kartu debit atau *Automatic Teller Machine* (ATM), kartu kredit, wesel pos, rekening bank, dan uang elektronik. Namun minat Masyarakat cenderung tertuju pada penggunaan uang elektronik. Penerapan uang elektronik saat ini diaplikasikan untuk transaksi online dan offline, dan ini memberikan kemudahan kepada pedagang, terutama Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) (Nada Effendi & Apridar Apridar, 2024).

Salah satu penerapan digitalisasi di kalangan UMKM saat ini adalah dengan memanfaatkan teknologi pembayaran digital. Salah satu pendekatan dalam digitalisasi pembayaran adalah menggunakan *Quick Response Code* yang telah diperkenalkan oleh Bank Indonesia. QR Code yang dimaksudkan adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS telah menjadi salah satu pilar utama dalam transformasi ekosistem pembayaran digital di Indonesia. QRIS telah diadopsi dalam berbagai aplikasi uang elektronik, seperti Ovo, Dana, ShoppePay, Gopay, LinkAja, dan *Mobile banking*. Dalam upaya mempermudah transaksi, beberapa pelaku usaha, khususnya UMKM, semakin banyak memilih mengaplikasikan sistem pembayaran berbasis QRIS (ASPI, 2020).

Berbeda dengan Amerika Serikat yang tengah menjadi sorotan karena hubungan dagangnya dengan Indonesia. Hal ini dilakukan setelah Kantor Perwakilan Dagang Amerika Serikat (USTR) mengkritik beberapa kebijakan negara, termasuk sistem layanan keuangan yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) (TEMPO.CO,

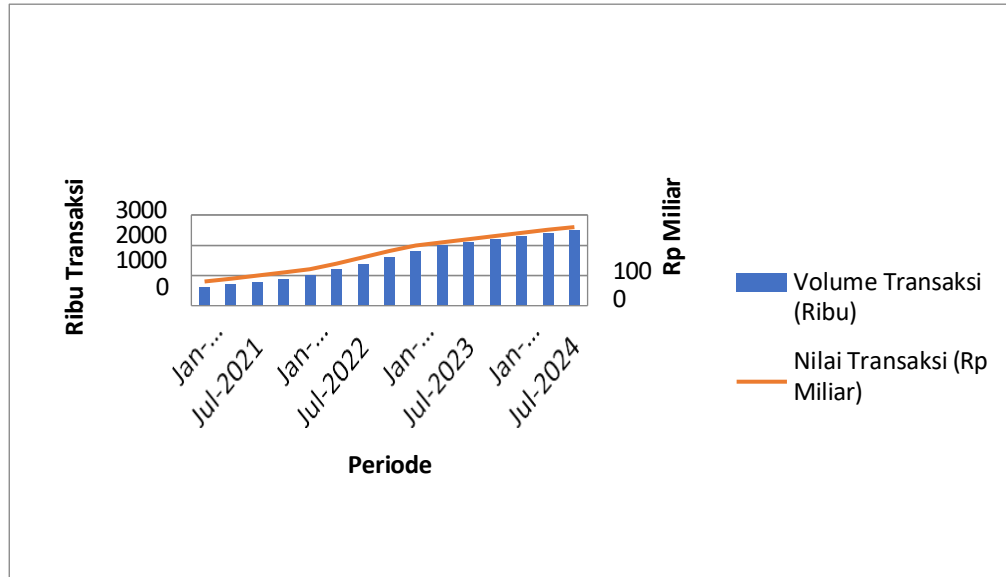
2025). Sebagai bagian dari *National Trade Estimate (NTE) Report on Foreign Trade Barriers 2025*, USTR menyatakan bahwa perusahaan penyedia layanan pembayaran AS telah merasa khawatir tentang penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Selain itu, USTR menyatakan bahwa pemrosesan kartu kredit melalui Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) dapat semakin menghambat hubungan dagang Indonesia-AS (Jamieson L. Greer, 2025).

Adanya metode pembayaran yang populer di AS dan Indonesia, Perusahaan pembayaran AS khawatir kebijakan bary tersebut akan membatasi akses penggunaan opsi pembayaran elektronik AS (Jamieson L. Greer, 2025). Pembayaran di Amerika Serikat banyak menggunakan cek yang merupakan bagian penting dari ekonomi Amerika Serikat selama beberapa dekade. Namun, penggunaan cek kini lebih jarang dibandingkan dengan metode pembayaran lainnya, yang mencakup 4 persen transaksi AS pada 2022. Uang tunai mencakup lebih dari 17% transaksi dan kartu kredit atau kartu debit digunakan lebih dari 31%. Orang tua menggunakan cek lebih banyak, sedangkan remaja lebih suka solusi teknologi seperti *Apple Pay* dan *PayPal* (Heidya Vian, 2025).

Di sisi lain, penggunaan uang tunai di Indonesia turun menjadi 80% dari 84% pada 2022, sementara penggunaan *e-wallet* meningkat menjadi 92% (Visa, 2023). Gen Z dan Gen Y masing-masing menyumbang 76% dan 69% dari perilaku non-tunai (*cashless*) di Indonesia; hampir 3% orang di antara mereka lebih suka melakukan transaksi tanpa uang tunai. Selain itu, setidaknya 81% pelanggan domestik telah menggunakan layanan perbankan digital seminggu sekali. Penggunaan QRIS yang meningkat juga menunjukkan peningkatan transaksi keuangan berbasis non-tunai. Dalam tiga bulan pertama sejak diluncurkan secara nasional pada Rabu, 1 Januari 2020, total transaksi QRIS mencapai 124,11 juta dengan total nilai transaksi mencapai 8,21 triliun (ASPI, 2020).

Dalam beberapa tahun terakhir, ada peningkatan pengguna dan penjual QRIS di seluruh negeri. Laporan menunjukkan bahwa ada puluhan juta pengguna dan puluhan juta penjual yang terdaftar, dan ada peningkatan transaksi dari 2023 hingga 2024. Ini menunjukkan bahwa QRIS semakin populer di kalangan bisnis mikro dan kecil. Meskipun angka-angka ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan besar bahwa teknologi pembayaran terpadu

akan digunakan di level akar rumput, pemanfaatannya masih sangat berbeda di berbagai wilayah (Perhimpunan Bank Nasional, 2024).



Gambar 1.1 Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik (Januari-Agustus 2024)

Sumber data: databoks.katadata.co.id

Gambar 1.1 menunjukkan peningkatan volume dan nilai transaksi uang elektronik di Indonesia pada periode Januari 2021 hingga Juli 2024. Tren tersebut mencerminkan semakin tingginya penggunaan sistem pembayaran digital, termasuk QRIS, dalam aktivitas ekonomi masyarakat. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelaku usaha, khususnya UMKM, mulai memanfaatkan pembayaran non-tunai sebagai sarana transaksi yang dinilai lebih praktis dan efisien dalam mendukung kegiatan usaha.

Kelompok masyarakat yang memanfaatkan pembayaran digital tanpa melibatkan uang fisik dikenal sebagai masyarakat nirtunai atau *cashless society*. Pendekatan tersebut dirumuskan oleh Bank Indonesia melalui Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) sebagai upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pembayaran. Peningkatan efisiensi, kemudahan, dan inklusivitas yang didorong oleh integritas ekonomi dan keuangan digital diharapkan akan berkontribusi positif pada pertumbuhan ekonomi yang kuat, seimbang, inklusif dan berkelanjutan (Bank Indonesia, 2020). Pembayaran digital tanpa melibatkan uang fisik diharapkan dapat menghilangkan berbagai risiko bisnis, seperti peredaran uang

palsu, pencurian, dan bahkan perampokan yang kian meluas di Indonesia. Di samping itu, sistem pembayaran nirtunai ini juga dapat menekan biaya operasional, termasuk pengeluaran untuk keamanan, penarikan tunai di bank, serta biaya layanan lainnya.

Data UMKM di tingkat kabupaten dan kecamatan akan sangat penting untuk mengukur peluang adopsi QRIS. Kabupaten Sleman memiliki jumlah UMKM yang signifikan dan distribusi UMKM yang beragam di antara kecamatan, yang menjadikan wilayah ini relevan untuk studi adopsi teknologi bayar digital. Karena usaha mikro dan pedagang kaki lima sangat rentan akan keterbatasan akses layanan keuangan formal, menjadi sangat penting untuk memastikan ketersediaan mereka di kecamatan seperti Kalasan (Dinas Koperasi, Usaha Kecil, 2024). Salah satu yang akan diteliti adalah Kelurahan Purwomartani yang memiliki kepadatan penduduk relatif tinggi dibandingkan rata rata kecamatan, sehingga aktivitas ekonomi skala mikro, kecil dan menengah (UMKM) cukup padat di wilayah ini (BPS, 2022).

Purwomartani dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik wilayah semi pedesaan yang sedang mengalami transisi menuju digitalisasi ekonomi. Di wilayah ini terdapat banyak pelaku UMKM dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam, namun tingkat penggunaan QRIS belum sepenuhnya merata. Selain itu, Purwomartani memiliki akses terhadap infrastruktur pembayaran digital yang relatif memadai, sehingga menarik untuk diteliti apakah faktor-faktor sosioekonomi seperti usia, pendidikan, pendapatan, dan jumlah dompet elektronik memengaruhi peluang penggunaan QRIS oleh pelaku UMKM.

Pada level pedagang UMKM, adopsi QRIS seringkali terkendala oleh faktor-faktor teknis (misalnya, ketersediaan perangkat dan koneksi internet), non-teknis (misalnya, literasi digital, preferensi pelanggan untuk tunai), dan kelembagaan (misalnya, fasilitas pendukung dari penyedia layanan atau regulator). Meskipun QRIS mempunyai potensi yang sangat besar. Karena masalah ini, tingkat penggunaan QRIS belum otomatis sejalan dengan jumlah pedagang terdaftar. Meskipun banyak pedagang terdaftar, jumlah transaksi atau frekuensi yang dilakukan melalui QRIS masih rendah. Namun manfaat QRIS sebenarnya bergantung pada bagaimana pedagang menggunakannya. Mereka mungkin hanya menerima pem-

bayaran atau menggunakan data transaksi untuk manajemen bisnis. Oleh karena itu, penting untuk membedakan adopsi yang berarti memiliki alat dari pemanfaatan aktif yang berarti memasukkannya ke dalam praktik usaha sehari-hari (Raja Syanova, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa niat dan perilaku penggunaan QRIS oleh UMKM dipengaruhi oleh variabel seperti performa yang diharapkan (*performance expectancy*), kemudahan pemakaian (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kepercayaan (*trust*), dan kondisi pendukung. Model seperti UTAUT yang dimodifikasi dan integrasi variabel kepercayaan telah digunakan untuk menjelaskan fenomena ini di beberapa studi. Hasil ini tidak hanya penting sebagai landasan teoritik, tetapi juga menunjukkan bahwa verifikasi kontekstual diperlukan di bidang tertentu (Raja Syanova, 2024).

Studi empiris mencapai hasil yang berbeda: studi tertentu menemukan bahwa QRIS meningkatkan efisiensi transaksi dan kepuasan pelanggan, sementara studi lain menemukan bahwa masalah teknis dan ketidakpastian keamanan transaksi menghalangi pemanfaatan QRIS (Triya Isma Khoirunnisa, 2025). Akibatnya, diperlukan untuk mengetahui secara kuantitatif bagaimana faktor-faktor tersebut berlaku, khususnya di tingkat pedagang mikro dan kecil di Purwomartani, melalui survei dan analisis statistik.

QRIS memiliki potensi untuk membuka peluang baru di antara UMKM Purwomartani. Bisnis mikro, kecil dan menengah (UMKM) sering menghadapi masalah dalam hal pencatatan transaksi dan manajemen keuangan yang efektif. Dengan menyediakan catatan transaksi digital yang rapi dan akurat, QRIS membantu UMKM mengatasi masalah ini dan memungkinkan mereka mengakses layanan perbankan dan finansial yang lebih luas, seperti pinjaman usaha mikro. Dengan kata lain, QRIS menjadi solusi yang relevan karena memungkinkan UMKM menyederhanakan proses pencatatan transaksi. Dengan QRIS, setiap transaksi dapat dicatat secara digital dengan cepat dan akurat. Hal ini tidak hanya mempermudah pengawasan keuangan harian, tetapi juga dapat membantu analisis bisnis, memudahkan pemenuhan kewajiban perpajakan, dan memberikan data yang lebih rinci.

Berdasarkan penjabaran diatas, penelitian berjudul “Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) para Pedagang UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan”, untuk mengetahui sejauh mana peluang penggunaan QRIS para pedagang

UMKM di Purwomartani, Kecamatan Kalasan. Sehingga dengan adanya penelitian ini kita dapat mengetahui apakah QRIS memiliki peluang yang cukup baik di kalangan pedagang, terutama dikalangan pedagang UMKM di Purwomartani.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada model peluang penggunaan QRIS terhadap UMKM di Purwomartani, Kalasan, DIY. Masih terbatasnya pemanfaatan QRIS oleh pedagang UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan, meskipun sistem pembayaran non tunai terus didorong secara nasional. Meskipun demikian, QRIS memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi transaksi dan mendukung pengelolaan usaha UMKM. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengidentifikasi peluang penggunaan QRIS serta faktor-faktor yang memengaruhinya di tingkat lokal. Oleh karena itu diperlukan analisis guna mengidentifikasi peluang penggunaan QRIS para pedagang, mengingat jumlah dompet elektronik sebagai variabel independen yang masih jarang dianalisis secara kuantitatif dalam konteks peluang penggunaan QRIS. Hal ini mampu menjadi alternatif bagi keberlangsungan ekonomi digital dalam skala mikro (rumah tangga) dan UMKM. Sebagaimana yang diketahui transformasi layanan digital keuangan belum sepenuhnya menjangkau pelaku usaha sampai kelas terbawah. Melalui integrasi dengan model peluang linear (LPM) diharapkan mampu menghasilkan analisis yang komprehensif terkait penggunaan QRIS pada UMKM.

1.2 Rumusan Masalah

Penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah secara simultan pendapatan, usia, jumlah dompet elektronik, dan pendidikan berpengaruh terhadap penggunaan QRIS para pedagang?
2. Apakah secara parsial pendapatan mempengaruhi penggunaan QRIS para pedagang?
3. Apakah secara parsial jumlah dompet elektronik mempengaruhi penggunaan QRIS para pedagang?
4. Apakah secara parsial pendidikan mempengaruhi penggunaan QRIS para pedagang?
5. Apakah secara parsial usia mempengaruhi penggunaan QRIS para pedagang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh secara simultan pendapatan, usia, jumlah dompet elektronik, pendidikan, terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.
2. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial pendapatan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.
3. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial jumlah dompet elektronik terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.
4. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial tingkat pendidikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.
5. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial usia terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari paparan diatas, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai peluang penggunaan QRIS serta faktor-faktor yang memengaruhinya dalam mendukung aktivitas dan pendapatan UMKM. Selain itu, penelitian ini juga merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana (S1).
2. Bagi UMKM, diharapkan penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan transaksi non-tunai, khususnya bagi pelaku usaha UMKM, serta manfaat penerapan QRIS sebagai alat pembayaran yang praktis dan efektif.
3. Bagi pemerintah, penelitian ini dilakukan dengan tujuan memberikan masukan yang bermanfaat dalam upaya pengembangan sarana pembayaran digital di wilayah Purwomartani, khususnya terkait optimalisasi penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bagian awal penelitian ini berisi uraian umum tentang latar belakang masalah yang melandasi penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan keuntungan penelitian. Bagian ini juga menjelaskan konteks dan alasan pemilihan topik penelitian serta tujuan penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang digunakan dalam penyusunan hipotesis (apabila penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif). Selain memperkuat posisi penelitian di antara studi-studi sebelumnya, bab ini juga menegaskan ruang lingkup penelitian yang perlu dipenuhi. Pada bagian akhir, disajikan pula kerangka pemikiran yang menjadi dasar penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bagian ini memberikan penjelasan tentang metodologi dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini, termasuk jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, metode pengambilan sampel, jenis dan sumber data yang digunakan, dan teknik pengumpulan dan analisis data. Bagian ini menjelaskan secara rinci proses penelitian sehingga dapat dianggap ilmiah.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi hasil penelitian setelah pengolahan data. Temuan penelitian dijelaskan secara deskriptif dan inferensial sesuai dengan metode analisis yang digunakan. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah temuan penelitian ini sebanding atau berbeda dengan teori lain yang telah dibahas dalam literatur dan penelitian sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan rekomendasi yang dapat diambil dari hasil penelitian. Kesimpulan disusun secara ringkas, padat, dan sesuai dengan tujuan penelitian, dan rekomendasi ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan maupun peneliti berikutnya yang bermaksud melakukan penelitian serupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Dalam upaya meningkatkan pemahaman dan memperluas referensi mengenai QRIS, penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan serta sumber informasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Hasil-hasil penelitian sebelumnya memiliki relevansi dengan topik yang dikaji, sehingga dapat membantu meminimalkan kekeliruan dan mendukung kelancaran proses penelitian. Selain itu, penelitian terdahulu juga berperan sebagai bahan perbandingan untuk menegaskan perbedaan dan karakteristik khusus dari penelitian yang dilakukan pada bidang terkait.

Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat pembahasan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang mengangkat permasalahan serupa, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan QRIS pada konteks tertentu. Kajian tersebut diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian yang sedang dilakukan mengenai peluang pemanfaatan QRIS sebagai alat pembayaran, sekaligus memperkuat analisis dan temuan yang disusun.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	(Alifia et al., 2024) Analisis Peningkatan Penggunaan QRIS Terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan UMKM. Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan QRIS memungkinkan pedagang menerima pembayaran dari berbagai perbankan dan penyedia layanan pembayaran digital dari berbagai kelompok usia.	Jurnal tersebut berfokus pada analisis peningkatan pendapatan yang dihasilkan dari penggunaan QRIS, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.
2.	(Arwanto et al., 2025) Factors that influence adoption intention towards QR code payment at merchants Indonesia. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen, yaitu ekspetasi kinerja, ekspetasi upaya, pengaruh sosial, dan kondisi pendukung. kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspetasi kinerja, kondisi pendukung, dan kualitas koneksi internet berpengaruh positif tetapi tidak signifikan secara statistik terhadap niat adopsi.	Penelitian tersebut berfokus pada jenis pembayaran menggunakan QRIS yang berlaku di Indonesia dengan variabel ekspetasi kinerja, ekspetasi upaya, pengaruh sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
3.	(Ahmad Farhan, 2023) Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Pada Setiap UMKM di Era Digital. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat agar beradaptasi dengan teknologi untuk menghadapi transformasi digital yang terus menerus dan semakin cepat. Situasi ini menuntut kesiapan dan adaptasi yang dinamis dari masyarakat.	Berdasarkan hasil penelitian, peserta memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai keamanan sistem pembayaran digital, yang pada akhirnya mendorong pemilik UMKM untuk meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran teknologi.	Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam penggunaan teknologi sebagai metode pembayaran, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.
4.	(Putri et al., 2024). Dampak Alat Pembayaran QRIS terhadap Omzet Penjualan Pedagang Kuliner. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan dampak penggunaan alat pembayaran digital QRIS terhadap omzet pedagang kuliner. Kualitatif Deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan QRIS berperan dalam memudahkan proses transaksi, meningkatkan efisiensi usaha, serta mendukung penerapan pembayaran non-tunai.	Penelitian tersebut berfokus tentang peningkatan omzet penjualan melalui QRIS, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
5.	(Egar et al., 2025). Praktik Pembayaran Tanpa Uang Tunai sebagai Bagian dari Gaya Hidup Remaja di Area Wisata Tunjungan, Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana remaja di daerah tersebut mengadopsi pembayaran non-tunai sebagai kebiasaan sehari-hari, terutama melalui sistem elektronik seperti dompet digital dan QRIS. Pendekatan yang digunakan adalah metode kualitatif.	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa remaja menggunakan transaksi tanpa uang tunai bukan hanya untuk kemudahan, melainkan juga sebagai cara membentuk citra diri, mengikuti gaya hidup modern, dan menentukan status sosial mereka.	Penelitian tersebut bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan QRIS sebagai pencitraan diri dan gaya hidup, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.
6.	(Erni Krisnaningsih, Anita DyahJuniarti, Anis Masyruroh, Irma Yunita Ruhiawati, 2023). Meningkatkan Ekonomi dan Produktivitas Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) melalui Pelatihan Pembuatan Kode QR Standar Indonesia (QRIS). Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan ekonomi dan produktivitas pelaku UMKM melalui kegiatan pelatihan QRIS.	Hasil penelitian ini ada peningkatan produktivitas yang signifikan sebesar 64%.	Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan ekonomi pada pelaku UMKM, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
7.	(Afriyanti, 2022). Pengaruh Penerapan Kode QR Standar Indonesia (QRIS) terhadap Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kota Pekanbaru untuk Mendorong Kemajuan Ekonomi Digital. Penelitian ini untuk mengidentifikasi berbagai dampak yang timbul dari penerapan QRIS, terutama pada UMKM di Kota Pekanbaru, Deskriptif Kualitatif.	Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan QRIS memberikan dampak positif bagi UMKM di Kota Pekanbaru, dengan lebih dari 60% pengguna yang merasakan manfaatnya.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan QRIS di kota Pekanbaru, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.
8.	(Siswanti, 2023). Pengaruh Literasi Keuangan Digital dan Sosial Ekonomi Terhadap Pemanfaatan Digital <i>Payment</i> Dengan Budaya Sebagai Variabel Moderating. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh literasi keuangan digital dan sosial ekonomi terhadap penggunaan digital payment dengan budaya sebagai variabel moderating.	Hasil penelitian ini adalah literasi keuangan digital dan sosial ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan digital marketing.	Penelitian tersebut bertujuan untuk mengukur pengaruh literasi keuangan digital terhadap penggunaan digital payment, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
9.	(Brawijaya et al., 2017) Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada Pelaku UMKM Kuliner di Kota Malang. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang berperan dalam membentuk niat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM sektor kuliner di Kota Malang, dengan menitikberatkan pada pengaruh <i>social influence</i> , <i>compatibility</i> , <i>perceived usefulness</i> , dan <i>perceived ease of use</i> . kuantitatif	Hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa variabel <i>compatibility</i> berpengaruh signifikan pada seluruh kategori usaha, sedangkan <i>social influence</i> , <i>perceived usefulness</i> , dan <i>perceived ease of use</i> menunjukkan tingkat pengaruh yang berbeda-beda.	Penelitian tersebut fokus pada pengaruh <i>social influence</i> , <i>compatibility</i> , <i>perceived usefulness</i> , dan <i>perceived ease of use</i> . sedangkan fokus penelitian ini pada analisis faktor faktor yang memengaruhi niat penggunaan QRIS pada pelaku UMKM, khususnya sektor kuliner

No	Keterangan Peneliti, Judul, Tujuan, Metode Penelitian.	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
10.	(Muhammad fadhel ananda, 2023). Pengaruh Penggunaan QRIS Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Generasi Z Perspektif Islam. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis niat penggunaan QRIS oleh Generasi Z dan Pengaruhnya terhadap perilaku konsumsi makanan Perspektif ekonomi Islam. Peneliti mengadopsi teori dari TPB atau <i>Theory of Planned Behavior</i> . Kuantitatif.	Hasil penelitian ini menemukan bahwa sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku mempengaruhi niat penggunaan QRIS secara bersamaan, tetapi variabel sikap tidak mempengaruhi niat penggunaan QRIS secara individual.	penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis niat penggunaan QRIS oleh Generasi Z terhadap perilaku konsumsi. sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang pembayaran QRIS para pedagang UMKM.

Berdasarkan uraian pada tabel tersebut, seluruh penelitian yang dikaji dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber referensi dalam penelitian mengenai peluang penggunaan QRIS oleh pedagang UMKM di Purwomartani, Kecamatan Kalasan. Terdapat sejumlah persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan. Meskipun demikian, seluruh penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam fokus kajian, yaitu membahas QRIS pada berbagai konteks wilayah, serta menyimpulkan bahwa penerapan QRIS memberikan manfaat bagi masyarakat dan pelaku UMKM.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Konsumsi

Teori konsumsi menjelaskan bagaimana individu atau pelaku usaha mengalokasikan pendapatan untuk memenuhi kebutuhan melalui kegiatan pembelian barang dan jasa. Menurut (Keynes, 1936), tingkat konsumsi dipengaruhi oleh tingkat pendapatan, di mana peningkatan pendapatan akan mendorong peningkatan konsumsi, meskipun tidak dalam proporsi yang sama. Pandangan ini menegaskan

bahwa keputusan konsumsi sangat berkaitan dengan kemampuan ekonomi yang dimiliki.

Perkembangan selanjutnya menunjukkan bahwa perilaku konsumsi tidak hanya ditentukan oleh pendapatan saat ini, tetapi juga oleh ekspektasi dan pertimbangan rasional. (Friedman, 1957) melalui hipotesis pendapatan permanen menjelaskan bahwa individu cenderung menjaga stabilitas konsumsi berdasarkan pendapatan jangka panjang yang diharapkan. Dalam konteks pelaku UMKM, keputusan konsumsi baik sebagai konsumen maupun sebagai pelaku usaha dipengaruhi oleh efisiensi, kemudahan, dan pengelolaan arus kas.

Seiring perkembangan teknologi, teori konsumsi mengalami perluasan dalam konteks ekonomi digital (Keynes, 1936). Sistem pembayaran non-tunai seperti QRIS memengaruhi perilaku konsumsi melalui kemudahan transaksi, kecepatan pembayaran, serta pengurangan biaya transaksi (Bank Indonesia, 2020). Dalam pendekatan Linear Probability Model (LPM), keputusan konsumsi atau penggunaan QRIS dapat dianalisis sebagai pilihan probabilistik yang dipengaruhi oleh faktor-faktor ekonomi dan karakteristik individu, sehingga teori konsumsi tetap relevan sebagai dasar dalam menjelaskan perubahan perilaku konsumsi UMKM di era digital (Gujarati, 2009).

2.2.2 Sistem Pembayaran

2.2.2.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai aturan, organisasi, dan prosedur yang digunakan untuk memindahkan dana untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari operasi ekonomi (Bank Indonesia, 2025). Sistem pembayaran memungkinkan pemindahan dana dari satu pihak ke pihak lain untuk memenuhi kewajiban ekonomi pembayar. Sistem pembayaran mencakup berbagai protokol, lembaga, dan mekanisme untuk memungkinkan pemindahan dana untuk memenuhi kewajiban tersebut (Widyayanti, 2020). Secara umum, pembayaran dapat dipahami sebagai mekanisme pengalihan nilai dari satu pihak ke pihak lainnya. Pembeli dan penjual adalah pihak yang dimaksud dalam pembayaran ini. Dengan demikian,

dapat dikatakan bahwa pembayaran dari pembeli ke penjual pasti akan diikuti oleh perpindahan barang dan jasa.

Berdasarkan Pasal 1 angka 6, sistem pembayaran didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang mencakup seperangkat aturan, kelembagaan, serta mekanisme yang digunakan dalam proses pemindahan dana untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi. Dengan demikian, sistem pembayaran disusun secara terstruktur guna memfasilitasi perpindahan nilai antara para pihak yang telah mencapai kesepakatan dalam suatu transaksi. Selain itu, pasal tersebut juga menegaskan kedudukan Bank Indonesia sebagai lembaga negara yang bersifat independen dan terbebas dari campur tangan pemerintah maupun pihak lain (UU No. 23, 1999).

Gagasan mengenai uang sebagai alat tukar atau perantara dalam transaksi barang, jasa, maupun keuangan muncul seiring dengan berkembangnya sistem pembayaran. Pada hakikatnya, sistem pembayaran mencakup tiga tahapan utama dalam pemrosesan transaksi, yaitu proses otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (Bank Indonesia, 2025).

- a. Teori yang berkaitan dengan sistem pembayaran adalah teori *Technology Acceptance Model*. Model Penerimaan Teknologi (TAM) diperkenalkan pertama kali oleh Fred D. Davis pada tahun 1989 dan merupakan adaptasi dari *Technology of Reason Action* (TRA), yang dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action at Technology*. Teori *Technology Acceptance Model* adalah Salah satu teori yang memiliki peran penting dalam menjelaskan pemanfaatan sistem teknologi informasi adalah teori yang umum digunakan untuk memahami sejauh mana individu dapat menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Dengan kata lain, evaluasi kegunaan teknologi informasi sangat penting untuk mendorong pengguna untuk menggunakannya. Menurut (Davis, 1989), TAM menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). *Perceived Usefulness* (PU) adalah salah satu teori yang memiliki peranan penting dalam menjelaskan penggunaan sistem teknologi

informasi adalah teori yang lazim diterapkan untuk menilai tingkat penerimaan dan pemanfaatan teknologi oleh individu .

- b. *Perceived Ease of Use* (PEOU) adalah sejauh mana seseorang menilai bahwa suatu teknologi mudah digunakan serta tidak memerlukan upaya yang besar. Suatu sistem cenderung lebih dapat diterima apabila pengguna memandangnya sebagai teknologi yang sederhana dan tidak menyulitkan dalam penerapannya.

Kedua komponen tersebut selanjutnya memengaruhi *Attitude toward Using* (sikap terhadap penggunaan), yang kemudian menentukan *Behavioral Intention to Use* (niat untuk menggunakan), dan pada akhirnya berujung pada *Actual System Use* (penggunaan sistem secara nyata). Dengan demikian, TAM menegaskan bahwa adopsi teknologi tidak hanya bergantung pada tersedianya sistem, tetapi juga pada bagaimana pengguna memandang manfaat serta kemudahan penggunaan teknologi tersebut (Davis, 1989).

2.2.2.2 Sistem Pembayaran Tunai (*cash*)

Sebelum munculnya alat pembayaran modern, orang biasanya menggunakan sistem barter, di mana mereka menukar barang atau jasa secara langsung dengan yang mereka inginkan. Namun, masyarakat mulai beralih ke metode pembayaran yang lebih efisien, nyaman, dan aman seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi. Secara umum, sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis: pembayaran tunai dan non-tunai. Perbedaan utama antara keduanya adalah instrumen yang digunakan saat membayar. Sistem pembayaran tunai menggunakan mata uang fisik seperti koin dan uang kertas, sedangkan sistem pembayaran non-tunai menggunakan berbagai instrumen pembayaran seperti kartu pembayaran (*Card Payment Instruments/CPI*), cek, surat promes, nota debit, dan sebagainya (Bank Indonesia, 2013).

2.2.2.3 Sistem Pembayaran Non-Tunai (*cashless*)

Cashless Society berkembang pesat di era digital saat ini, di mana sistem pembelian dan penjualan menggunakan sistem *cashless*. Fenomena ini mengurangi penggunaan uang tunai karena masyarakat menggunakan pembayaran digital saat melakukan transaksi

keuangan. Fenomena ini muncul sebagai hasil dari *cashless* ekonomi, di mana kemajuan teknologi dan digitalisasi dapat mengubah penggunaan uang fisik (Utami, 2023).

Sejak 14 Agustus 2014, Bank Indonesia (BI) telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk mendukung masyarakat yang tidak menggunakan uang tunai (Bank Indonesia, 2014). GNNT dan masyarakat tanpa uang akan mampu mendorong sistem keuangan nasional secara efektif dan efisien karena tujuan mereka adalah untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien, dan lancar. BRI, bank tertua di Indonesia, telah membantu mewujudkan masyarakat tanpa uang di Tanah Air dengan menawarkan berbagai layanan digital, seperti Internet Banking BRI dan aplikasi BRIMo yang sangat populer. BRIMo bahkan telah berkembang menjadi superaplikasi yang menggabungkan beberapa aplikasi *e-banking* BRI sekaligus dalam satu aplikasi (Utami, 2023).

Dalam laporan mereka yang dirilis pada September 2013, "*The Cashless Journey*", *Master Card Advisors* menyatakan bahwa ada empat tahap kemajuan menuju penggunaan uang non-tunai. Tahap- tahap ini dibedakan berdasarkan persentase nilai pembayaran non-tunai yang dilakukan oleh pelanggan (Thomas et al., 2013).

1. *Inception*

Pada tahap awal, negara masih baru beralih dari tunai ke non-tunai, dengan persentase pembayaran non-tunai masih kurang dari 40% dari total pembayaran konsumen.

2. *Transitioning*

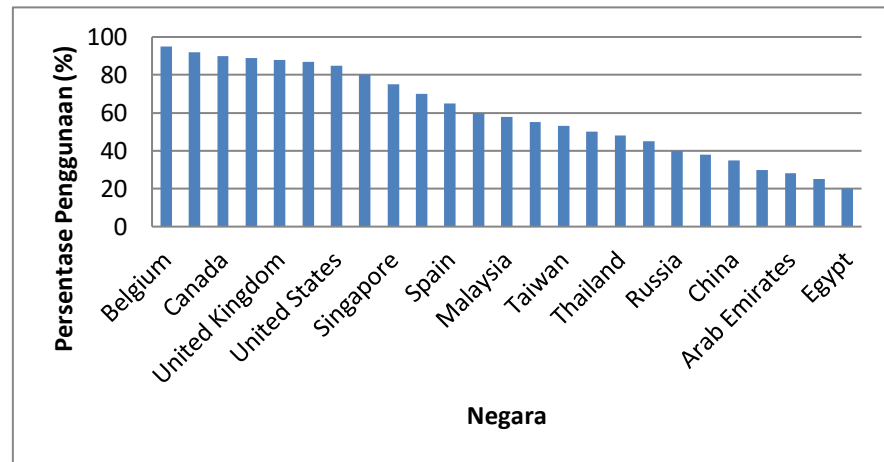
Pembayaran non-tunai mulai meningkat di negara-negara yang infrastrukturnya berkembang; persentase non-tunai berkisar antara 40 dan 60 persen.

3. *Tipping Point*

Negara-negara yang telah mengubah sebagian besar transaksi tunai ke non-tunai (nilai non- tunai biasanya lebih dari 60%) berada di tahap "persimpangan" menuju masyarakat yang hampir tidak memiliki tunai.

4. *Nearly Cashless*

Negara-negara yang hampir tidak memiliki uang tunai telah sangat maju dalam peralihan ke pembayaran non-tunai; transaksi non-tunai mencapai lebih dari 80% dari total nilai pembayaran konsumen.



Gambar 2.1 Penggunaan Uang Elektronik di Berbagai Negara

Sumber data: databoks.katadata.co.id

Grafik 2.1 di atas menunjukkan bahwa Indonesia saat ini berada di tahap awal dan jauh di belakang negara-negara tetangganya, seperti Malaysia, Thailand, dan Singapura, yang telah melewati tahap *transitioning* dan *tipping point* (Hasan, 2012). Akibatnya, pemerintah perlu mengambil tindakan khusus untuk meningkatkan populasi pengguna cashless (Bank Indonesia, 2025).

2.2.2.4 Dompot Elektronik

Dompot elektronik adalah layanan berbasis teknologi elektronik yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola instrumen pembayaran non-tunai serta melakukan transaksi secara digital melalui perangkat elektronik. Dompot elektronik memungkinkan pengguna melakukan pembayaran barang dan jasa, transfer dana, serta transaksi lainnya secara cepat dan efisien tanpa menggunakan uang tunai.

Dalam konteks pembayaran digital, dompet elektronik mencakup dua bentuk utama, yaitu dompet digital (*e-wallet*) yang menyimpan saldo uang elektronik dan layanan mobile banking yang terhubung langsung dengan rekening bank. Keduanya dapat digunakan sebagai alat pembayaran elektronik, termasuk untuk transaksi berbasis

QRIS (Bank Indonesia, 2025a). Oleh karena itu, dompet elektronik berperan penting dalam mendukung peningkatan efisiensi transaksi dan adopsi pembayaran digital, khususnya pada sektor UMKM. Adopsi dompet elektronik dikaji dengan berbagai *theory of acceptance*, seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Teori-teori ini menjelaskan bahwa keputusan seseorang untuk menggunakan dompet elektronik dipengaruhi oleh faktor seperti *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan), *social influence* (pengaruh sosial), dan *facilitating conditions* (kondisi yang mendukung) (Davis, 1989) (Venkatesh et al., 2003).

Dalam aktivitas sehari-hari, digitalisasi sistem pembayaran melalui berbagai platform teknologi memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Pembayaran menggunakan *e-wallet* atau *e-banking* di pusat perbelanjaan maupun pelunasan kredit kini dapat dilakukan langsung melalui *smartphone* tanpa harus mendatangi lokasi tertentu. Penerapan pembayaran digital memberikan manfaat baik bagi pelaku usaha maupun konsumen. Melalui sistem pembayaran daring yang terintegrasi, pencatatan transaksi dapat dilakukan secara cepat dan tersimpan dengan rapi, sehingga memudahkan pemantauan arus kas secara lebih akurat (Faspay Blog, 2023). Seiring meningkatnya tingkat adopsi di masyarakat, pembayaran digital semakin menjadi pilihan utama dalam menunjang aktivitas ekonomi sehari-hari.

Manfaat penggunaan pembayaran digital bagi konsumen antara lain mempercepat proses penyelesaian transaksi. Melalui sistem pembayaran digital, konsumen tidak lagi dibatasi oleh waktu operasional tertentu dalam melakukan pembayaran. Proses transfer dana melalui platform digital juga berlangsung lebih efisien dibandingkan pembayaran secara langsung atau menunggu antrean di mesin ATM. Selain itu, kebutuhan yang bersifat mendesak dapat dipenuhi dengan lebih cepat. Dari sisi keamanan, pembayaran digital memberikan jaminan transaksi yang lebih aman karena konsumen dapat bertransaksi secara langsung tanpa melibatkan perantara, seperti bank atau lembaga lain. Penyelesaian transaksi cukup dilakukan melalui aplikasi *mobile banking* atau *payment gateway* pada *smartphone* yang telah dilengkapi dengan sistem enkripsi

dan autentikasi dua faktor. Dengan efisiensi tersebut, sisa dana dari transaksi dapat dialokasikan untuk ditabung atau digunakan memenuhi kebutuhan lainnya.

Selain memberikan manfaat bagi konsumen, penerapan pembayaran non-tunai melalui platform digital juga memberikan keuntungan bagi pelaku usaha (Faspay Blog, 2023). Adapun manfaat yang dapat diperoleh antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi pencatatan transaksi, setiap transaksi yang dilakukan pelanggan melalui sistem pembayaran digital dapat tercatat secara otomatis. Fitur otomasi yang tersedia pada aplikasi seperti *payment gateway* memudahkan pelaku usaha dalam menelusuri riwayat transaksi. Dengan sistem pencatatan yang terintegrasi tersebut, pelaku bisnis dapat menghemat waktu dan tenaga sehingga dapat lebih fokus pada pengembangan usaha.
2. Meningkatkan keamanan transaksi, arus transaksi masuk dan keluar menjadi lebih terlindungi karena sistem pembayaran digital telah dilengkapi dengan teknologi enkripsi serta standar keamanan yang ketat. Selain itu, transaksi digital tidak rentan terhadap pemalsuan, sehingga pelaku usaha tidak perlu lagi melakukan pengecekan keaslian uang tunai atau cek. Seluruh transaksi juga dapat dipantau secara real time kapan pun dan di mana pun.
3. Meningkatkan kepuasan konsumen, proses pembayaran yang cepat dan praktis memberikan pengalaman bertransaksi yang lebih nyaman bagi pelanggan. Dengan menyediakan opsi pembayaran digital, pelaku usaha dapat meningkatkan kualitas layanan, yang pada akhirnya berkontribusi pada kepuasan dan loyalitas konsumen.

2.2.2.5 Peran Sistem Pembayaran Dalam Perekonomian

Peranan sistem pembayaran dalam perekonomian menjadi semakin krusial seiring dengan bertambahnya jumlah serta nilai transaksi yang dipicu oleh kemajuan teknologi yang terus berkembang. Meningkatnya aktivitas transaksi tersebut turut membawa potensi risiko yang lebih tinggi, yang apabila tidak dikelola dengan baik dapat berdampak pada stabilitas sistem pembayaran maupun stabilitas pasar keuangan secara keseluruhan. Oleh karena itu, fungsi sistem pembayaran dalam perekonomian dapat dibandingkan dengan aliran darah di tubuh manusia. Jika peredaran darah lancar,

energi dan bahan bakar akan didistribusikan. Jika sistem pembayaran lancar, ekonomi negara akan berkembang (Bank Indonesia, 2025).

Menurut (Stefanus KS, 2019) secara umum, sistem pembayaran memiliki 4 peranan penting dalam perekonomian, yaitu:

1. Mendukung Stabilitas Keuangan

Salah satu komponen penting infrastruktur keuangan perekonomian adalah sistem pembayaran, yang bertujuan untuk menjaga stabilitas sistem perbankan, keuangan, dan sistem pembayaran yang erat kaitannya. Gangguan sistem pembayaran dapat menyebabkan kegagalan pembayaran dan keterlambatan pembayaran, yang pada gilirannya dapat mengurangi kepercayaan masyarakat pada likuiditas dan stabilitas sistem. Sebaliknya juga berlaku.

2. Mengantisipasi Masalah Krisis Keuangan dan Perbankan

Setelmen antar bank pasti akan terpengaruh oleh krisis keuangan dan perbankan yang telah mempengaruhi bank peserta sistem pembayaran ini. Hal ini dapat menyebabkan *gridlock* atau gangguan di semua sistem pembayaran. Oleh karena itu, pengawas pasar keuangan, pihak bank, dan pengawas sistem pembayaran harus bekerja sama dengan baik. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua masalah dapat diantisipasi dan diselesaikan secepat mungkin.

1. Sebagai Saluran Pengendalian Ekonomi

Dalam perekonomian, sistem pembayaran memainkan peran penting sebagai saluran untuk pengendalian ekonomi yang efektif. Kebijakan moneter dapat mempengaruhi likuiditas perekonomian jika proses dan sistem pembayaran berjalan lancar. Dengan demikian, proses transmisi kebijakan moneter dari sistem perbankan ke sektor riil dapat dilakukan dengan lancar.

2. Alat Pendorong Efisiensi Ekonomi

Ketidaklinearan dan keterlambatan pembayaran dalam perekonomian dapat mengganggu rencana keuangan bisnis, yang pada gilirannya dapat menyebabkan penurunan produktivitas ekonomi. Oleh karena itu, sistem pembayaran dapat berfungsi sebagai alat untuk mendorong efisiensi ekonomi.

2.2.2.6 Elemen Sistem Pembayaran

Mata uang digital, yang mencakup mata uang virtual, mata uang kripto, serta mata uang digital yang diterbitkan bank sentral, merupakan bentuk uang atau aset serupa uang yang terutama dikelola, disimpan, atau dipertukarkan melalui sistem komputer digital, khususnya jaringan internet. Mata uang digital dapat disimpan dalam bentuk berkas elektronik, di basis data komputer terpusat milik perusahaan atau bank, maupun pada kartu yang mampu menyimpan nilai mata uang, seperti *Stored-Value Card* (SVC) (Bank Indonesia, 2025).

Menurut (Stefanus KS, 2019), tujuan utama dari sistem pembayaran adalah memfasilitasi masyarakat sebagai pelaku ekonomi dalam melaksanakan berbagai transaksi pembayaran. Sistem pembayaran tersebut tersusun atas tiga unsur pokok, yaitu:

1. Otoritas pembayaran, hal ini pembayar memberikan otoritas pada bank untuk transfer dana.
2. Setelmen antarbank terjadi ketika bank pembayar melakukan pembayaran kepada bank penerima. Bank sentral umumnya melaksanakan proses ini baik secara bilateral maupun melalui rekening yang dimiliki oleh bank di lembaga penyelenggara *kliring*.
3. Proses pertukaran instruksi pembayaran antar bank yang terlibat dalam transaksi pembayaran ini biasa disebut sebagai *kliring*.

2.2.2.7 E-Wallet

Terciptanya *e-wallet*, atau dompet digital, adalah salah satu kemajuan baru dalam perkembangan *fintech* di era digital ini. *E-wallet* atau dompet digital merupakan layanan elektronik yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi keuangan, termasuk menyimpan dana, melakukan pembayaran, serta membeli barang atau jasa secara daring (Firmansyah, 2019). Teknologi yang diciptakan ini akan sangat membantu seluruh masyarakat. Selain itu, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengawasi *e-wallet* untuk memastikan bahwa transaksi dan penyimpanan dana di dalamnya aman. Terutama, berbagai regulasi telah diterapkan untuk menjamin legalitas dan perlindungan konsumen dalam penggunaan dompet digital. Hal ini membuat pengguna tidak perlu khawatir terkait privasi maupun keamanan data mereka saat mengakses sistem.

Dengan adanya pengaturan melalui kode keamanan dan keterkaitan dengan nomor ponsel pengguna, *e-wallet* dianggap lebih aman dibandingkan uang elektronik, yang memiliki risiko lebih tinggi terhadap kehilangan atau kerusakan (Otoritas Jasa Keuangan, 2020).

E-Wallet atau dompet digital terdiri dari aplikasi atau server yang terpasang pada perangkat elektronik seperti *handphone*. Untuk melakukan transaksi dengan cepat dan mudah, pengguna hanya perlu terhubung ke internet dan Pengguna hanya perlu membuka aplikasi untuk melakukan pemindaian atau transaksi secara daring (Ferry Syarifuddin Ahmad Hidayat Tarsidin, 2009). Selain itu, proses pengisian saldo dompet digital tergolong praktis karena dapat dilakukan melalui berbagai jenis ATM maupun layanan *m-banking* (Bank Indonesia, 2025). Kehadiran dompet digital ini mendorong peningkatan aktivitas belanja online serta memudahkan pembayaran non-tunai di berbagai tempat .

2.2.3 *Financial Technology*

Dalam bidang keuangan dan ekonomi, istilah "*Fintech*" merujuk pada konsep yang mencakup berbagai aspek terkait teknologi dan ekonomi yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi serta kemudahan dalam pendanaan. Pada zaman dulu, orang harus melakukan transaksi perbankan secara langsung, yang memakan waktu dan tenaga, namun saat ini, hampir semua transaksi perbankan dapat dilakukan dengan tangan atau melalui perangkat elektronik melalui *mobile banking*. Saat ini, istilah *Fintech*, yang berarti teknologi keuangan, merujuk pada kombinasi teknologi dan sistem keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Teknologi keuangan (*Fintech*) merupakan integrasi antara teknologi dan layanan keuangan yang mengubah model bisnis dari konvensional menjadi modern. Dahulu, orang perlu bertatap muka dan membawa uang tunai untuk melakukan pembayaran, namun kini transaksi dapat dilakukan secara jarak jauh dalam hitungan detik. Munculnya *Fintech* seiring dengan percepatan transformasi gaya hidup. Kehadiran *Fintech* membantu mengatasi berbagai kendala dalam transaksi jual beli dan pembayaran, seperti keterbatasan waktu untuk berbelanja atau kesulitan dalam

mentransfer dana melalui bank atau ATM. Selain itu, Fintech juga mengurangi ketidaknyamanan yang mungkin timbul dari pelayanan konvensional. Dengan kata lain, *Fintech* membuat transaksi jual beli dan sistem pembayaran lebih efisien dan ekonomis namun tetap efektif. *Fintech* juga telah mengubah sistem pembayaran di masyarakat dan membantu perusahaan baru menekan biaya modal dan biaya operasional yang tinggi (Otoritas Jasa Keuangan, 2017).

Dalam hal ini, *Fintech* memiliki kemampuan untuk menggantikan lembaga keuangan resmi seperti bank. Dalam hal sistem pembayaran, *Fintech* melakukan hal-hal berikut:

1. Menyediakan pasar bagi pelaku usaha.
2. Menjadi alat bantu untuk penyelesaian, *settlement*, dan *kliring*.
3. Membantu proses investasi yang lebih efisien.
4. Membantu orang yang membutuhkan untuk menabung, meminjam dana, dan berpartisipasi dalam modal.

Menurut (UU No. 23, 1999), Dalam konteks penyelenggaraan teknologi finansial, *fintech* merupakan pemanfaatan teknologi pada sektor keuangan guna menciptakan inovasi berupa produk, layanan, serta model usaha yang baru. Penerapan teknologi ini memberikan pengaruh langsung terhadap kestabilan sistem keuangan dan moneter, serta meningkatkan efisiensi, kelancaran, keandalan, dan keamanan dalam sistem pembayaran. Tujuan implementasi teknologi finansial adalah untuk mendorong inovasi di bidang keuangan. *Fintech* muncul dan menyelesaikan beberapa masalah dalam transaksi jual beli dan pembayaran yang harus dilakukan secara langsung di tempat seperti transfer dana, pembelian di toko, dan sebagainya.

Dalam penyelenggaraan di Indonesia, *fintech* didasari dengan hukum pada sistem pembayaran 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.

Bank Indonesia, sebagai bank sentral, terus berupaya memastikan lalu lintas pembayaran terkait *Fintech* tetap tertib karena semakin kuatnya arus teknologi dalam pemberlakuan sistem pembayaran di Indonesia. Mereka melakukan ini dengan melindungi konsumen seperti menjaga kerahasiaan data dan informasi pribadi konsumen melalui jaringan keamanan *cyber* (Insani Dwika, 2025).

Berikut teori yang berkaitan dengan *Financial Technology* menurut (Schueffel, 2016) dalam karyanya "*Taming the Beast: A Scientific Definition of Fintech*", *Financial technology (fintech)* adalah industri keuangan baru yang menggunakan teknologi inovatif untuk meningkatkan, mengubah, dan memperluas aktivitas keuangan tradisional. Definisi ini menekankan bahwa *fintech* lebih dari sekadar penerapan teknologi dalam keuangan; itu adalah transformasi struktural dalam sistem keuangan yang melibatkan cara baru untuk memberikan layanan keuangan kepada masyarakat.

(Schueffel, 2016) menjelaskan secara lebih rinci bahwa *fintech* mencakup penggunaan teknologi digital seperti komputasi awan (*cloud computing*), *big data analytics*, *blockchain*, kecerdasan buatan (AI), dan aplikasi *mobile* untuk membuat layanan keuangan yang lebih efisien, cepat, aman, dan mudah digunakan. Tujuan utama penerapan teknologi ini adalah untuk mengurangi ketergantungan pada lembaga keuangan konvensional, mengurangi biaya transaksi, dan memperluas inklusi keuangan, terutama bagi kelompok masyarakat yang belum tersentuh layanan perbankan resmi.

Menurut (Schueffel, 2016), *fintech* tidak hanya membantu sektor perbankan tetapi juga menciptakan ekosistem keuangan baru yang mendorong inovasi seperti *peer-to-peer lending*, *crowdfunding*, *e-wallet*, *digital payment system*, dan *robo-advisors*. Inovasi-inovasi ini memungkinkan orang dan bisnis, termasuk UMKM, mendapatkan pembiayaan dan melakukan transaksi keuangan secara digital tanpa perlu melalui proses perbankan. Schueffel juga menekankan bahwa *fintech* bukan sekadar alat teknologi; itu adalah fenomena ekonomi dan sosial yang mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan sistem keuangan. Ini menghasilkan model bisnis baru yang lebih fleksibel, berbasis data, dan berfokus pada pengalaman pengguna.

Pandangan Schueffel ini relevan untuk Indonesia karena kemajuan *fintech*, termasuk penerapan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), telah mendorong digitalisasi transaksi keuangan lebih cepat di kalangan masyarakat, khususnya UMKM. *Fintech* memungkinkan para pelaku usaha untuk melakukan transaksi nontunai dengan cara yang lebih praktis, transparan, dan efisien, sekaligus memperluas jangkauan pasar mereka.

2.2.4 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Standar Nasional untuk pembayaran digital menggunakan kode QR (*Quick Response Code*) dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QRIS memungkinkan semua aplikasi pembayaran digital di Indonesia, seperti GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja, menggunakan kode QR yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan kata lain, semua aplikasi pembayaran digital dapat menggunakan satu kode QR (Bank Indonesia, 2020). Terdiri dari berbagai perusahaan Penyedia Jasa Pembayaran (PJP), baik bank maupun non-bank, *Quick Response Indonesia Standart* diatur oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021, yang menentukan apakah PJP menggantikan peraturan mengenai jasa pembayaran yang telah berlaku sebelumnya. Banyak perusahaan pembayaran non-bank dan bank, seperti *Shopeepay*, OVO, dan Gopay, dapat digunakan dengan kode pembayaran QRIS. Jika seseorang ingin mendaftarkan bisnisnya sebagai merchant QRIS, mereka harus mendapatkan persetujuan dari Bank Indonesia, dengan bank tersebut berfungsi sebagai perantara (Bank Indonesia, 2020).

Teori yang berkaitan dengan QRIS adalah Teori *Technology Acceptance Model*, Model Penerimaan Teknologi (TAM) diperkenalkan pertama kali oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 dan merupakan adaptasi dari *Technology of Reason Action* (TRA), yang dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action at Technology*. Teori *Technology Acceptance Model* adalah salah satu teori yang sangat penting tentang penggunaan sistem teknologi informasi dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Dengan kata lain, evaluasi kegunaan teknologi

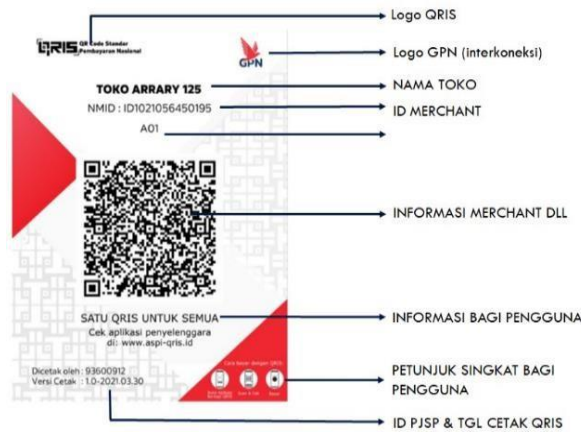
informasi sangat penting untuk mendorong pengguna untuk menggunakannya. (Davis, 1989), TAM menjelaskan bahwa penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU).

- a. *Perceived Usefulness* (PU) adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya di tempat kerja. Kemungkinan untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut meningkat seiring dengan manfaat yang dirasakan.
- b. *Perceived Ease of Use* (PEOU) adalah seberapa mudah seseorang menganggap teknologi tersebut mudah digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha. Suatu sistem akan lebih diterima jika lebih mudah digunakan.

Kedua komponen ini kemudian memengaruhi *Attitude toward Using* (sikap terhadap penggunaan), yang menentukan *Behavioral Intention to Use* (niat untuk menggunakan), dan akhirnya menghasilkan *Actual System Use*. Akibatnya, TAM menekankan bahwa adopsi teknologi merupakan masalah bukan hanya ketersediaan sistem tetapi juga bagaimana pengguna melihat manfaat dan kemudahan teknologi. *Theory of Planned Behavior* (TPB) dikembangkan oleh (Ajzen, 1991), dan menjelaskan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh niat perilaku (*behavioral intention*), yang dipengaruhi oleh tiga faktor:

1. Sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*), sejauh mana seseorang menilai bahwa menggunakan QRIS adalah hal yang baik dan bermanfaat.
2. Norma subjektif (*subjective norms*) pengaruh sosial dari lingkungan, seperti pelanggan, teman pedagang, atau institusi keuangan yang mendorong QRIS.
3. Kontrol perilaku yang dirasakan (*Perceived behavior control*) tingkat kemampuan dan ketersediaan pelaku usaha untuk menggunakan QRIS, seperti *smartphone* dan koneksi internet.

Oleh karena itu, teori TPB membantu menjelaskan alasan perusahaan mengadopsi QRIS.



Gambar 2.2 *Quick Response Code Indonesian Standard*

Sumber: (aspi-indonesia.or.id)

Menurut (Bank Indonesia, 2020) terdapat tiga varian pembayaran berdasarkan QRIS:

1. *Static Merchant Presented Mode* (MPM)

Metode yang paling mudah dan murah ini membutuhkan satu salinan atau stiker QRIS dari pedagang. Pengguna hanya perlu memindai kode QR, memasukkan jumlah pembayaran, memasukkan PIN, dan kemudian mengklik "Bayar". Semua informasi tentang transaksi akan dikirim secara instan kepada pedagang dan pengguna. *QRIS MPM Static* adalah pilihan yang ideal untuk bisnis kecil dan menengah.

2. Perangkat seperti *Mesin Electronic Data Capture* (EDC) atau Smartphone.

Metode ini menghasilkan kode QR *Dinamis Merchant Presented Mode* (MPM). Setelah pedagang membayar total 25 pembayaran, pelanggan akan memindai atau mencetak QRIS. Untuk pedagang atau perusahaan dengan banyak transaksi, MPM QRIS Dinamis adalah pilihan yang sempurna.

Ketika menggunakan metode pembayaran *Customer Serving Mode* (CPM), pelanggan hanya perlu menunjukkan QRIS yang tercantum dalam aplikasi pembayaran mereka agar pedagang dapat memindainya. QRIS CPM lebih berfokus pada penyedia layanan ritel, transportasi, dan parkir kontemporer yang semuanya membutuhkan proses transaksi yang cepat dan efektif.

Menurut (Bank Indonesia, 2020), penggunaan QRIS dalam standarisasi *QR Code* memiliki sejumlah kelebihan termasuk:

1. Jika Anda menggunakan aplikasi pembayaran, cukup scan dan bayar!
 - a. Cepat dan kontemporer.
 - b. Sekarang Anda tidak perlu repot-repot membawa uang tunai.
 - c. Tidak perlu pusing untuk mempertimbangkan siapa yang memiliki QR yang terpasang.
 - d. Terlindungi karena Bank Indonesia telah mengizinkan dan mengawasi semua PJP QRIS.
2. Bagi Merchant
 - a. Karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun, penjualan dapat meningkat.
 - b. Meningkatkan citra merek kekinian.
 - c. Lebih efisien karena hanya perlu menggunakan satu QRIS.
 - d. Mengurangi biaya yang terkait dengan pengelolaan kas.
 - e. Menghindari uang palsu.
 - f. Anda tidak perlu memberikan uang kembali.
 - g. Semua transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses kapan saja.
 - h. Terpisahnya dana antara bisnis dan individu memungkinkan rekonsiliasi dan mungkin mencegah kecurangan pembukuan transaksi tunai.

Untuk mendapatkan kredit ke depan, kumpulkan informasi kredit profil Anda.

Tujuan penting termasuk:

1. Langkah ini memiliki tujuan utama untuk melindungi konsumen dan meningkatkan persaingan yang sehat di antara para penjual. Meskipun banyak perusahaan besar saat ini menguasai pasar kode QR, QRIS dirancang 26 untuk memberikan peluang yang sama kepada semua bisnis, baik kecil maupun besar.
2. Standarisasi ini memberi perusahaan kecil peluang untuk mengembangkan teknologi dan inovasi. Dengan mengikuti peraturan dan standar saat ini, penyedia layanan QR diharapkan dapat menyediakan layanan yang dapat diakses

oleh semua pelanggan tanpa perlu mengunduh berbagai aplikasi dari berbagai penyedia layanan pembayaran atau bank. Dengan demikian, pelanggan di masa depan akan dapat melakukan pembayaran dengan kode QR tanpa batasan.

3. Diharapkan standarisasi kode QR akan meningkatkan jumlah transaksi kode QR. Selain itu, ini memungkinkan orang di berbagai tempat, termasuk di daerah terpencil, untuk membayar tanpa uang tunai. Saat era ekonomi digital dimulai, masalah yang dihadapi semakin kompleks. Oleh karena itu, upaya Bank Indonesia untuk menstandarkan kode QR sangat dihargai karena memberikan perlindungan yang lebih baik bagi konsumen, meningkatkan keamanan transaksi keuangan digital, dan mendorong persaingan antara pedagang yang lebih terbuka dan kreatif.

Prinsip-prinsip UNGGUL (Universal, GampanG, Untung, dan Langsung) juga diterapkan pada QRIS. Prinsip-prinsip ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Universal: QRIS dirancang untuk menjadi standar untuk semua sistem pembayaran di Indonesia. Dengan demikian, QRIS dapat digunakan oleh semua orang, termasuk pedagang, penyedia layanan keuangan, dan pelanggan, tanpa memperhatikan jenis bank atau lembaga keuangan yang mereka gunakan.
2. GampanG: Tujuan QRIS adalah untuk meningkatkan kecepatan dan kemudahan dalam pelaksanaan transaksi pembayaran, dan penerapan QRIS dapat menghasilkan proses pembayaran yang cepat dan praktis melalui pemindaian kode QR.
3. Untung: QRIS diharapkan memberikan manfaat dan keunikan yang unik. Ini termasuk peningkatan inklusi keuangan, biaya transaksi yang lebih rendah, dan kemudahan penggunaan.
4. Langsung: QRIS memungkinkan pembayaran dilakukan secara langsung antara pembeli dan penjual tanpa perantara, yang mempercepat proses dan mengurangi biaya.

2.2.5 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

UMKM merupakan salah satu pilar penting dalam perekonomian nasional karena jumlahnya yang sangat besar dan kemampuannya dalam menyerap tenaga kerja (Cahyani, E. et al., 2017). Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia mendefinisikan UMKM sebagai usaha produktif milik individu dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria tertentu. Teori yang berkaitan dengan UMKM adalah:

1. Teori Ekonomi Klasik (*Classical Economic Theory*)

Dalam bukunya "*An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*". Adam Smith berpendapat bahwa ketika orang diberi kebebasan untuk berproduksi dan berdagang sesuai dengan keinginannya sendiri, aktivitas ekonomi akan berjalan dengan baik. Teori ini menjelaskan dalam konteks UMKM bahwa setiap pemilik usaha kecil memiliki keinginan untuk memperoleh keuntungan melalui mekanisme pasar bebas. Bisnis kecil dan menengah (UMKM) dianggap sebagai manifestasi nyata dari prinsip "tangan tak terlihat", yaitu kekuatan pasar yang mendorong efisiensi ekonomi melalui persaingan yang sehat. Dengan kata lain, kemampuan individu dalam mengelola sumber daya, memanfaatkan peluang, dan berinovasi di pasar yang kompetitif memengaruhi pertumbuhan UMKM (Smith, 1776).

2. Teori Pemberdayaan (*Empowerment Theory*)

Pemberdayaan adalah proses di mana seseorang atau kelompok memperoleh kendali atas pilihan dan tindakan yang mempengaruhi kehidupan mereka. Teori pemberdayaan pertama kali diusulkan oleh (Rappaport, 1987) tetapi kemudian diperluas oleh (Zimmerman, 1995). Teori pemberdayaan dalam konteks UMKM menekankan bahwa dukungan dari lembaga pemerintah, lembaga keuangan, dan komunitas lokal sangat penting untuk memberikan akses ke modal, pelatihan, informasi pasar, dan teknologi. Pemberdayaan ekonomi UMKM tidak hanya meningkatkan kemakmuran pelaku usaha, tetapi juga memperkuat struktur ekonomi lokal dan mengurangi ketimpangan sosial. Teori ini juga terkait dengan kebijakan pemerintah Indonesia yang mendorong digitalisasi dan inklusi keuangan

melalui penerapan sistem seperti QRIS, yang memungkinkan usaha kecil dan menengah (UMKM) untuk beradaptasi dengan sistem pembayaran digital modern yang efektif.

Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia, 2008) Usaha Mikro, Kecil dan Menengah didefinisikan berdasarkan aset dan pendapatan. Definisi ini penting sebagai landasan teori untuk menetapkan batasan operasional penelitian.

1. Usaha Mikro

Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang Undang. Kriteria Usaha Mikro adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- b. Memperoleh hasil penjualan tahunan paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

2. Usaha Kecil

Menurut Undang-Undang, usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri dilakukan oleh individu atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian langsung atau tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar. Usaha kecil memenuhi kriteria berikut:

- a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- b. Memperoleh hasil jualan tahunan lebih dari Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).

3. Usaha Menengah

Usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, bukan anak perusahaan atau cabang perusahaan, dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun

tidak langsung dari Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan yang diatur dalam Undang-Undang ini disebut sebagai usaha menengah. Berikut adalah standar untuk usaha menengah:

- a. Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp500.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp10.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau,
- b. Penjualannya setiap tahun lebih dari 2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta) hingga 50.000.000.000,00 (lima puluh milyar).

Menurut (Ilham Fikriansyah, 2022) tidak diragukan lagi bahwa memiliki UMKM dapat memberikan keuntungan dari segi bisnis dan ekonomi. keuntungan yang dapat diperoleh dari mendirikan UMKM di Indonesia:

1. Dalam bidang yang memanfaatkan sumber daya alam dan padat karya, UMKM memiliki keunggulan, terutama dalam pertanian tanaman pangan, perkebunan, peternakan, perikanan, perdagangan, dan rumah makan dan restoran.
2. Bisnis kecil dan menengah (UMKM) memiliki keunggulan dalam menciptakan nilai tambah di industri hotel, bisnis, keuangan, sewa barang, jasa perusahaan, dan kehutanan.
3. Selain itu, usaha kecil dan menengah (UMKM) dapat memiliki keuntungan dalam bidang komunikasi, pertambangan, listrik, gas, dan pengolahan. Jadi, karena mereka membutuhkan satu sama lain, usaha kecil dan menengah (UMKM) dan perusahaan besar dapat bekerja sama.
4. UMKM memiliki potensi untuk terus berkembang dengan cara menunjukan prestasi dan kinerja yang dapat diadopsi dalam berbagai bidang lain yang terlihat.
5. Seperti yang disebutkan sebelumnya, hadirnya UMKM memiliki kemampuan untuk meningkatkan ekonomi Indonesia dan membantu meningkatkan pemasukan bagi masyarakat. Apa lagi yang dilakukan UMKM untuk ekonomi negara?

6. Seperti yang disebutkan sebelumnya, hadirnya UMKM memiliki kemampuan untuk meningkatkan ekonomi Indonesia dan membantu meningkatkan pemasukan bagi masyarakat. Apa lagi yang dilakukan UMKM untuk ekonomi negara?

Dari perspektif ekonomi, adanya UMKM juga dapat membantu kebijakan moneter dan bauran kebijakan Bank Indonesia (BI) untuk mencapai stabilitas nilai Rupiah. Selain itu, UMKM memperkuat kebijakan BI dan bekerja sama dengan kebijakan pemerintah dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) untuk meningkatkan ekonomi dan keuangan digital.

Terdapat Strategi Pengembangan UMKM menjelaskan empat faktor perkembangan UMKM di Indonesia, yaitu:

1. Sebagian kecil usaha kecil dan menengah (UMKM) memiliki kemampuan untuk menghasilkan barang konsumsi (*consumer goods*), khususnya yang tidak tahan lama.
2. Sebagian besar UMKM lebih mengandalkan pendanaan nonbank dalam hal pendanaan usaha.
3. Umumnya, UMKM melakukan spesifikasi produk yang ketat, artinya mereka hanya memproduksi barang atau jasa tertentu.
4. Karena banyaknya pemutusan hubungan kerja di sektor formal, terbentuk UMKM baru.

Menurut (Badan Pusat Statistik, 2024) industri mikro dan kecil umumnya merupakan kegiatan usaha yang bersifat padat karya dan berperan penting dalam penciptaan lapangan kerja serta penguatan perekonomian lokal. Pengelompokan skala usaha ditentukan berdasarkan jumlah tenaga kerja, di mana usaha mikro memiliki 1–4 pekerja, sedangkan usaha kecil mempekerjakan 5–19 orang.

2.2.6 Pendapatan

Ditemukan dalam PP 35 Tahun 2007, pendapatan adalah uang yang diperoleh dari penjualan barang dan jasa yang berkaitan dengan bisnis utama. Pendapatan kurang penting bagi pemerintah, yang menghasilkan uang melalui penerimaan atau pungutan

pajak. Sebaliknya, bagi investor, pendapatan lebih penting, yang merupakan jumlah uang yang diterima setelah dikurangi pengeluaran. Untuk menarik investor, perusahaan yang menjual barang dan jasanya ke publik melalui saham harus menunjukkan pertumbuhan pendapatan yang konsisten. Berikut adalah jenis-jenis pendapatan yaitu:

1. Pendapatan Permanen (*Permanent Income*)

Tingkat pendapatan rata-rata jangka panjang yang diharapkan seseorang dapat mempertahankan secara berkelanjutan berdasarkan kemampuan, pendidikan, aset, dan kondisi ekonomi disebut pendapatan permanen. *Teori Permanent Income Hypothesis* (PIH), yang diusulkan oleh (Friedman, 1957) menyatakan bahwa orang tidak hanya mempertimbangkan pendapatan saat ini (*current income*), tetapi juga mempertimbangkan ekspektasi pendapatan jangka panjang (*permanent income*). Artinya, selama seseorang menganggap perubahan tersebut bersifat sementara, mereka tidak akan mengubah pola konsumsinya secara signifikan meskipun pendapatan bulannya berubah.

2. Pendapatan Sementara (*Transitory Income*)

Pendapatan sementara adalah pendapatan tambahan atau penurunan yang tidak tetap dan tidak berkelanjutan yang biasanya disebabkan oleh bonus, lembur, hadiah, kerugian, atau faktor musiman. Dalam teori yang sama, (Friedman, 1957) mengatakan bahwa pendapatan transitori adalah deviasi sementara dari pendapatan permanen yang sebagian besar digunakan untuk tabungan atau pengeluaran nonrutin daripada digunakan sepenuhnya untuk konsumsi. Dianggap bahwa kemampuan finansial individu dalam jangka panjang tidak diwakili oleh pendapatan ini. Teori yang berkaitan dengan pendapatan:

- a. Teori Distribusi Pendapatan Modern

Pendekatan ini dikemukakan oleh ekonom modern seperti (Kuznets, 1955) yang memperkenalkan Hipotesis Kurva Kuznets (*Kuznets Curve Hypothesis*). Teori ini menjelaskan bahwa pada tahap awal pertumbuhan ekonomi, kesenjangan pendapatan akan meningkat, tetapi setelah ekonomi mencapai tingkat perkembangan tertentu, kesenjangan tersebut akan menurun karena pemerataan hasil pembangunan. Dalam konteks ini, pendapatan individu dan

UMKM sangat bergantung pada akses terhadap sumber daya ekonomi, seperti pendidikan, teknologi, dan modal usaha. Teori ini mendukung pandangan bahwa kebijakan pemerintah dan inovasi teknologi (misalnya penerapan QRIS dan digitalisasi ekonomi) berperan penting dalam menciptakan pemerataan pendapatan dan peningkatan kesejahteraan masyarakat kecil.

b. Teori Pendapatan Keynesian

(Keynes, 1936) membangun teori ini dalam bukunya "*The General Theory of Employment, Interest, and Money*", di mana dia menjelaskan bahwa tingkat konsumsi dan investasi ekonomi sangat memengaruhi pendapatan nasional dan individu. Keynes berpendapat bahwa tidak hanya faktor produksi yang menentukan pendapatan masyarakat, tetapi juga permintaan agregat, atau permintaan barang dan jasa. Dengan kata lain, semakin tinggi permintaan terhadap barang dan jasa, semakin besar pendapatan yang diterima oleh perusahaan dan tenaga kerja. Untuk UMKM, teori ini relevan karena menunjukkan bahwa daya beli masyarakat, permintaan produk, dan sirkulasi uang di pasar sangat ketika masyarakat mulai menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS, transaksi menjadi lebih cepat dan aman, sehingga meningkatkan volume penjualan dan pendapatan pelaku usaha UMKM.

Pada Porsi penjualan dalam penelitian ini merujuk pada proporsi pendapatan yang diperoleh pedagang UMKM dalam periode tertentu, yang mencerminkan keberlanjutan usaha. Tidak terdapat angka baku mengenai porsi penjualan yang ideal, karena dipengaruhi oleh skala dan karakteristik usaha masing-masing pedagang.

2.2.7 Pendidikan

Pendidikan memegang peranan penting dan strategis dalam pembangunan nasional, karena menjadi salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Selain itu, pendidikan juga merupakan sarana efektif untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat, yang pada akhirnya dapat membawa kemakmuran bagi negara. Berdasarkan Pasal 1 Ayat (1) (Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Tujuannya agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pentingnya pendidikan tercermin dalam UUD 1945, yang menegaskan bahwa setiap warga negara memiliki hak untuk memperoleh pendidikan dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini kemudian diatur lebih lanjut dalam (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3, yang menyebutkan bahwa: “Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Salah satu tujuan utama UUD 1945, yaitu frasa "mencerdaskan kehidupan bangsa" yang tercantum dalam alinea keempat, mencerminkan keinginan rakyat Indonesia untuk menyediakan pendidikan yang merata di seluruh negeri demi tercapainya kehidupan berbangsa yang cerdas. Pendidikan nasional berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berpijak pada nilai-nilai agama, budaya nasional Indonesia, serta responsif terhadap perkembangan zaman.,” (Kongres Advokat Indonesia, 2021).

Menurut Pasal 3 (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003), fungsi dan tujuan pendidikan nasional dilanjutkan sebagai berikut: “Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan dari pendidikan nasional adalah agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab” (Kongres Advokat Indonesia, 2021).

Tingkat pendidikan yang dimiliki UMKM dapat didefinisikan sebagai tingkat perubahan pemilik UMKM untuk mengembangkan potensi yang ada pada usaha yang dijalankan berdasarkan pendidikan yang telah mereka pelajari. Karena mereka yang membuat keputusan tentang apa yang terjadi dalam bisnis, pemilik perusahaan harus dididik. Semakin tinggi tingkat pendidikan semakin tinggi pula pemanfaatan informasi yang dihasilkan (Febriyanti et al., 2017). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kemampuan pemilik perusahaan sangatlah bergantung pada tingkat pendidikannya. Mereka yang memiliki tingkat pendidikan formal yang lebih rendah cenderung tidak dapat memanfaatkan informasi dengan baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat pendidikan formal yang lebih tinggi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pengalaman akademik yang dimiliki oleh individu dengan tingkat pendidikan formal yang lebih rendah dianggap lebih luas dan luas dibandingkan dengan individu dengan tingkat pendidikan formal yang lebih rendah. Jadi, pengelolaan usaha akan lebih terorganisir dan dapat diandalkan sebagai dasar pengambilan keputusan dan operasional bisnis.

Teori yang berkaitan dengan pendidikan adalah Teori *Human Capital* (Modal Manusia). Teori ini dikemukakan oleh (Becker, 1964), menurut teori ini pendidikan adalah investasi yang dapat meningkatkan kemampuan dan produktivitas seseorang. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin tinggi pula kemampuan, keterampilan, dan produktivitasnya, yang pada gilirannya akan meningkatkan pendapatan dan pertumbuhan ekonomi. (Schultz, 1961) berpendapat bahwa biaya pendidikan harus dianggap sebagai investasi modal manusia (*human capital investment*) daripada konsumsi. Pendidikan memberi orang kemampuan untuk menciptakan nilai ekonomi baru, meningkatkan efisiensi kerja, dan mendorong inovasi.

Teori ini menjelaskan dalam konteks penggunaan QRIS dan UMKM bahwa tingkat pendidikan pelaku usaha memengaruhi kemampuan adaptasi terhadap teknologi finansial digital, kemampuan manajemen, dan kemampuan membuat keputusan yang efektif. Pelaku usaha dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi

cenderung lebih cepat memahami manfaat teknologi dan lebih siap untuk mengadopsinya. Teori ini menjelaskan dalam konteks penggunaan QRIS dan UMKM bahwa tingkat pendidikan pelaku usaha memengaruhi kemampuan adaptasi terhadap teknologi finansial digital, kemampuan manajemen, dan kemampuan membuat keputusan yang efektif. Pelaku usaha dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi cenderung lebih cepat memahami manfaat teknologi dan lebih siap untuk mengadopsinya.

2.2.8 Usia

Usia merupakan salah satu faktor demografis yang berperan penting dalam menentukan perilaku individu, termasuk dalam konteks sosial maupun ekonomi. Menurut (Badan Pusat Statistik, 2023), usia adalah lamanya hidup seseorang yang dihitung sejak lahir hingga waktu tertentu. Usia adalah indikator utama untuk mengelompokkan penduduk ke dalam berbagai kategori, seperti usia muda, produktif, dan lanjut usia. Grup ini membantu memahami sifat dan kemampuan seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat. Namun menurut (Aprilyanti, 2018), orang yang masih dalam masa produktif biasanya memiliki tingkat produktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan tenaga kerja yang sudah berusia tua. Akibatnya, kemampuan fisik mereka menjadi lebih terbatas dan kurang produktif.

Dalam hal ekonomi, usia seseorang sangat memengaruhi tingkat partisipasinya dalam kegiatan produktif. Menurut (Todaro, 2020), kelompok usia produktif, yaitu orang-orang berusia antara 15 dan 64 tahun, adalah tenaga kerja potensial yang berkontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara. Kelompok usia produktif cenderung memiliki energi, kemampuan adaptasi, dan keinginan untuk belajar yang lebih tinggi daripada kelompok usia non-produktif. Hal ini membuat faktor usia penting dalam penggunaan teknologi, kewirausahaan, dan analisis tenaga kerja. Selain itu, usia juga dikaitkan dengan kemampuan untuk menerima teknologi baru dan inovasi.

Dalam Teori perkembangan Psikososial Erikson (*Erikson's psychosocial Development Theory*) dalam buku "*Childhood and Society*". Erikson menyatakan bahwa perkembangan manusia berlangsung melalui delapan tahap psikososial dari masa kanak-kanak hingga lanjut usia,

dan setiap tahap memiliki krisis perkembangan yang harus diselesaikan untuk mencapai kepribadian yang sehat. Dalam konteks usia produktif (dewasa awal hingga paruh baya), individu berada pada tahap *intimacy vs isolation* dan *generativity stagnation*, di mana seseorang cenderung fokus pada pencapaian ekonomi, karier, dan tanggung jawab sosial. Teori ini menjelaskan bahwa usia berpengaruh terhadap kesiapan seseorang dalam mengambil keputusan ekonomi dan beradaptasi terhadap teknologi baru. Misalnya, pelaku UMKM usia muda lebih cepat menerima inovasi seperti QRIS karena memiliki motivasi tinggi untuk berkembang dan beradaptasi, sedangkan usia lebih tua mungkin lebih berhati-hati dan memerlukan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan perubahan digital.

1. para pedagang.
2. Usia berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS para pedagang.

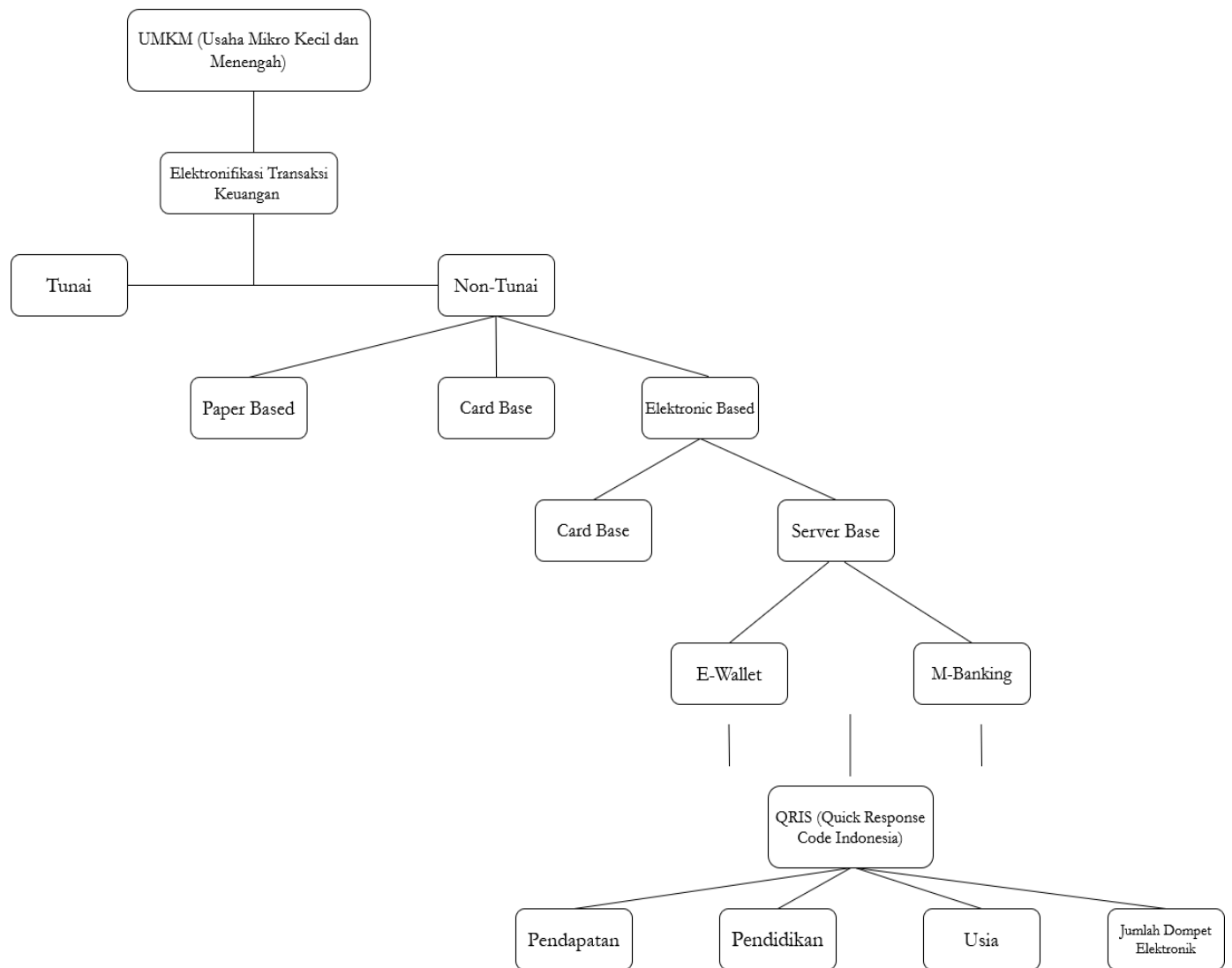
2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian, yang diajukan untuk kemudian diuji kebenarannya melalui proses penelitian. Berdasarkan landasan teori dan kerangka penelitian yang telah dibahas, hipotesis yang dirumuskan adalah bahwa peluang penggunaan *Quick Response Code Standard* (QRIS) para pedagang UMKM dipengaruhi secara bersamaan oleh faktor pendapatan, pendidikan, usia, dan jumlah dompet elektronik. Adapun secara parsial hipotesis yang diajukan adalah:

1. Pendapatan berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang.
2. Jumlah dompet elektronik berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS para pedagang.
3. Pendidikan berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS para pedagang.
4. Usia berpengaruh positif terhadap penggunaan QRIS para pedagang.

2.4 Kerangka Penelitian

Pada penyusunan proposal skripsi ini, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis sebagai panduan untuk peluang pembayaran menggunakan QRIS oleh para UMKM di Kecamatan Kalasan.



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksplanatori (*explanatory research*), yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan hubungan dan pengaruh antar variabel melalui pengujian hipotesis berdasarkan data empiris. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan pengaruh variabel independen (usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik, dan pendapatan) terhadap variabel dependen yaitu penggunaan metode pembayaran QRIS para pedagang UMKM di Purwomartani, dengan demikian penelitian ini termasuk kategori penelitian kuantitatif eksplanatori, karena fokus utama penelitian adalah menguji hubungan kausal (pengaruh) antar variabel.

Penelitian kuantitatif menggunakan data numerik untuk mengukur fenomena sosial secara objektif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam kebanyakan kasus, data angka yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode statistik untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Oleh karena itu, metode kuantitatif sangat cocok untuk penelitian yang ingin mengetahui bagaimana hubungan antarvariabel dapat diukur. Agar penelitian kita dapat dianggap valid, kita harus mengikuti aturan atau standar yang berlaku saat melakukannya.

Pada dasarnya, metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan dan manfaat tertentu (Ahmad et al., 2024). Penelitian bersandar pada prinsip-prinsip rasional, sistematis, dan empiris, yang merupakan dasar metodologi ilmiah. Rasionalitas didefinisikan sebagai kegiatan penelitian yang masuk akal sehingga penalaran manusia dapat mencapainya. Empiris berarti bahwa indera manusia dapat melihat cara atau langkah yang dilakukan, sehingga orang lain dapat melihat dan mengetahui cara atau langkah yang digunakan. Sistematis berarti proses penelitian menggunakan prosedur tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data relevan dengan tujuan menemukan, mengembangkan, dan memverifikasi suatu pengetahuan. Dengan metode ini, seseorang dapat memahami suatu masalah, menemukan solusi, serta memprediksi dan mengantisipasi permasalahan di berbagai bidang.

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 di Purwomartani, Kecamatan Kalasan, Sleman dan penelitian ini melibatkan peneliti langsung berinteraksi dengan berbagai Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.

3.3 Jenis dan Cara Pengumpulan Data

3.3.1 Jenis Data

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan atau angka. Penelitian kuantitatif, berbasis *positivisme*, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian. Analisis kuantitatif dan statistik dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Ahmad et al., 2024).

3.3.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah data primer. Data primer adalah sumber utama informasi yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti selama proses penelitian. Data ini berasal dari informan atau responden yang terkait dengan variabel penelitian. Data primer dapat berupa hasil observasi, wawancara, atau angket (Rukhmana, 2021). Data primer berasal dari sumber pertama, baik individu maupun kelompok, dan dapat diperoleh melalui berbagai pendekatan, seperti survei, wawancara, dan observasi. Data primer dipilih karena

data ini memberikan informasi aktual yang sesuai dengan kondisi di lapangan, sehingga relevan untuk menguji hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Wawancara adalah pendekatan yang paling umum untuk mengumpulkan data primer, karena peneliti mengajukan pertanyaan langsung kepada peserta dan merekam atau mencatat jawaban mereka.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam penelitian, populasi merupakan sumber informasi yang sangat penting. Meskipun para ahli memberikan definisi yang berbeda, konsep dasarnya tetap sama. Menurut (Sugiyono, 2013), populasi adalah wilayah generalisasi yang menjadi fokus penelitian, yang mencakup topik-topik yang dapat ditarik kesimpulannya. Sementara itu, Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian, termasuk semua bentuk yang terdapat di lapangan (Sulistiyowati, 2017).

Berdasarkan definisi para ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan komponen penelitian yang mencakup objek maupun subjek dengan karakteristik tertentu. Dengan kata lain, populasi mencakup seluruh anggota suatu kelompok, baik manusia, hewan, peristiwa, maupun benda, yang berada di suatu lokasi secara terencana. Ini adalah kesimpulan dari penelitian. Populasi tidak hanya orang; itu juga dapat organisasi, hewan, hasil karya manusia, dan benda-benda alam lainnya. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, varietas tanaman hutan, padi, kegiatan marketing, hasil produksi, dan sebagainya. Total jumlah populasi UMKM di Purwomartani 219 UMKM. Data didapat dari kantor Kalurahan Purwomartani melalui Ibu Fitriyanti Setyo Rahayu selaku Ketua Forkom Purwomartani, Kecamatan Kalasan.

Populasi umumnya dibagi menjadi tiga kategori: berdasarkan jumlah, sifat, dan perbedaan. Populasi berdasarkan jumlah terbagi menjadi dua kategori, yaitu populasi terbatas dan populasi tak terbatas.

1. Populasi terbatas atau populasi terhingga adalah jenis populasi yang memiliki batas kuantitatif yang jelas karena memiliki karakteristik terbatas. Misalnya, 3.000.000 narapidana di Indonesia pada awal tahun 1981 memiliki ciri-ciri sebagai berikut: tinggal di penjara sejak 1 Januari 1981, dijatuhi hukuman minimal satu bulan, dan lainnya.
2. Populasi tak terbatas atau populasi tak terhingga adalah jenis sumber data yang batasnya tidak dapat ditentukan. Oleh karena itu, konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian tidak dapat diwakili secara kuantitatif sebagai jumlah. Misalnya, jumlah narapidana di Indonesia harus dihitung sejak nara pidana yang pertama hingga yang terakhir, dan bahkan termasuk nara pidana yang akan datang. Dalam situasi seperti ini, jumlah tidak dapat dihitung, sehingga hanya dapat menggambarkan suatu kelompok obyek dengan karakteristik yang bersifat umum, yaitu mereka yang pernah, sedang, dan akan menjadi narapidana. Jenis populasi ini juga disebut sebagai parameter.
Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh UMKM di bidang kuliner yang beroperasi di Purwomartani.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil populasi yang diambil melalui prosedur tertentu dan dapat berfungsi sebagai representasi populasi. Jika populasi yang diteliti sangat besar, peneliti mungkin tidak dapat meneliti seluruh populasi karena keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya. Oleh karena itu, sampel digunakan untuk mewakili populasi yang diteliti. Sugiyono mengatakan bahwa sampel adalah jumlah kecil yang ada dalam populasi dan dianggap mewakilinya (Sulistiyowati, 2017). Peneliti menggunakan 2 macam teknik sampling. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan metode *convenience sampling*. Dalam hal ini *convenience sampling* adalah salah satu teknik *non-probability sampling* di mana peneliti memilih responden sesuai kriteria berdasarkan keterbatasan populasi UMKM yang tidak tersedia secara lengkap, kemudahan akses, waktu, keterjangkauan peneliti dilapangan dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Sampel yang

saya ambil dalam penelitian ini sebanyak 30 responden. Dalam konteks penelitian ini, responden adalah pedagang UMKM dibidang kuliner yang berdomisili berjualan di wilayah Purwomartani dan bersedia diwawancarai, baik yang menggunakan tunai dan QRIS maupun yang menggunakan tunai saja. Pemilihan teknik ini dipertimbangkan karena keterbatasan waktu, sumber daya serta akses peneliti dalam proses pengambilan data di lapangan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi ke seluruh populasi, melainkan untuk menganalisis hubungan antarvariabel yang diteliti.

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

1. UMKM yang sistem pembayarannya menggunakan QRIS dan Tunai.
2. UMKM yang sistem pembayarannya menggunakan tunai saja.
3. Pedagang UMKM bidang kuliner daerah Purwomartani.
4. Pedagang UMKM yang bersedia di wawancarai.

Pada penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan secara bertahap:

- a. Memilih desa, dilakukan dengan metode Random Sampling yaitu sebuah sampel yang diambil sedemikian rupa dimana anggota sampel dipilih secara acak. Di kecamatan Purwomartani ada 21 dusun yaitu: Babadan, Bayen, Bromonilan, Cupuwatu I, Cupuwatu II, Juwangen, Kadirojo I, Kadirojo II, Kadisoka, Karanglo, Karangmojo, Sambiroto, Sambisari, Sanggrahan, Sidokerto, Somodaran, Sorogenen I, Sorogenen II, Temanggal I, Temanggal II, Tundan. Dari 21 dukuh diambil 10 desa yaitu: Sorogenen I, Sorogenen II, Sambisari, Cupuwatu I, Bromonilan, Karangmojo, Juwangen, Tundan, Kadisoka, dan Kadirojo.
- b. Memilih responden, dilakukan dengan menggunakan metode *convinience sampling*, yaitu anggota sampel dipilih secara acak karena mereka mudah dijangkau dan para peneliti memiliki kebebasan untuk memilih siapa saja responden yang mereka temui.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara langsung yang bersifat terbuka. (Lince, 2022) menyebutkan wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan satu arah, di mana orang yang diwawancarai mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai memberikan jawaban. Namun, (Sugiyono, 2013) menyebutkan bahwa jika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Selain itu, apabila jumlah responden relative sedikit, wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara orang yang diwawancarai dan orang yang diwawancarai untuk mendapatkan keterangan atau pendapat tentang suatu subjek. Wawancara biasanya dilakukan secara langsung dan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat, mendalam, dan relevan dengan subjek yang diwawancarai. Salah satu cara pengumpulan data dalam penelitian adalah wawancara, yang mengajukan pertanyaan secara sistematis kepada responden atau informan. Dengan melakukan wawancara ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perspektif, pengalaman, dan perasaan narasumber, yang menghasilkan data kualitatif yang kaya dan berguna.

3.6 Definisi Operasi Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel dependen (Y) atau disebut sebagai variabel terikat dan variabel independen (X) yang berarti variabel tidak terikat atau variabel bebas. Menurut (Sugiyono, 2013) variabel independen adalah suatu variabel atau beberapa yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel dependen. Pada penelitian ini, variabel independen (X) yang digunakan adalah usia, pendidikan, jumlah dompet elektronik, dan pendapatan. Menurut (Sugiyono, 2013), variabel dependen adalah suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel

independen. Pada penelitian ini, variabel dependen (Y) yang digunakan adalah peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM di Purwomartani.

Berikut adalah definisi operasional variabel dependen (Y) dan Independen (X) pada penelitian ini:

1. Peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM di Purwomartani adalah kesempatan para pedagang untuk meningkatkan pendapatan melalui alat transaksi pembayaran QRIS yang dipengaruhi oleh variabel dependen.
2. Usia adalah indikator utama untuk mengelompokkan penduduk ke dalam berbagai kategori, seperti usia muda, produktif, dan lanjut usia.
3. Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk secara sadar mengembangkan potensi diri seseorang sehingga memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia yang diperlukan untuk hidup di masyarakat
4. Jumlah dompet elektronik adalah banyaknya aplikasi pembayaran elektronik yang dimiliki dan digunakan oleh pedagang UMKM, yang mencakup dompet digital (*e-wallet*) dan layanan *mobile banking*, serta dapat digunakan sebagai alat pembayaran QRIS.
5. Pendapatan adalah memproksi besaran pendapatan dari penjualan para pedagang UMKM. Porsi penjualan digunakan untuk mengukur pendapatan UMKM dalam penggunaan pembayaran QRIS.

3.7 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, diagram, ukuran penyebaran data, ukuran pemusatan data, dan sebagainya (Sugiyono, 2013).

3.8 Metode Analisis Data

3.8.1 Uji Asumsi Klasik

Tahap penting dalam analisis regresi linear berganda adalah uji asumsi klasik untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi syarat-syarat statistik yang diperlukan agar hasil estimasi valid dan tidak bias. Dalam Basic Econometrics (Gujarati, 2009), menyatakan bahwa tujuan utama dari uji asumsi klasik adalah untuk memastikan bahwa estimasi koefisien regresi berwarna BLUE (*Estimator Linear Unbiased Terbaik*). Dengan kata lain, model regresi harus menghasilkan estimasi yang efektif, tidak bias, dan tidak memiliki varians yang signifikan. Multikolinearitas, heteroskedastisitas, dan normalitas adalah beberapa asumsi yang harus diuji.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data residual dalam model regresi berdistribusi normal. Residual yang berdistribusi normal menjadi dasar agar hasil uji t dan uji F valid. Menurut (Ghozali, 2018) data dilakukan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji normalitas dapat dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov (K-S) atau Shapiro-Walk, dengan rumus dasar fungsi distribusi kumulatif sebagai berikut:

$$D = \max |F_0(X_i) - S(X_i)|$$

Keterangan:

D = nilai statistik uji Kolmogorov Smirnov

$F_0(X_i)$ = fungsi distribusi kumulatif teoritis

$S(X_i)$ = fungsi distribusi kumulatif empiris

Kriteria Pengujian:

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data residual berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data residual tidak berdistribusi normal.

3.8.1.2 Uji Multikolinieritas

Tujuan dari uji multikolinearitas adalah untuk menentukan apakah ada hubungan linear yang kuat antara variabel independen. Multikolinearitas dapat membuat koefisien regresi tidak stabil dan sulit ditafsirkan.

(Gujarati, 2009) menyatakan bahwa evaluasi multikolinearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* (TOL) dan *Factor Inflation Variance* (VIF), dengan menggunakan rumus:

$$TOL = 1 - R^2$$

Keterangan:

R^2 = koefisien determinasi hasil regresi variabel independen ke-i terhadap variabel independen lainnya.

VIF = Variance Inflation Factor.

Kriteria pengujian (Gujarati, 2009)

Jika nilai **VIF** < 10 dan **Tolerance** > 0,10, maka model bebas dari multikolinearitas.

Jika nilai **VIF** > 10 atau **Tolerance** < 0,10, maka terjadi multikolinearitas.

3.8.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan metode Korelasi Spearman, yaitu dengan menguji hubungan dengan masing masing variabel independen. Uji Spearman dipilih karena dapat digunakan pada data non-parametrik dan tidak mengharuskan asumsi distribusi normal.

Menurut (Ghozali, 2018) uji Spearman dilakukan dengan menguji korelasi antara residual absolut dan variabel independen. Salah satu rumus yang digunakan pada uji Spearman:

$$rs = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi Spearman

d_i = selisih peringkat antara dua variabel (rank X – rank Y)

n = jumlah sampel

Kriteria pengujian:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ tidak terjadi heteroskedastisitas

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ terjadi heteroskedastisitas

3.9 Pendekatan *Linear Probability Model* (LPM)

Bentuk fungsional dari model peluang linier tidak lain merupakan model regresi linier dengan variabel variabelnya merupakan variabel dummy (dapat salah satu variabel tak bebas yang bersifat dummy, atau kedua variabel tak bebas dan variabel bebas yang bersifat dummy). Dengan kata lain model peluang linier mengambil bentuk regresi linier dengan variabel tak bebas bersifat dummy, sedangkan variabel bebas dapat mengambil bentuk salah satu apakah dummy atau tidak. Bentuk peluang linier adalah:

$$Y_i = \alpha + \beta X_i + u_i$$

Dimana:

X_i = Nilai dari atribut untuk individu (obyek pengamatan) ke-I, seperti pendapatan, tingkat upah, jenis kelamin tingkat pendidikan dan lain lain

Y_i = Nilai 1 jika memilih option pertama

Nilai 2 jika memilih option kedua (yang lain)

u_i = galat (error) yang timbul pada pengamatan ke-I yang diasumsikan sebagai variabel acak yang berdistribusi secara bebas dengan nilai tengah sama dengan nol.

Interpretasi dari persamaan diatas sebagai model peluang linier disebabkan karena:

$$E Y_i = \alpha + \beta X_i$$

Karena Y_i hanya mengambil dua nilai tertentu, yaitu: 1 dan 0, maka dapat ditunjukkan bahwa distribusi peluang dari variabel Y adalah:

$P_i = P(Y_i = 1)$ dan $1 - P_i = P(Y_i = 0)$, sehingga:

$$E(Y_i) = 1(P_i) + 0(1 - P_i) = P_i$$

Dengan demikian, persamaan regresi dapat diinterpretasikan sebagai menggambarkan peluang bahwa seorang individu akan melakukan pilihan terhadap option tertentu berdasarkan informasi tertentu dari variabel X, misalnya berdasarkan pendapatan dengan kata lain berdasarkan nilai variabel X tertentu, kita dapat menentukan peluang seseorang untuk cenderung memilih option tertentu. Koefisiensi regresi (slope) menunjukkan pengaruh pada peluang pilihan dari individu apabila nilai variabel X berubah satu unit.

Secara formal model linier sering ditulis dalam bentuk berikut:

$$P_i = \alpha + \beta X_i \text{ bila } 0 < \alpha + \beta X_i < 1$$

$$1 \quad \text{bila } \alpha + \beta X_i \geq 1$$

$$0 \quad \text{bila } \alpha + \beta X_i \leq 0$$

Model peluang linier memiliki nilai harapan gelat $E(u_i) = 0$ dan ragam (u_i^2) sebesar :

$$\sigma_i^2 = E(u_i^2) = E(Y_i \{1 - E(Y_i)\}) = P_i(1 - P_i)$$

Untuk keperluan penggolongan (pengelompokan) agar mengetahui sejauh mana ketepatan model peluang linier tersebut, maka gunakan aturan berikut:

$$\text{penggolongan} = \begin{cases} \text{kelompok pertama (Y = 1) jika } \hat{Y} > 1/2 \\ \text{kelompok pertama (Y = 1) jika } \hat{Y} \leq 1/2 \end{cases}$$

Sebagai halnya dengan model regresi linier, maka model dugaan peluang linier ada lah :

$$\hat{Y} = a + \beta_1 X_{1i} + \beta_2 X_{2i} + \beta_3 X_{3i} + \beta_4 X_{4i}$$

Dimana:

$\hat{Y}$ = Peluang penggunaan QRIS

X_{1i} = Usia

X_{2i} = Pendidikan

X_{3i} = Jumlah dompet elektronik

X_{4i} = Pendapatan

LPM masih digunakan secara luas dalam penelitian sosial ekonomi, terutama pada tahap awal analisis untuk mengidentifikasi arah dan kekuatan hubungan antarvariabel. Meskipun demikian, model ini memiliki beberapa kelemahan, termasuk kemungkinan menghasilkan nilai probabilitas di luar rentang 0–1 dan masalah heteroskedastisitas (Vincent Gaspersz, 1991).

3.10 Uji Hipotesis

3.10.1 Uji T (Parsial)

Digunakan untuk menguji apakah masing-masing variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Gujarati, 2009).

$$t = \frac{\beta_i}{SE(\beta_i)}$$

Keterangan:

β_i = koefisien regresi variabel ke-i

$SE(\beta_i)$ = *Standard error* dari koefisien regresi variabel ke-i
Kriteria pengujian:

Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dan $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak (berpengaruh signifikan).

3.10.2 Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan (Gujarati, 2009).

$$F = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) (n - k - 1)}$$

Keterangan:

R^2 = Koefisien determinasi

k = Jumlah variabel independen

n = Jumlah sampel

Kriteria pengujian:

Jika **F hitung** > **F tabel** dan **sig** < **0,05**, maka H_0 ditolak (berpengaruh signifikan secara simultan).

3.10.3 Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Menurut (Gujarati, 2009), **koefisien determinasi (R^2)** merupakan ukuran statistik yang menunjukkan seberapa besar proporsi variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam suatu model regresi. Nilai R^2 diperoleh dari perbandingan antara **jumlah kuadrat regresi (SSR)** dan **jumlah kuadrat total (SST)**, yang secara matematis dirumuskan sebagai:

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

(Gujarati, 2009) menjelaskan bahwa nilai R^2 berada pada rentang:

$$0 \leq R^2 \leq 1$$

- **$R^2 = 0$** → variabel independen tidak mampu menjelaskan variasi variabel dependen
- **$R^2 = 1$** → seluruh variasi variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen

3.10.4 Perhitungan Nilai Kritis

Nilai kritis digunakan untuk melihat seberapa bentuk pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam suatu penelitian. nilai kritis berfungsi sebagai batas tertentu yang dijadikan acuan penelitian untuk menentukan apakah suatu parameter atau hasil turunan statistic dinyatakan signifikan atau tidak (Vincent Gaspersz, 1991).

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Purwomartani adalah kalurahan di Kapanewon Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini berada di sekitar 3 Km arah barat laut kecamatan Kalasan dan 27 Km arah Tenggara Ibu Kota Kabupaten Sleman, mudah dijangkau dan terhubung dengan desa-desa lain di sekitarnya. Wilayah Desa Purwomartani secara geografis berada di koordinat 07O40'42.7"LS – 07O43'00.9"LS dan 110O27'59.9"BT – 110O28'51.4"BT. Dilihat dari topografi, ketinggian wilayah Purwomartani berada pada ± 127 m ketinggian dari permukaan air laut dengan curah hujan rata-rata 2000 mm/tahun, serta suhu rata rata per tahun adalah 30-33°C.

Desa Purwomartani memiliki luas wilayah 1.205.000 ha, Desa ini terdiri dari 21 Dukuh, 198 RT, dan 59 RW. Wilayah ini dikelilingi oleh Desa Selomaratani di sebelah utara, Desa Tirtomartani di sebelah timur, Kalitirto dan Berbah di sebelah selatan, dan Desa Wedomartani, Ngemplak, dan Maguwoharjo di sebelah barat.

4.2 Temuan Hasil Penelitian

Hasil Pengumpulan Data Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung dan terbuka kepada pedagang UMKM yang bersedia diwawancarai saat berada di lokasi penelitian. Wawancara dilakukan hanya untuk pedagang UMKM di bidang kuliner yang menggunakan QRIS dan Tunai.

4.3 Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi responden atau sampel penelitian adalah pedagang UMKM Purwomartani. Berdasarkan wawancara langsung yang dikumpulkan dari 30 sampel pedagang UMKM, diperoleh karakteristik responden yang digambarkan sebagai berikut:

a. Usia

Berdasarkan usia, responden pada penelitian berusia 20 sampai 55 tahunan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4.3 Usia

Usia					
		Frequenc		Valid	Cumulative
		y	Percent	Percent	Percent
Valid	20	1	3.3	3.3	3.3
	21	1	3.3	3.3	6.7
	24	4	13.3	13.3	20.0
	25	2	6.7	6.7	26.7
	28	1	3.3	3.3	30.0
	30	1	3.3	3.3	33.3
	31	2	6.7	6.7	40.0
	32	1	3.3	3.3	43.3
	34	1	3.3	3.3	46.7
	35	1	3.3	3.3	50.0
	36	1	3.3	3.3	53.3
	39	1	3.3	3.3	56.7
	40	3	10.0	10.0	66.7
	42	4	13.3	13.3	80.0
	43	2	6.7	6.7	86.7
	48	1	3.3	3.3	90.0
	55	1	3.3	3.3	93.3
	56	1	3.3	3.3	96.7
	60	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, rata rata usia pedagang 35 tahun, yang mana merupakan usia produktif masuk dalam *Golden Age*, dimana rentang usia 23-39 tahun sering disebut *golden age* karena kreativitas dan kemampuan bekerja tinggi, didukung

fisik yang kuat dan pengalaman yang mulai matang. Usia produktif dalam berusaha di Indonesia secara umum adalah 15 hingga 64 tahun, dimana seseorang dianggap mampu aktif secara ekonomi, bekerja, dan menghasilkan sesuatu, meskipun puncak produktivitas sering berada di usia 25-40 tahun karena kombinasi fisik, pengalaman, dan kreativitas, sebelum penurunan fisik terjadi. Rata-rata usia pedagang UMKM sebesar 35 tahun menunjukkan bahwa responden berada pada kelompok usia produktif, yang secara teoritis memiliki potensi ekonomi dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi yang relatif baik. Oleh karena itu, variasi penggunaan QRIS di kalangan pedagang tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh faktor usia.

b. Pendidikan

Berdasarkan pendidikan, responden terdiri dari empat lulusan yaitu S1 (16), SMA (12), SMP (9) dan SD (6) yang terbagi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pendidikan

Pendidikan					
		Frekuensi		Valid	Cumulative
		cy	Percent	Percent	Percent
Valid	6	3	10.0	10.0	10.0
	9	9	30.0	30.0	40.0
	12	14	46.7	46.7	86.7
	16	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, rata rata pendidikan pada responden berada di-angka 11 rentang lulusan SMP, SMK, SMA, dimana banyak lulusan baru SMP, SMK dan SMA yang memilih membuat usaha untuk pekerjaan sampingan saja. Pendidikan produktif dalam berusaha merujuk pada jenjang pendidikan yang mampu memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan pola pikir praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan usaha. Lulusan pendidikan menengah kejuruan

dan pendidikan tinggi, khususnya pada bidang ekonomi, bisnis, dan keterampilan terapan, dinilai lebih produktif karena memiliki kemampuan teknis serta pemahaman pengelolaan usaha yang mendukung efisiensi dan pengambilan keputusan. Dalam konteks UMKM dan adopsi QRIS, latar belakang pendidikan tersebut berperan dalam meningkatkan kemampuan pelaku usaha memahami teknologi pembayaran digital, melakukan pencatatan transaksi, serta menyesuaikan proses usaha dengan perkembangan sistem pembayaran non-tunai. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pedagang di lokasi purwomartani memiliki pendidikan pada jenjang SMP, SMK dan SMA.

c. Pendapatan

Berdasarkan pendapatan, responden pada penelitian ini memiliki jumlah pendapatan dari 10 sampai 550 porsi perharinya.

Tabel 4.5 Pendapatan

pendapatan					
	Frequen		Valid		Cumulative
	cy	Percent	Percent	Percent	Percent
Valid	10	2	6.7	6.7	6.7
	15	1	3.3	3.3	10.0
	20	1	3.3	3.3	13.3
	25	2	6.7	6.7	20.0
	30	4	13.3	13.3	33.3
	35	1	3.3	3.3	36.7
	40	2	6.7	6.7	43.3
	50	2	6.7	6.7	50.0
	65	1	3.3	3.3	53.3
	70	4	13.3	13.3	66.7
	85	1	3.3	3.3	70.0
	90	1	3.3	3.3	73.3

100	1	3.3	3.3	76.7
130	2	6.7	6.7	83.3
150	3	10.0	10.0	93.3
500	1	3.3	3.3	96.7
550	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.5, rata rata porsi dalam penjualan ialah 94 porsi. Hal ini menunjukkan bahwa pedagang UMKM telah mencapai tingkat penjualan yang cukup stabil untuk menopang keberlangsungan usaha, sehingga kondisi ini perlu dipertahankan dan didukung melalui upaya peningkatan efisiensi transaksi.

d. Jumlah Dompot Elektronik

Berdasarkan jumlah dompet Elektronik, responden pada penelitian ini menggunakan antara 0-7 dompet elektronik.

Tabel 4.6 Jumlah Dompot Elektronik

JDE					
				Valid	Cumulative
	Frequency	Percent	Percent	Percent	Percent
Valid	0	2	6.7	6.7	6.7
	1	5	16.7	16.7	23.3
	2	5	16.7	16.7	40.0
	3	7	23.3	23.3	63.3
	4	5	16.7	16.7	80.0
	5	3	10.0	10.0	90.0
	6	2	6.7	6.7	96.7

7	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, rata-rata jumlah aplikasi pembayaran digital yang digunakan oleh responden adalah sebanyak tiga aplikasi. Aplikasi pembayaran digital tersebut terdiri dari dua dompet digital (*e-wallet*) yaitu ShopeePay dan GoPay, serta satu layanan *mobile banking* yaitu BRI^{mo}. Kondisi ini menunjukkan bahwa pedagang di Purwomartani telah terbiasa memanfaatkan lebih dari satu instrumen pembayaran digital, yang berpotensi meningkatkan kesiapan mereka dalam menggunakan sistem pembayaran berbasis QRIS.

e. Jenis Usaha UMKM Kuliner

Jenis usaha UMKM kuliner di Desa Purwomartani didominasi oleh makanan yang menyasar kebutuhan konsumsi harian masyarakat. Bentuk usaha yang dijalankan antara lain warung makan, angkringan, penjual makanan ringan, pedagang jajanan tradisional, usaha snack rumahan. Karakteristik usaha kuliner ini umumnya berskala kecil hingga mikro, dengan lokasi usaha yang berada di lingkungan permukiman, pinggir jalan, maupun sekitar fasilitas umum. Keberagaman jenis usaha kuliner tersebut menunjukkan bahwa sektor kuliner memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas ekonomi lokal di Desa Purwomartani.

f. Lama Usaha UMKM Kuliner

Berdasarkan lama usaha UMKM kuliner di Desa Purwomartani bervariasi, mulai dari usaha yang baru dirintis hingga usaha yang telah beroperasi selama bertahun-tahun. Sebagian pelaku UMKM telah menjalankan usahanya lebih dari lima tahun, yang menunjukkan adanya pengalaman dan kemampuan adaptasi dalam mempertahankan usaha di tengah dinamika pasar. Sementara itu, terdapat pula pelaku usaha dengan lama

usaha kurang dari tiga tahun, yang umumnya merupakan usaha baru yang muncul seiring meningkatnya peluang usaha kuliner dan kebutuhan masyarakat. Variasi lama usaha ini mencerminkan tingkat pengalaman yang berbeda-beda dalam pengelolaan usaha, termasuk dalam pemanfaatan teknologi dan sistem pembayaran digital.

4.4 Analisis Deskriptif Variabel Independen dalam LPM

Tabel 4.7 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics						
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Error	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Error	Statistic
Usia	30	20.00	60.00	35.8667	1.93262	10.58539
Pendidikan	30	6.00	16.00	11.0333	.50851	2.78522
JDE	30	.00	7.00	3.0000	.32870	1.80038
Pendapatan	30	10.00	550.00	94.0000	22.81787	124.97862
Valid N (listwise)	30					

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel di atas usia responden memiliki nilai minimum 20 dan maksimal 60 dengan nilai rata rata 35.8667 (36). Berdasarkan data yang ada, sebagian besar usia pedagang berada diatas rata rata dan berdasarkan data lapangan, seluruh responden merupakan usia produktif. Hal ini menunjukkan bahwa responden didominasi oleh pedagang UMKM yang berada pada usia produktif, dengan variasi usia yang cukup beragam.

Variabel pendidikan memiliki nilai minimum 6 dan nilai maksimal 16 dengan rata rata 11.0333 (11). Berdasarkan data yang ada sebagian besar pedagang menempuh pendidikan SMP dan SMA dan berdasarkan data lapangan didapat 18 responden dari

30 yang berpendidikan diatas SMP dan SMA. Hal ini menunjukan bahwa tingkat pendidikan pedagang berada diatas rata rata terlihat lebih dominan dibandingkan pedagang yang memiliki tingkat pendidikan dibawah rata rata.

Variabel jumlah dompet elektronik (JDE) memiliki nilai minimum 0 dan maksimum 7, dengan nilai rata-rata 3,00. Berdasarkan data yang ada sebagian besar pedagang menggunakan 3 dompet elektronik dan berdasarkan data lapangan didapat 11 dari 30 responden yang memiliki lebih dari 3 dompet elektronik. Hal ini menunjukan bahwa jumlah dompet elektronik yang digunakan pedagang banyak berada dibawah rata rata terlihat lebih dominan dibandingkan pedagang yang memiliki dompet elektronik diatas rata rata.

Variabel pendapatan memiliki nilai minimum 10 dan maksimum 550, dengan nilai rata-rata 94. Berdasarkan data yang ada sebagian besar pedagang memiliki proporsi penjualan 94 porsi dan berdasarkan data lapangan didapat 8 dari 30 responden yang pendapatannya diatas rata rata. Hal ini menunjukan bahwa pendapatan penjualan pedagang dominan berada dibawah rata rata, dibandingkan pedagang yang penjualannya diatas rata rata.

4.5 Metode Analisis Data

4.3.1 Uji Asumsi Klasik

4.3.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data residual dalam model regresi berdistribusi normal. Residual yang berdistribusi normal menjadi dasar agar hasil uji t dan uji F valid. Menurut (Ghozali, 2018) data dilakukan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4.8 Uji Normalitas

Statistik	Unstandardized Residual
N	30
Kolmogorov–Smirnov Statistic	0.120

Asymp. Sig. (2-tailed)	0.200
------------------------	-------

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov, diperoleh nilai statistic K-S sebesar 0,120 dengan signifikasi (Asymp. Sig) sebesar 0,200. Karena nilai signifikasi $> 0,05$, maka residual dinyatakan beerdistribusi normal.

4.3.1.2 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen dalam suatu regresi. Pada penelitian ini untuk mendeteksi multikolenieritas pada model regresi berganda menggunakan *variance inflation factor* (VIF). Jika nilai VIF semakin besar maka diasumsikan terdapat multikolinieritas. Apabila nilai $VIF > 10$ maka bisa dikatakan terdapat masalah multikolinieritas dalam model. Sebaliknya, Apabila nilai $VIF < 10$ maka bisa dikatakan tidak terdapat masalah multikolinieritas dalam model.

Tabel 4.9 Uji Multikolonieritas

Model	Nilai VIF
Usia	1,673
Pendidikan	2.264
Jumlah Dompet Elektronik	2,070
Pendapatan	1,651

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil uji multikolonieritas didapatkan nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk variabel X1 (Usia) sebesar $1,673 < 10$, variabel X2 (Pendidikan) sebesar $2.264 < 10$, variabel X3 (Jumlah Dompet Elektronik) sebesar $2,070 < 10$,

variabel X4 (Pendapatan) sebesar $1,651 < 10$. Sehingga dapat disimpulkan empat variabel tersebut tidak terdapat masalah multikolinieritas.

4.3.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian variabel gangguan memiliki varian yang konstan tau tidak. Apabila nilai Probabilitas Chi-Square $> \alpha 0,10$ dapat disimpulkan tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Sebaliknya, apabila nilai Probabilitas Chi-Square $< \alpha 0,10$ dapat disimpulkan terdapat masalah heteroskedastisitas.

Tabel 4.10 Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Koefisien Korelasi	Sig.	Keterangan
Usia	0,044	0,816	Tidak ada heteroskedastisitas
Pendidikan	0,091	0,634	Tidak ada heteroskedastisitas
Jumlah Dompel El-ektronik	0,034	0,860	Tidak ada heteroskedastisitas
Pendapatan	0,0254	0,175	Tidak ada heteroskedastisitas

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji Spearman seluruh variabel independen memiliki nilai signifikansi $> 0,10$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi. Hal ini menunjukkan bahwa varians residual bersifat homogen, sehingga model regresi yang digunakan memenuhi asumsi klasik heteroskedastisitas.

4.3.2 Uji Hipotesis

4.3.2.1 Uji F

Uji F dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama sama secara simultan

Tabel 4.11 Hasil Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2,667	4	0,667	4,168	0,010
	Residual	4,000	25	0,160		
	Total	6,667	29			

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil regresi diatas, diperoleh probabilitas F statistik sebesar 0,01 dengan menggunakan derajat keyakinan α sebesar 5% atau 0,05, maka berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa probabilitas F statistik $< \alpha$. Nilai F hitung 4,168 $>$ F tabel (2,76). Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan secara bersama sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (peluang penggunaan QRIS para pedagang).

4.3.2.2 Uji T

Uji Parsial atau t-test dilakukan untuk menganalisis apakah masing masing variabel independen (Usia, Pendidikan, Jumlah Dompet Elektronik dan Pendapatan) berpengaruh secara parsial atau individual terhadap variabel terikat (QRIS). Dengan membandingkan nilai probabilitas dengan $\alpha = 10\%$, dapat diketahui apakah adanya pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen (peluang penggunaan QRIS para pedagang).

Tabel 4.12 Hasil Uji T

Variabel	t-Statistic	Probabilitas	Keterangan
Usia	-0,104	0,918	Tidak signifikan
Pendidikan	1,750	0,092	Signifikan
Jumlah Dompet Elektronik	1,070	0,295	Tidak signifikan
Pendapatan	-3,275	0,003	Signifikan

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel **usia** memiliki nilai t-statistic sebesar -0,104 dengan probabilitas sebesar 0,918. Nilai probabilitas tersebut jauh melebihi tingkat signifikansi 10 persen, sehingga dapat disimpulkan bahwa usia tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan usia responden tidak menjadi faktor utama dalam memengaruhi variabel yang diteliti.
2. Variabel **pendidikan** menunjukkan nilai t-statistic sebesar 1,750 dengan probabilitas sebesar 0,092. Nilai probabilitas ini lebih kecil dari 0,10, sehingga variabel pendidikan dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang. Artinya semakin tinggi tingkat pendidikan pedagang, semakin besar kecenderungan pedagang untuk menggunakan QRIS dalam kegiatan transaksi.
3. Variabel **jumlah dompet elektronik** memiliki nilai t-statistic sebesar 1,070 dengan probabilitas sebesar 0,295. Nilai tersebut lebih besar dari 0,10, sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah dompet elektronik tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang. Dengan demikian, sedikit atau banyaknya dompet elektronik yang dimiliki responden belum tentu meningkatkan keputusan penggunaan QRIS.

4. Variabel **pendapatan** memiliki nilai t-statistic sebesar -3,275 dengan probabilitas sebesar 0,003. Nilai probabilitas yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 10 persen menunjukkan bahwa pendapatan berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.

Secara parsial, hasil uji t menunjukkan bahwa pendidikan dan pendapatan berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS, sedangkan usia dan jumlah dompet elektronik tidak berpengaruh secara signifikan.

4.3.2.3 Uji Koefisien Determinasi (R-Square)

Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinan (R-Square)

R Square	Adjusted R Square
0,400	0,304

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, dapat diketahui hasil uji koefisien determinansi (R Square) sebesar 0,400 yang menunjukkan 40,0% penggunaan QRIS dijelaskan oleh variabel usia, pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan. Sedangkan 60,0% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan kedalam model.

4.3.2.4 Linear Probability Model (LPM)

Tabel 4.14 Model Peluang Linier

Model 1	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	-0,030	0,642		-0,47	0,963
Usia	-0,001	0,009	-0,21	-0,104	0,918
Pendidikan	0,070	0,040	0,408	1,750	0,092

Jumlah Dom- pet El- elektronik	0,064	0,059	0,239	1,070	0,295
Pendapatan	-0,003	0,001	-0,652	-3,275	0,003

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2025

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel diatas menunjukan 2 variabel yang signifikan yaitu pendidikan dan pendapatan. Adapun 2 variabel yaitu jumlah dompet elektronik dan usia. Mengacu hasil pengolahan data tersebut, maka persamaan peluang linier dapat disajikan sebagai berikut:

$$Y = -0,030 - 0,001 \text{ Usia} + 0,070 \text{ Pendidikan} + 0,064 \text{ JDE} - 0,003 \text{ Pendapatan}$$

(0,918)
(0,092)
(0,295)
(0,003)

Makna dari persamaan peluang linier diatas, menunjukan bahwa koefisien sebesar $-0,030$ yang berarti nilai variabel dependen tersebut lebih kecil dari 0,5 yang bermakna tidak mempunyai peluang penggunaan QRIS. Adapun besaran koefisien pada masing masing variabel independen dalam model peluang linier tidak bermakna secara nominal, melainkan hanya mencermati arah perubahan dalam persamaan. Variabel pendidikan pada pedagang berpengaruh positif yang berarti jika variabel tersebut mengalami kenaikan maka akan mendorong peluang penggunaan QRIS tanpa melihat besaran koefisiennya. Adapun variabel pendapatan pada pedagang berpengaruh negatif semakin tinggi pendapatan mempunyai peluang QRIS semakin kecil. Variabel jumlah dompet elektronik tidak signifikan berarti banyaknya jumlah dompet elektronik pada pedagang tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang. Demikian halnya variabel usia tidak signifikan yang berarti tidak berpengaruh peluang penggunaan QRIS pada pedagang. Namun demikian, Jika dalam persamaan peluang linear koefisiennya variabel independen berpengaruh signifikan bertanda negatif, hal ini berarti jika terdapat kenaikan besaran transaksi akan mengakibatkan penurunan peluang penggunaan QRIS pada pedagang tanpa melihat besaran koefisiennya.

Untuk menghitung besar dari nilai peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM, berikan ilustrasi model perhitungan peluang sebagai berikut:

1. Untuk nilai tertinggi pada masing masing variabel:

$$y = -0,030 - 0,001 \text{ Usia} + 0,070 \text{ Pendidikan} + 0,064 \text{ JDE} - 0,003 \text{ Pendapatan}$$

$$y = -0,030 - 0,001 (60) + 0,070 (16) + 0,064 (7) - 0,003 (550)$$

$$y = -0,030 - 0,06 + 1,12 + 0,448 - 1,65$$

$$y = -0,172$$

Berdasarkan hasil ilustrasi perhitungan nilai variabel tertinggi pada variabel usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan diperoleh nilai prediksi sebesar -0,172. Nilai ini menunjukkan tidak terdapat peluang penggunaan QRIS. Dengan menggunakan nilai cut off sebesar 0,5, nilai probabilitas tersebut berada jauh di bawah ambang batas sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori 0, yang mengindikasikan bahwa pedagang UMKM pada kondisi nilai tertinggi variabel belum menggunakan QRIS.

2. Untuk nilai terendah pada masing masing variabel:

$$y = -0,030 - 0,001 \text{ Usia} + 0,070 \text{ Pendidikan} + 0,064 \text{ JDE} - 0,003 \text{ Pendapatan}$$

$$y = -0,030 - 0,001 (20) + 0,070 (6) + 0,064 (0) - 0,003 (10)$$

$$y = -0,030 - 0,02 + 0,42 - 0,03 = 0,34$$

Berdasarkan hasil ilustrasi perhitungan nilai variabel terendah pada variabel usia, pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan diperoleh nilai prediksi sebesar 0,34. Nilai ini menunjukkan peluang pedagang UMKM untuk menggunakan QRIS pada variabel usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik, dan pendapatan yang berada pada tingkat terendah. Dengan menggunakan nilai cut off sebesar 0,5, nilai probabilitas tersebut berada di bawah ambang batas, sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori 0, yang mengindikasikan bahwa pedagang UMKM pada kondisi tersebut belum menggunakan QRIS.

3. Untuk nilai rata rata pada masing masing variabel

$$y = -0,030 - 0,001 \text{ Usia} + 0,070 \text{ Pendidikan} + 0,064 \text{ JDE} - 0,003 \text{ Pendapatan}$$

$$y = -0,030 - 0,001 (36) + 0,070 (11) + 0,064 (3) - 0,003 (94)$$

$$y = -0,030 - 0,036 + 0,77 + 0,192 - 0,282 = 0,614$$

Berdasarkan hasil ilustrasi perhitungan nilai variabel rata rata pada variabel usia, pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan diperoleh nilai prediksi sebesar 0,614. Nilai ini menunjukkan bahwa pada kondisi rata-rata variabel, pedagang UMKM memiliki peluang yang relatif lebih besar untuk menggunakan QRIS. Karena nilai probabilitas tersebut melebihi cut off 0,5, maka observasi ini diklasifikasikan ke dalam kategori 1, yang menunjukkan adanya kecenderungan pedagang UMKM untuk menggunakan QRIS.

Berdasarkan nilai masing masing variabel yang mempengaruhi peluang penggunaan QRIS para pedagang berupa usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan. Diketahui bahwa hanya nilai rata rata yang menciptakan peluang penggunaan QRIS para pedagang. Pada nilai terlalu rendah penggunaan QRIS tidak terdapat peluang dan pada nilai tertinggi juga tidak terdapat peluang.

4.3.2.5 Perhitungan Nilai Kritis

$$1. \quad y = -0,030 + + 0,070 \text{ Pendidikan} = 0,5$$

$$0,5 + 0,030 = 0,070 \text{ Pendidikan}$$

$$0,53/0,070 = \text{Pendidikan}$$

$$7,57 = \text{Pendidikan}$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peluang nilai kritis para pedagang UMKM berdasarkan pendidikan memiliki peluang kepemilikan QRIS sebesar 7,57 atau dibulatkan menjadi 8. Hal ini penggunaan pembayaran QRIS para pedagang berada pada tingkat pendidikan minimum SMP atau lebih, sementara itu, pedagang UMKM yang tingkat Pendidikan dibawah SMP tidak memiliki peluang pembayaran QRIS.

$$2. \quad y = -0,030 - 0,003 \text{ Pendapatan} = 0,5$$

$$0,5 + 0,030 = 0,003 \text{ Pendapatan}$$

$$0,53/0,003 = \text{Pendapatan}$$

$$176,6 = \text{Pendapatan}$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peluang nilai kritis para pedagang UMKM berdasarkan pendapatan memiliki peluang kepemilikan QRIS sebesar 176,6. Hal ini menunjukkan para pedagang memiliki peluang untuk menggunakan QRIS diatas 177 porsi, dibawah 177 tidak memiliki peluang dalam penggunaan QRIS.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh Usia Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM

Hasil regresi menunjukkan bahwa usia tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS para pedagang UMKM, dengan nilai signifikansi $0,918 > 0,10$. Variabel usia tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang kepemilikan QRIS sebagai alat pembayaran para pedagang UMKM. Hasil ilustrasi diatas menunjukkan tersebut mengindikasikan bahwa pada usia semakin tinggi dan nilai maksimum usia 60 tahun tidak mempunyai peluang penggunaan QRIS, demikian halnya pada usia lebih kecil dari rata rata yaitu 20 tahun tidak tertarik menggunakan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan usia pedagang tidak secara langsung tidak berpengaruh untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Hal ini dimungkinkan prosedur penggunaan QRIS yang mudah dan sudah meluas di masyarakat. Beberapa studi menunjukkan bahwa usia tidak selalu menjadi penentu utama dalam penggunaan teknologi pembayaran digital, termasuk *mobile payment*.

Penelitian oleh (Kismadi et al., 2019) menemukan bahwa usia tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan *mobile payment* di Indonesia, menunjukkan bahwa selain usia, faktor lain seperti persepsi kemanfaatan atau ekspektasi kinerja lebih penting dalam menentukan penggunaan teknologi pembayaran digital. Selain itu penelitian lain oleh (Sigit Rahardjo, 2025) menunjukan bahwa hambatan adopsi QRIS sering terkait dengan literasi digital dan kesiapan teknis pedagang, bukan semata usia mereka. Banyak UMKM yang belum mengadopsi QRIS karena kurangnya

pemahaman teknologi, keterbatasan akses internet atau ketidaktahuan tentang prosedur pendaftaran QRIS.

4.4.2 Pengaruh Pendidikan Terhadap Peluang Pembayaran

Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM

Hasil regresi menunjukkan bahwa variabel pendidikan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap peluang pembayaran menggunakan QRIS para pedagang UMKM, dengan nilai signifikansi $0,092 < 0,10$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan pedagang UMKM, maka peluang untuk mengadopsi dan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran semakin besar. Secara teoritis pendidikan berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi digital, serta kesiapan individu dalam menerima dan memanfaatkan teknologi baru. Pedagang UMKM dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi umumnya memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami manfaat, tata cara penggunaan, serta aspek risiko dan keamanan yang melekat pada sistem pembayaran digital seperti QRIS. Pemahaman tersebut mendorong pedagang untuk bersikap lebih terbuka terhadap perkembangan teknologi dan cenderung lebih cepat dalam mengadopsi metode pembayaran non-tunai dalam kegiatan usahanya.

Temuan ini sejalan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh (Davis, 1989), yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dalam konteks ini, tingkat pendidikan yang lebih tinggi memungkinkan pedagang UMKM memiliki persepsi yang lebih positif terhadap kemudahan dan manfaat penggunaan QRIS, sehingga meningkatkan kecenderungan mereka untuk mengadopsi sistem pembayaran digital tersebut.

Penelitian oleh (Homepage et al., 2025) menyebutkan faktor pendidikan dan lama berusaha berpengaruh pada adopsi QRIS. Ada referensi yang menunjukkan bahwa pendidikan dan lama berusaha berpengaruh terhadap tingkat adopsi QRIS, sejalan dengan konsep bahwa pendidikan membantu memahami dan menerima teknologi pembayaran baru.

4.4.3 Pengaruh Jumlah Dompot Elektronik Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM

Hasil regresi menunjukkan bahwa variabel jumlah dompet elektronik tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM, dengan nilai signifikansi sebesar $0,295 > 0,10$. Dengan demikian, perbedaan jumlah dompet elektronik yang dimiliki pedagang secara statistik tidak dapat menjelaskan variasi dalam penggunaan QRIS. Jumlah dompet elektronik yang digunakan responden rata rata dua *e-wallet* yaitu *shoopepay* dan *gopay* serta satu *M-banking* yaitu BRImo.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kepemilikan lebih dari satu aplikasi dompet digital tidak serta-merta mendorong pedagang UMKM untuk lebih aktif menerima pembayaran melalui QRIS. Hal ini dapat dijelaskan oleh karakteristik QRIS sebagai sistem pembayaran terstandar dan terintegrasi, dimana satu kode QR dapat digunakan untuk melayani berbagai platform dompet elektronik. Oleh karena itu, pedagang tidak diharuskan untuk mengelola banyak aplikasi pembayaran non-tunai dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa adopsi pembayaran digital lebih dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan manfaat sistem dibandingkan dengan jumlah aplikasi dompet digital yang dimiliki pedagang (Venkatesh et al., 2003). Hal ini menunjukkan bahwa QRIS sebagai sistem pembayaran terintegrasi tidak menuntut pedagang untuk memiliki banyak dompet digital agar dapat digunakan secara efektif.

4.4.4 Pengaruh Pendapatan Terhadap Peluang Pembayaran Menggunakan QRIS para Pedagang UMKM

Hasil regresi menunjukkan bahwa variabel pendapatan secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang UMKM, dengan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,10$ dan nilai t statistik -3,275. Koefisien pendapatan yang bernilai negatif serta didukung oleh nilai t-statistik sebesar -3,275

menunjukkan bahwa hubungan antara pendapatan dan peluang penggunaan QRIS memiliki pengaruh negatif. Artinya, peningkatan pendapatan pedagang UMKM justru diikuti oleh penurunan peluang penggunaan QRIS, dengan asumsi variabel lain dalam model berada dalam kondisi konstan. Hal ini mengindikasikan bahwa keputusan penggunaan QRIS tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat pendapatan, melainkan lebih dipengaruhi oleh kebutuhan transaksi dan preferensi metode pembayaran yang digunakan oleh pedagang. Rata rata porsi dalam penjualan UMKM ialah 94 porsi. Hal ini menunjukkan bahwa pedagang UMKM telah mencapai tingkat penjualan yang cukup stabil untuk menopang keberlangsungan usaha, sehingga kondisi ini perlu dipertahankan dan didukung melalui upaya peningkatan efisiensi transaksi.

Temuan ini menunjukkan bahwa adopsi pembayaran digital pada UMKM tidak semata-mata ditentukan oleh besarnya pendapatan, melainkan oleh kebutuhan transaksi dan karakteristik usaha. Pedagang dengan pendapatan relatif kecil justru cenderung lebih cepat mengadopsi *QR code payment* karena ingin memperluas metode pembayaran dan menarik konsumen non-tunai, sementara pedagang dengan pendapatan lebih tinggi terkadang masih mengandalkan metode pembayaran konvensional yang sudah mapan. Hasil serupa ditemukan oleh (Liébana-Cabanillas, 2018) yang menunjukkan bahwa variabel ekonomi seperti pendapatan dapat memiliki hubungan yang tidak selalu searah dengan adopsi *mobile payment*, tergantung pada persepsi manfaat dan kebiasaan transaksi pelaku usaha.

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian diatas yang berjudul “Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) para Pedagang UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) para Pedagang UMKM secara bersama-sama dipengaruhi oleh variabel usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan. Hal ini berarti untuk mencermati penggunaan QRIS perlu memperhatikan variabel variabel tersebut. Secara parsial variabel yang mempengaruhi peluang penggunaan QRIS para pedagang adalah variabel pendidikan dan pendapatan. Variabel pendidikan berpengaruh secara positif terhadap pengaruh peluang penggunaan QRIS, hal ini berarti semakin tinggi tingkat pendidikan pedagang akan mendorong peluang penggunaan QRIS. Sementara variabel pendapatan berpengaruh negatif terhadap peluang penggunaan QRIS. Hal ini berarti semakin tinggi pendapatan pedagang cenderung tidak menggunakan QRIS.
2. Variabel usia dan jumlah dompet elektronik ternyata tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang. Hal ini menunjukkan bahwa tua dan mudanya pedagang tidak mempengaruhi peluang penggunaan QRIS pada pembayaran, hal yang dimungkinkan penggunaan QRIS relatif mudah sehingga pada usia berapapun pedagang paham dalam penggunaan. Sementara kepemilikan jumlah dompet elektronik tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS para pedagang, hal ini menunjukkan banyak sedikitnya dompet elektronik yang dimiliki para pedagang tidak mempengaruhi peluang penggunaan QRIS para pedagang.
3. Berdasarkan ilustrasi perhitungan peluang penggunaan alat pembayaran QRIS pada masing masing variabel berupa usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan. Ternyata hanya nilai rata rata pada masing masing

variabel independen yang meliputi usia, tingkat pendidikan, jumlah dompet elektronik dan pendapatan yang menciptakan peluang penggunaan QRIS para pedagang. Pada nilai terendah dan nilai tertinggi tidak memberikan peluang penggunaan QRIS para pedagang.

4. Berdasarkan perhitungan nilai kritis pada peluang linier diperoleh untuk variabel pendidikan sebesar 8 tahun dan pendapatan sebesar 176,6 atau 177 pors. Hal ini berarti nilai kritis responden pada pendidikan 8 tahun (setara SMP responden sudah menggunakan alat pembayaran QRIS), dan pendapatan minimal sebesar 177 pors.

5.2 Implikasi

1. Bagi Pelaku UMKM:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QRIS relatif mudah diakses oleh pelaku UMKM dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) ke atas. Namun, untuk meningkatkan adopsi QRIS secara lebih luas, diperlukan upaya edukasi dan pendampingan yang lebih intensif kepada pelaku UMKM dengan tingkat pendapatan menengah ke bawah agar dapat memahami manfaat serta cara penggunaan QRIS secara optimal dalam kegiatan usaha mereka.

2. Bagi Pemerintah dan Pemangku Kepentingan Terkait:

Penggunaan QRIS diharapkan mampu menjadi sarana pendukung digitalisasi transaksi bagi pelaku UMKM skala mikro, kecil, dan menengah. Oleh karena itu, pemerintah daerah dan pihak terkait perlu menyusun program sosialisasi dan pelatihan yang berkelanjutan guna mendorong pelaku UMKM dalam mengimplementasikan sistem pembayaran digital secara optimal.

3. Implikasi terhadap Literasi Keuangan Digital UMKM:

Diperlukan penyusunan program peningkatan literasi keuangan digital yang secara khusus diarahkan kepada pelaku UMKM dengan tingkat pendidikan dan pendapatan rendah agar mampu meningkatkan daya saing usaha serta beradaptasi dengan perkembangan sistem pembayaran non-tunai.

5.3 Saran

1. Bagi Pelaku UMKM

Pelaku UMKM disarankan dapat mengadopsi QRIS sebagai teknologi digital yang mampu mempermudah transaksi, memperluas jangkauan pasar serta integrasi usaha melalui sistem digital.

2. Bagi Pemerintah Daerah

Pemerintah diharapkan lebih aktif dalam aktivitas edukasi dan sosialisasi kepada pedagang UMKM khususnya yang memiliki tingkat pendapatan dan pendidikan yang relatif rendah, agar pemahaman dan penggunaan QRIS dapat semakin merata.

3. Bagi Lembaga Keuangan

Perlunya strategi pengembangan dan integrasi digital yang lebih mudah untuk meningkatkan minat pedagang UMKM dalam menggunakan QRIS.

4. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap anak-anak yang masih berada pada jenjang SMP dalam penggunaan QRIS, mengingat kemudahan akses dan penggunaannya. Pengawasan tersebut penting untuk mencegah penggunaan yang berlebihan atau tidak sesuai serta menanamkan pemahaman mengenai pengelolaan keuangan sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, D. (2022). Dampak Penggunaan Qris Pada Umkm Di Kota Pekanbaru Dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi Digital. *Jurnal Khazanah Ulum Perbankan Syariah (JKUPS)*, 6(2), 1–6.
- Ahmad, A., Yunita Liana, Mayasari, R., Lamonge, A. S., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., Rohman, Moh. M., Arta, D. N. C., Bani, M. D., Bani, G. A., Haslinah, A., & Wijoyo, E. B. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Teori Dan Praktik*.
- Ahmad Farhan, A. W. S. (2023). Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Pada Setiap UMKM di Era Digital. *L Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1–9. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/1045/766>
- Ajzan, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes* (A. I, Ed.; Vol. 50).
- Alifia, N., Permana, E., & Harnovinsah, H. (2024). Analisis penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan UMKM. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 102–115. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i1.9940>
- Aprilyanti, S. (2018). *Pengaruh usia dan masa kerja terhadap produktivitas kerja*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15858.61129>
- Arwanto, M., Andajani, E., & Rahayu, S. (2025). Factors that influence adoption intention towards QR code payment at merchants in Indonesia. *Southeast Asian Journal of Service Management*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.24123/seajsm.v2i1>
- ASPI. (2020). *Meningkatkan peran pelaku sistem pembayaran di Indonesia dalam mewujudkan industri sistem pembayaran yang lebih efisien*. <https://aspi-indonesia.or.id/>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia*. <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/06/14/25966d706c6578c9f02dc612/aktivitas-badan-pusat-statistik-2023.html>
- Badan Pusat Statistik. (2024, December). *Sebaran Industri Manufaktur Skala Mikro dan Kecil di Indonesia*.
- Bank Indonesia. (2020). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

- Bank Indonesia. (2025). *Apa Itu Elektronifikasi*. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx>
- Becker, G. S. (1964). *Human Capital: A Theoretical and Empirical Analysis, with Special Reference to Education*. University of Chicago Press.
- BPS. (2022). Kecamatan Kalasan Dalam Angka. <https://slemankab.bps.go.id/Id/Publication/2024/09/26/6e6e9282d065aaa1c33eaf23/Kecamatan-Kalasan-Dalam-Angka-2024.Html>.
- Brawijaya, U., Muharna, H. J., Hadi Wijoyo, S., Sartika, I., & Maghfiroh, E. (2017). *Fakultas Ilmu Komputer ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI NIAT PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS) PADA PELAKU UMKM KULINER DI KOTA MALANG* (Vol. 1, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Cahyani, E., W., Andrianto, & Ak, M. (2017). *PENERAPAN STANDAR AKUNTANSI KEUANGAN ENTITAS TANPA AKUNTABILITAS PUBLIK (SAK ETAP) ATAS PERSEDIAAN PADA UD. BINA KARYA* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya. 8–41.
- Databoks Katadata. (2024). *Volume dan Nilai Transaksi Uang Elektronik di Indonesia 2021–2024*. Katadata. Katadata Indonesia.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dinas Koperasi, Usaha Kecil, dan M. (2024). Rekapitulasi Data UMKM Kabupaten Sleman Berdasarkan Skla Usahaa Tiap Sektor Usaha. <https://dinkopukm.sleman.go.id>.
- Egar, M., Tejo, M., & Sadewo, S. (2025). *Praktik Pembayaran Non Tunai Sebagai Gaya Hidup Remaja di Kawasan Wisata Tunjungan Kota Surabaya*. 4(1), 111–120.
- Erni Krisnaningsih, Anita DyahJuniarti, Anis Masyrurroh, Irma Yunita Ruhiawati, T. R. (2023). Peningkatan Ekonomi dan Produktivitas Pelaku UMKM Melalui Pelatihan Pembuatan QRI. <https://journal.uninpancasila.ac.id/Index.Php/SULUH/Article/View/5862,d,1-23>.

- Faspay Blog. (2023). *Digital Payment: Pengertian, Manfaat, dan Contohnya*.
<https://faspay.co.id/id/blog/digital-payment/>
- Febriyanti, A. T., Puspitaningtyas, Z., & Prakoso, A. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan Pemilik, Skala Usaha, Umur Usaha Terhadap Pemanfaatan Informasi Keuangan. *Buletin Studi Ekonomi*, 22(1), 100–112.
- Friedman, M. (1957). *A Theory of the Consumption Function*. Princeton University Press.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gujarati, D. N. (2009). *Basic Econometrics* (5th ed.).
- Heidya Vian. (2025). *KARTU KREDIT DI AMERIKA VS QRIS DAN GPN DI INDONESIA: MANA YANG LEBIH UNGGUL?*
<https://ritzacademy.com/kartu-kredit-di-amerika-vs-qris-dan-gpn-di-indonesia-mana-yang-lebih-unggul/>
- Homepage, J., Salsabila, T. M., & Tsania Putri, F. (2025). Journal of Innovative and Creativity Pemanfaatan Fintech Berbasis Qris Untuk Meningkatkan Efisiensi Transaksi Pada UMKM Di Surabaya Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surabaya. In *Journal of Innovative and Creativity* (Vol. 5, Issue 2).
- Ilham Fikriansyah. (2022). *Apa Itu UMKM? Kenali Ciri, Keunggulan, dan Contohnya* Baca artikel detikjabar, “Apa Itu UMKM? Kenali Ciri, Keunggulan, dan Contohnya” selengkapnya <https://www.detik.com/jabar/bisnis/d-6190422/apa-itu-umkm-kenali-ciri-keunggulan-dan-contohnya>. https://www.detik.com/jabar/bisnis/d-6190422/apa-itu-umkm-kenali-ciri-keunggulan-dan-contohnya#google_vignette
- Jamieson L. Greer. (2025). *2025 National Trade Estimate Report on FOREIGN TRADE BARRIERS of the President of the United States on the Trade Agreements Program*. FOREIGN TRADE BARRIERS.
- Keynes, J. M. (1936). *The General Theory of Employment, Interest, and Money*.
- Kismadi, K., Inthalasari, R., & Mariani, M. (2019). AGE DOES NOT AFFECT THE ACCEPTANCE AND USE OF MOBILE PAYMENT IN INDONESIA.

- International Journal of Advanced Research*, 7(11), 925–937.
<https://doi.org/10.21474/IJAR01/10096>
- Kongres Advokat Indonesia. (2021). *Tujuan Pendidikan Nasional Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003*. <https://www.kai.or.id/berita/18532/tujuan-pendidikan-nasional-menurut-undang-undang-no-20-tahun-2003.html>
- Kuznets, S. (1955). Economic growth and income inequality. *The American Economic Review*, 45(1), 1–28.
- Liébana-Cabanillas, F. , M.-L. F. , & S.-F. J. (2018). A global approach to the analysis of user behavior in mobile payment systems. *Journal of Business Research*, 256–266.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan LAIM Sinjai*, 1(1), 38–49.
<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Muhammad fadhel ananda. (2023). *The Effect of Using QRIS on Food Consumption Behavior of Generation Z Islamic Economic Perspective*. 39–40.
- Nada Effendi, & Apridar Apridar. (2024). Pengaruh Alat Pembayaran Non Tunai Terhadap Permintaan Uang Kartal Di Indonesia. *MENAWAN: Jurnal Riset Dan Publikasi Ilmu Ekonomi*, 2(3), 01–11. <https://doi.org/10.61132/menawan.v2i3.502>
- Perhimpunan Bank Nasional. (2024). *QRIS Transaction Surge in 2024: Annual Growth and Impact on Digital Economy*. <https://Perbanas.Org/Publikasi/Artikel-Perbanas/Lonjakan-Transaksi-Qris-Di-2024-Pertumbuhan-Tahunan-Dan-Dampaknya-Pada-Ekonomi-Digital?Lang=en>.
- Putri, I. D., Fauzita, K. A., Nursianda, A., Aulianti, F., Rais, E. H., Sibarani, N. K., Wijaya, R., & Rozak, A. (2024). Dampak Alat Pembayaran QRIS terhadap Omzet Penjualan Pedagang Kuliner Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial , Universitas Pendidikan Indonesia masyarakat tentang standar Quick Response Code Indonesia (QRIS). Menurut Gubernur Bank Indonesia , QRIS. *Trending: Jurnal Ekonomi, Akuntansi Dan Manajemen*, 2(3), 01–16.
<https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Trending/article/view/2453>

- Raja Syanova, A. N. F. (2024). Analysis of Factors That Influence Use Behaviour of Using QRIS Payments for UMKM in Bekasi. *<https://Www.Aasmr.Org/Liss/Vol.11/No.7/Vol.11.No.7.17.Pdf>*.
- Rappaport, J. (1987). Terms of empowerment/exemplars of prevention: Toward a theory for community psychology. *American Journal of Community Psycholog*, 15(2), 121–148.
- Ridlo, M. R., Wulandari, N. R., Albab, U., & Zainal. (2025). *Analisis Efektivitas Penggunaan Qris untuk Transaksi Pembayaran dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi Digital (Studi Kasus Customer Gen Z di Bandar Lampung) Universitas Muhammadiyah lampung , Indonesia berbagai sektor , salah satunya adalah sistem.*
- Rukhmana, T. (2021). Memahami sumber data penelitian. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Schueffel, P. (2016). Taming the Beast: A Scientific Definition of Fintech. *Journal of Innovation Management*, 4(4), 32–54.
- Schultz, T. W. (1961). Investment in human capital. *The American Economic Review*, 51(1), 1–17.
- Sigit Rahardjo, W. (2025). Analisis Manfaat dan Kendala Adopsi QRIS pada UMKM: Temuan Survei Lapangan di Wilayah Ciayumajakuning. *Journal of Economics and Business UBS*, 14.
- Siswanti, T. (2023). *Pengaruh Literasi Keuangan Digital Dan Sosial Ekonomi Terhadap*. 8(1), 30–43.
- Smith, A. (1776). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*. W. Strahan and T. Cadell. ini apa.
- Stefanus KS. (2019). *Pentingnya Peran Sistem Pembayaran Dalam Perekonomian*. <https://prismalink.co.id/pentingnya-peran-sistem-pembayaran-dalam-perekonomian/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi penelitian bisnis dan ekonomi*. Pustaka Baru Press.

- Sulistiyowati, W. (2017). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31.
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- TEMPO.CO, J. (2025). *Perbandingan Metode Pembayaran yang Populer di AS dan Indonesia, Kartu Kredit vs QRIS*. <https://www.tempo.co/ekonomi/perbandingan-metode-pembayaran-yang-populer-di-as-dan-indonesia-kartu-kredit-vs-qris-1354596>
- Thomas, H., Jain, A., & Angus, M. (2013). The Global Journey From Cash to Cashless. *Advancing Insights, Advancing Commerce*, 1(3rd), 15.
https://newsroom.mastercard.com/wp-content/uploads/2013/09/Cashless-Journey_WhitePaper_FINAL.pdf
- Todaro, M. P. dan S. C. S. (2020). *Economic Development* (13th ed.). Hoboken : Pearson Education., 2020.
- Triya Isma Khoirunnisa, A. Z. A. (2025). Analysis of The Impact of Using QRIS Merchant on Efficiency and Safety at UMKM in Manahan Shelter.
<https://Proceedings.Ums.Ac.Id/Iseth/Article/View/5301>.
- Utami, F. H. (2023). Blockchain Based Scheme Cashless Society. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 211–216. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3813>
- UU No. 23. (1999). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia. *Undang Undang Republik Indonesia*, 1, 1–55.
[https://peraturan.bpk.go.id/Download/33832/UU Nomor 23 Tahun 1999.pdf](https://peraturan.bpk.go.id/Download/33832/UU%20Nomor%2023%20Tahun%201999.pdf)
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. In *Source: MIS Quarterly* (Vol. 27, Issue 3).
- Vincent Gaspersz. (1991). *EKONOMETRIKA TERAPAN* (1st ed.). TARSITO.
- Visa. (2023). *Rise Of The Digitally Engaged Consumer A Visa Report*.
<https://www.visa.co.id/about-visa/research/rise-of-the-digitally-engaged-consumer.html>
- Widayanti, E. R. (2020). Pengaruh Kecenderungan Pergeseran Sistem Pembayaran Dari Tunai ke Non-Tunai/Online Payment Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha

(Studi pada UMKM di Yogyakarta). *STIE Widya Winaha*, 187–200.
<http://eprint.stieww.ac.id/1102/1/14> Evi Rosalina Widyayanti.pdf
Zimmerman, M. A. (1995). Psychological empowerment: Issues and illustrations. *American Journal of Community Psychology*, 581–599.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN (QRIS DAN TUNAI)

Judul Penelitian: Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) para Pedagang UMKM di Desa Purwomartani, Kecamatan Kalasan

A. Identitas Responden

No	Keterangan	Jawaban
1.	Nama Responden	
2.	Jenis Usaha / Dagangan	
3.	Usia	
4.	Pendidikan Terakhir	
5.	Lama Usaha Berjalan	
6.	Agama	
7.	Jumlah tanggungam keluarga	

B. Substansi Penelitian

1. Sejak kapan menjalankan usaha?
 - a. Latar belakang memilih usaha tersebut?
 - b. Apakah usaha ini merupakan pendapatan pokok atau sampingan? Kalo sampingan usaha pokoknya apa , kalo pokok usaha sampingnya apa.....
 - c. Pada usaha pertama modalnya menggunakan modal sendiri atau pinjam bank?
 - d. Apakah sudah punya izin usaha, sejak kapan?

C. Variabel Penelitian

2. Pendidikan
 - a. Apa pendidikan terakhir Bapak/Ibu?.....
 - b. Berdasarkan lama pendidikan bapak/ibu apa alasan memilih cara pembayaran menggunakan QRIS?

- c. Untuk memahami Qris belajar dari mana?
3. Pendapatan
- a. Dalam satu hari, kira-kira berapa porsi yang bisa Bapak/Ibu jual?.....
 - b. Pada hari paling ramai, dan paling sepi berapa porsi yang bisa terjual?.....
 - c. Apa yang ibu/bapak lakukan pada saat penjualan sepi?....
 - d. Berapa Harga porsi pertama kali jual?
 - e. Berapa harga porsi yang sekarang.....
 - f. Sejak awal sampai hari ini berapa kali harganya diubah?
 - g. Setelah menggunakan QRIS, apakah ada perubahan jumlah penjualan atau pendapatan harian?
 - h. Apakah pelanggan lebih suka membayar dengan QRIS atau masih banyak yang menggunakan tunai?
 - i. Apakah Bapak/Ibu merasa nyaman dengan teknologi pembayaran digital seperti QRIS?....
 - j. Apakah ada kendala teknis (misalnya lupa cara scan, jaringan internet, atau penggunaan aplikasi)....
 - k. Apa yang dilakukan jika pembayaran QRIS mengalami trouble jaringan?....
4. Jumlah Dompot Elektronik
- a. Bapak/Ibu menggunakan E-wallet apa saja saat ini? (contoh: GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, dll.)
 - b. Mengapa Bapak/Ibu memilih menggunakan lebih dari E- wallet?
 - c. Berapa E-wallet yang tersambung pada QRIS?....
 - d. Apa aja mobile banking yang tersambung di QRIS ?....
 - e. Mengapa memilih lebih dari 1 mobile banking? Dan sebutkan apa saja....
 - f. Apakah QRIS menetapkan biaya admin?
 - g. Berapa nominal adminnya?...
 - h. Menurut ibu/bapak besaran administrasi QRIS termasuk memberatkan atau tidak?....
 - i. Apakah Bapak/Ibu merasa QRIS aman digunakan?

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN (TUNAI SAJA)

Judul Penelitian: Peluang Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) para Pedagang UMKM di Desa Purwomartani, Kecamatan Kalasan

A. Identitas Responden

No	Keterangan	Jawaban
1.	Nama Responden	
2.	Jenis Usaha / Dagangan	
3.	Usia	
4.	Pendidikan Terakhir	
5.	Lama Usaha Berjalan	
6.	Agama	
7.	Jumlah tanggungam keluarga	

B. Substansi Penelitian

- Sejak kapan menjalankan usaha?
- Latar belakang memilih usaha tersebut?
- Apakah usaha ini merupakan pendapatan pokok atau sampingan? Kalo sampingan usaha pokoknya apa , kalo pokok usaha sampingnya apa.....
- Pada usaha pertama modalnya menggunakan modal sendiri atau pinjam bank?
- Apakah sudah punya izin usaha, sejak kapan?

C. Variabel Penelitian

- Pendidikan
 - Apa pendidikan terakhir Bapak/Ibu?.....
 - Berdasarkan lama pendidikan bapak/ibu apa alasan tetap memilih cara pembayaran menggunakan tunai?
- Pendapatan
 - Dalam satu hari, kira-kira berapa porsi yang bisa Bapak/Ibu jual?.....
 - Pada hari paling ramai, dan paling sepi berapa porsi yang bisa terjual?.....

- c. Apa yang ibu/bapak lakukan pada saat penjualan sepi?....
- d. Berapa Harga porsi pertama kali jual?
- e. Berapa harga porsi yang sekarang.....
- f. Sejak awal sampai hari ini berapa kali harganya diubah?
- g. Mengapa sampai sekarang masih menggunakan tunai ?....
- h. Mengapa tidak menggunakan QRIS?....
- i. Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mendengar tentang pembayaran QRIS atau e-wallet?
- j. Menurut Bapak/Ibu, apa alasan utama belum menggunakan QRIS atau metode digital lainnya? (Tidak tahu cara pakai, tidak punya alat, kurangnya pengetahuan)
- k. Apakah pernah mempertimbangkan atau mencoba pembayaran non tunai?....

3. Jumlah Dompot Elektronik

- a. Bapak/Ibu menggunakan E-wallet apa saja saat ini? (contoh: GoPay, OVO, DANA, ShopeePay, dll.)
- b. Mengapa Bapak/Ibu memilih menggunakan lebih dari satu E-Wallet?....
- c. Selain menggunakan QRIS apakah bapak/ibu menggunakan mobile banking?
- d. Kenapa memilih lebih dari 1 mobile banking?.....

Lampiran 2 Data Kuesioner

Data 30 Responden UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan

Responden	Y (Tunai /Qris dan Tunai)	Usia	Pendidikan	Jumlah dompet el-ektronik	Pendapatan (porsi per hari)
1	1	24	16	2	10
2	0	60	6	0	40
3	0	40	9	2	30
4	1	40	12	3	70
5	1	35	12	5	65
6	0	30	9	2	25
7	1	31	12	5	130
8	1	25	12	4	150
9	1	43	6	1	70
10	1	48	9	1	40
11	1	34	12	1	30
12	0	42	9	3	70
13	1	32	9	1	85
14	0	40	9	3	30
15	0	56	6	1	100
16	1	42	9	3	150
17	1	42	12	6	130
18	1	25	16	2	20
19	1	39	12	4	10
20	1	36	12	4	90
21	0	31	9	0	70
22	0	24	16	6	500

Responden	Y (Tunai /Qris dan Tunai)	Usia	Pendidikan	Jumlah dompet el- elektronik	Pendapatan (porsi per hari)
23	1	20	12	3	30
24	1	24	12	3	50
25	0	43	9	3	150
26	0	42	16	7	550
27	1	28	12	4	50
28	1	55	12	2	25
29	1	21	12	4	35
30	1	24	12	5	15

Lampiran 3 Frekuensi Usia

		Usia			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	20	1	3.3	3.3	3.3
	21	1	3.3	3.3	6.7
	24	4	13.3	13.3	20.0
	25	2	6.7	6.7	26.7
	28	1	3.3	3.3	30.0
	30	1	3.3	3.3	33.3
	31	2	6.7	6.7	40.0
	32	1	3.3	3.3	43.3
	34	1	3.3	3.3	46.7
	35	1	3.3	3.3	50.0
	36	1	3.3	3.3	53.3
	39	1	3.3	3.3	56.7

	40	3	10.0	10.0	66.7
	42	4	13.3	13.3	80.0
	43	2	6.7	6.7	86.7
	48	1	3.3	3.3	90.0
	55	1	3.3	3.3	93.3
	56	1	3.3	3.3	96.7
	60	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 4 Frekuensi Pendidikan

Pendidikan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	3	10.0	10.0	10.0
	9	9	30.0	30.0	40.0
	12	14	46.7	46.7	86.7
	16	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 5 Frekuensi Pendapatan

Pendapatan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	6.7	6.7	6.7
	15	1	3.3	3.3	10.0
	20	1	3.3	3.3	13.3
	25	2	6.7	6.7	20.0
	30	4	13.3	13.3	33.3
	35	1	3.3	3.3	36.7
	40	2	6.7	6.7	43.3
	50	2	6.7	6.7	50.0
	65	1	3.3	3.3	53.3

		Pendapatan			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
	70	4	13.3	13.3	66.7
	85	1	3.3	3.3	70.0
	90	1	3.3	3.3	73.3
	100	1	3.3	3.3	76.7
	130	2	6.7	6.7	83.3
	150	3	10.0	10.0	93.3
	500	1	3.3	3.3	96.7
	550	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 6 Frekuensi Jumlah Dompot Elektronik

		JDE			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	0	2	6.7	6.7	6.7
	1	5	16.7	16.7	23.3
	2	5	16.7	16.7	40.0
	3	7	23.3	23.3	63.3
	4	5	16.7	16.7	80.0
	5	3	10.0	10.0	90.0
	6	2	6.7	6.7	96.7
	7	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 7 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Error	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic		Statistic
Usia	30	20.00	60.00	35.8667	1.93262	10.58539
Pendidikan	30	6.00	16.00	11.0333	.50851	2.78522
JDE	30	.00	7.00	3.0000	.32870	1.80038
Pendapatan	30	10.00	550.00	94.0000	22.81787	124.97862
Valid N (listwise)	30					

Lampiran 8 Uji Normalitas

UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		81.35458741
Most Extreme Differences	Absolute		.120
	Positive		.120
	Negative		-.090
Test Statistic			.120
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.319
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.307
		Upper Bound	.331

Lampiran 9 Uji Multikolinieritas

	Model	Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Usia	.598	1.673
	Pendidikan	.442	2.264
	Jumlah Dompet Elektronik	.483	2.070
	Pendapatan	.439	1.651

Lampiran 10 Uji Heteroskedastisitas

			Correlations				
			Usia	Pendidikan	JDD	Pendapatan	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Usia	Correlation Coefficient	1.000	-.585**	-.319	.259	.044
		Sig. (2-tailed)	.	<.001	.086	.166	.816
		N	30	30	30	30	30
	Pendidikan	Correlation Coefficient	-.585**	1.000	.613**	-.093	.091
		Sig. (2-tailed)	<.001	.	<.001	.624	.634
		N	30	30	30	30	30
	JDE	Correlation Coefficient	-.319	.613**	1.000	.314	.034
		Sig. (2-tailed)	.086	<.001	.	.091	.860
		N	30	30	30	30	30
	Pendapatan	Correlation Coefficient	.259	-.093	.314	1.000	.254
		Sig. (2-tailed)	.166	.624	.091	.	.175
		N	30	30	30	30	30
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	.044	.091	.034	.254	1.000
		Sig. (2-tailed)	.816	.634	.860	.175	.
		N	30	30	30	30	30

Lampiran 11 Uji T

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-.030	.642		-.047	.963
	Usia	-.001	.009	-.021	-.104	.918

Pendidikan	.070	.040	.408	1.750	.092
Jumlah Dompot El- elektronik	.064	.059	.239	1.070	.295
Pendapatan	-.003	.001	-.652	-3.275	.003

a. Dependent Variable: QRIS

Lampiran 12 Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.667	4	.667	4.168	.010 ^b
	Residual	4.000	25	.160		
	Total	6.667	29			

a. Dependent Variable: QRIS

b. Predictors: (Constant), Pendapatan, Usia , Jumlah Dompot Digital, Pendidikan

Lampiran 13 R Square

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.632 ^a	.400	.304	.39998

a. Predictors: (Constant), Pendapatan, Usia , Jumlah Dompot Digital, Pendidikan

Lampiran 14 Model Peluang Linier

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.030	.642		-.047	.963
	Usia	-.001	.009	-.021	-.104	.918
	Pendidikan	.070	.040	.408	1.750	.092

Jumlah Dompot El- elektronik	.064	.059	.239	1.070	.295
Pendapatan	-.003	.001	-.652	-3.275	.003

a. Dependent Variable: QRIS

Peluang Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) para Pedagang UMKM di Purwomartani Kecamatan Kalasan

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	3%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dspace.uui.ac.id Internet Source	7%
2	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	1%
3	faspay.co.id Internet Source	1%
4	Submitted to Udayana University Student Paper	1%
5	www.prismalink.co.id Internet Source	1%
6	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1%
7	eprint.stieww.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%