

**PELUANG PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN QRIS
PADA PEDAGANG DI LINGKUNGAN LAPANGAN PEMDA SLEMAN**

SKRIPSI



Oleh:

Nama : Fani Septia Dewi

Nomor Mahasiswa : 22313007

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

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

2026

**PELUANG PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN QRIS
PADA PEDAGANG DI LINGKUNGAN LAPANGAN PEMDA SLEMAN**

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 : Fani Septia Dewi
Nomor Mahasiswa : 22313007
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

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

2026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 2 April 2026

Penulis,



Fani Septia Dewi

BERITA UJIAN



FAKULTAS
BISNIS DAN EKONOMIKA

Gedung Prof. Dr. Ase Partadiredja
Universitas Islam Indonesia
Condong Catur Depok Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882589
E. fbe@uii.ac.id
W. fbe.uii.ac.id

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Nomor: 041/Ka.ProdiEp/10/Prodi.Ep/UTA/VI/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada Semester Genap 2025/2026, hari Jum'at, tanggal 08 Mei 2026, Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII telah menyelenggarakan Ujian Tugas Akhir/Skripsi yang disusun oleh:

Nama : FANI SEPTIA DEWI
NIM : 22313007
Judul Tugas Akhir : Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS Pada Pedagang Di
Lingkungan Lapangan Pemda Sleman
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 : Heri Sudarsono, SE.,MEc

Yogyakarta, 08 Mei 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 dan Pemanfaatan QRIS Pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Disusun oleh : FANI SEPTIA DEWI

Nomor Mahasiswa : 22313007

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Jum'at, 08 Mei 2026

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

Penguji : Heri Sudarsono, SE.,MEc

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



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

MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah lama menyerah.”

Q.S Al-Insyirah: 05-06

“Long Story Short, I Survived”

Taylor Swift

LEMBAR PENGESAHAN
PENGESAHAN

Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang
di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Oleh:

Nama : Fani Septia Dewi
Nomor Mahasiswa : 22313007
Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 16 Maret 2026

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,

Handwritten signature of Prof. Dr. Unggul Priyadi M.Si in black ink. The signature is stylized and includes the text 'Prof. Dr. Unggul Priyadi M.Si' written vertically to the left of the main signature.

Prof. Dr. Unggul Priyadi M.Si

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman” dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman nanti. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus penulis penuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak tantangan, hambatan, serta keterbatasan yang dihadapi. Namun berkat doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat berjalan dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberi kekuatan, kesabaran, dan petunjuk di setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini 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, memberi arahan, dan membantu penulis di tengah kesibukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
6. Yth. Bapak Abdul Hakim S.E., M.Ec., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membantu penulis perihal masalah akademik, sehingga penulis bisa sampai di tahap akhir ini.
7. Cinta pertama saya yaitu Supriyanto, Ayah tercinta, yang selalu menjadi cinta pertama dan sosok yang tak pernah lelah memberikan dukungan, doa, serta pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas setiap usaha dan kerja keras yang Ayah lakukan demi mewujudkan setiap harapan dan keinginan penulis. Ayah yang selalu berusaha memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya, bahkan seringkali tanpa mengeluh. Segala kasih sayang, ketulusan, serta kepercayaan yang Ayah berikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah hingga mampu menyelesaikan Skripsi ini.
8. Ibu saya tercinta Sri Mardiyati, atas segala doa, kasih sayang, perhatian, dan dukungan yang tidak pernah putus kepada penulis. Terima kasih karena selalu menjadi tempat pulang, sumber kekuatan, serta sosok yang senantiasa memberikan semangat dalam setiap proses yang penulis jalani hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kakak saya tercinta Ayu Apriliyanti Cahyaningrum, yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap proses yang penulis jalani. Terima kasih karena selalu bersedia mendengarkan setiap cerita, keluh kesah, dan kekhawatiran penulis selama menjalani perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Dukungan, saran, serta bantuan yang kakak berikan, termasuk dalam proses pengerjaan skripsi, sangat berarti bagi penulis. Kakak merupakan sosok panutan yang selalu memberikan contoh, motivasi, dan dorongan untuk terus berkembang serta berusaha menjadi pribadi yang lebih baik.

10. Adik saya tercinta Afizah Shakila Febriari, yang selalu menjadi penghibur di tengah rasa lelah dan suntuk selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran Adik yang selalu menemani penulis di rumah menjadi penyemangat tersendiri bagi penulis.
11. Sahabat sekaligus teman kecil saya Keysha Hannan Azkiya dan Rahma Anindita, yang selalu menemani, kebersamai, dan menyemangati penulis dalam setiap proses yang penulis jalani, termasuk dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Kebersamaan, dukungan, serta waktu yang selalu diluangkan untuk saling menemani dan mengerjakan skripsi menjadi hal yang sangat berarti bagi penulis. Di tengah rasa lelah dan jenuh, kehadiran kalian selalu menjadi tempat penulis untuk berbagi cerita, tawa, serta berbagai keluh kesah dalam setiap fase kehidupan yang telah dilalui bersama sejak kecil hingga saat ini.
12. Teman-teman SMA saya Aisyah Nuraini Latifah, Miftakhun Zahra Khairunnisa, Tahnia Raya, Annisa Divany dan lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu terima kasih karena selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
13. Teman-teman kampus saya, “punk” yang selalu kebersamai dan mendukung penulis dalam berbagai cerita, tawa, dan perjalanan selama menempuh pendidikan di bangku kuliah. Sasmita Setty Oksella, yang selalu menghadirkan keceriaan dengan recheh dan cerewetnya. Tanisa Zahwah yang telah kebersamai penulis dari awal masa ospek kuliah hingga saat ini. Dian Monica Sepyusing yang telah bersedia menjadi teman pertama penulis sebelum masa ospek kuliah dimulai dan selalu kebersamai penulis selama perkuliahan hingga saat ini. Desitta Izmayanti Julianto yang selalu melengkapi dan membantu penulis dalam berbagai hal.
14. Partner saya Wisnu Wicaksono yang telah menjadi partner penulis sejak awal masa perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta semangat yang selalu diberikan selama menjalani proses perkuliahan ini. Terima kasih karena sudah berkontribusi baik tenaga, waktu, menghibur penulis saat sedih, menjadi pendengar yang baik, mendengarkan keluh kesah,

dan senantiasa sabar menghadapi penulis serta meyakinkan penulis untuk pantang menyerah dan meyakinkan penulis kalau pasti bisa dan berhasil.

15. Kepada seluruh teman-teman saya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu atas dukungan serta motivasi hingga penulis dapat bertahan dan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
16. Kepada diri sendiri Fani Septia Dewi yang telah mampu bertahan dan berjuang hingga sampai pada titik ini. Perjalanan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan bukanlah hal yang mudah. Berbagai proses, tantangan, kelelahan, serta rintangan telah dilalui yang terkadang membuat penulis merasa lelah dan hampir menyerah. Namun pada akhirnya, penulis mampu melewati setiap proses tersebut dengan segala usaha, doa, dan keyakinan untuk terus melangkah. Skripsi ini menjadi salah satu bukti bahwa segala perjuangan yang telah dilalui tidaklah sia-sia.

Semoga Allah SWT memberikan balasan serta pahala kepada kalian semua yang telah mendukung dan menemani penulis hingga saat ini. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak sekali kekurangan, kesalahan, dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis menghargakan 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 penelitian ini yang berjudul “Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman” dapat memberikan manfaat serta menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dengan permasalahan serupa. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

Yogyakarta, 10 Maret 2026

Penulis,

Fani Septia Dewi

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	3
BERITA UJIAN.....	4
MOTTO	6
LEMBAR PENGESAHAN	7
DAFTAR ISI	12
DAFTAR GAMBAR	15
DAFTAR TABEL	16
DAFTAR LAMPIRAN	17
ABSTRAK.....	18
BAB I.....	19
PENDAHULUAN.....	19
1.1. Latar Belakang	19
1.2. Rumusan Masalah	27
1.3. Tujuan Penelitian.....	27
1.4. Manfaat Penelitian	28
BAB II	30
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	30
2.1. Kajian Pustaka.....	30
2.2. Landasan Teori	36
2.2.1. Sistem Pembayaran	36
2.2.2. E-Wallet.....	39
2.2.3. E-Money.....	41
2.2.4. Quick Response Code (QR Code).....	43
2.2.5. Quick Response Indonesian Standard (QRIS)	45
2.2.6. Pendapatan	48
2.2.7. Pendidikan.....	51
2.2.8. Usia	54

2.2.9.	Jumlah Alat Pembayaran Digital.....	57
2.3.	Hipotesis Penelitian.....	60
2.4.	Kerangka Penelitian	61
BAB III		62
METODE PENELITIAN		62
3.1.	Pendekatan Penelitian	62
3.2.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	62
3.3.	Populasi dan Sampel	63
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	65
3.5.	Definisi Operasi Variabel Penelitian	66
3.6.	Teknik Analisis Data	68
3.6.1.	Analisis Deskriptif	68
3.6.2.	Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM).....	68
BAB IV		77
PEMBAHASAN		77
4.1.	Gambaran Umum Tempat Penelitian	77
4.2.	Karakteristik Responden	78
4.3.	Pengelolaan dan Analisis Data	82
4.3.1.	Analisis Deskriptif	82
	Tabel 4. 5 Deskriptif.....	82
4.3.2.	Uji Hipotesis	84
4.3.3.	Uji Asumsi Klasik	91
4.4.	Pembahasan.....	93
4.4.1.	Pengaruh Usia Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman.....	93
4.4.2.	Pengaruh Pendidikan Terakhir Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman	94
4.4.3.	Pengaruh Pendapatan Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman	95

4.4.4. Pengaruh Jumlah Alat Pembayaran Digital Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman	97
BAB V	99
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Implikasi.....	100
5.3. Keterbatasan Penelitian	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Volume dan Nominal Transaksi QRIS Tahun 2020-2024	23
Gambar 2. 1 QR Code	44
Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian	61
Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas dengan Glejser	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	30
Tabel 4. 1 Usia.....	78
Tabel 4. 2 Pendidikan Terakhir	80
Tabel 4. 3 Pendapatan	80
Tabel 4. 4 Jumlah Alat Pembayaran Digital	82
Tabel 4. 5 Deskriptif.....	82
Tabel 4. 6 Uji F.....	84
Tabel 4. 7 Uji T	85
Tabel 4. 8 R-Squared.....	87
Tabel 4. 9 Model Peluang Linear	87
Tabel 4. 10 Uji Normalitas	91
Tabel 4. 11 Uji Multikolinearitas	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	105
Lampiran 2 Data Wawancara	109
Lampiran 3 Frekuensi Peluang Penggunaan QRIS	111
Lampiran 4 Frekuensi Usia	111
Lampiran 5 Frekuensi Pendidikan Terakhir	112
Lampiran 6 Frekuensi Pendapatan	112
Lampiran 7 Frekuensi Jumlah Alat Pembayaran Digital	113
Lampiran 8 Analisis Deskriptif	113
Lampiran 9 Uji F	114
Lampiran 10 Uji T	114
Lampiran 11 Koefisien Determinasi R-Squared	114
Lampiran 12 Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)	114
Lampiran 13 Uji Normalitas	115
Lampiran 14 Uji Multikolinearitas	115
Lampiran 15 Uji Heteroskedastisitas	116
Lampiran 16 Dokumen / Foto Saat Wawancara.....	117

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam sistem pembayaran di Indonesia, salah satunya melalui penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS hadir sebagai sistem pembayaran digital yang memudahkan transaksi antara penjual dan pembeli secara lebih praktis dan efisien. Namun, dalam kenyataannya tidak semua pelaku usaha, khususnya pedagang kecil, memanfaatkan QRIS dalam kegiatan usahanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode wawancara terhadap pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Model analisis yang digunakan adalah *Linear Probability Model* (LPM) dan data primer yang berupa wawancara langsung dengan pertanyaan-pertanyaan seputar QRIS dan alat pembayaran digital yang diolah menggunakan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan dan jumlah alat pembayaran digital berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS. Sementara itu, variabel usia dan pendapatan tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS. Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat pendidikan dan akses terhadap alat pembayaran digital menjadi faktor penting dalam mendorong penggunaan QRIS di kalangan pedagang sehingga diperlukan peningkatan edukasi serta perluasan akses terhadap sistem pembayaran digital. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan QRIS oleh pedagang tidak selalu dipengaruhi oleh usia maupun tingkat pendapatan pedagang.

Kata kunci: QRIS; pembayaran digital; peluang penggunaan; *Linear Probability Model*; pedagang.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi pada era saat ini sudah merata ke semua sektor kehidupan termasuk dalam hal ekonomi yang biasa kita sebut dengan ekonomi digital (Syifa Aristawati et al., 2025). Di Indonesia, sebagai negara dengan 285 juta penduduk dan *smartphone* yang dimiliki lebih dari 80% penduduk Indonesia (Andi Dwi Riyanto, 2025), dimana orang-orang bisa membayar belanjaan hanya dengan memindai kode di ponsel, tanpa perlu membawa uang tunai lagi. Hal ini mendukung pertumbuhan ekonomi digital, yang diprediksi mencapai nilai Rp 1.900 triliun pada 2025 (Florian Hoppe, 2023) Bagi negara khususnya Indonesia yang punya banyak usaha kecil dan menengah (UMKM), teknologi informasi ini menjadi alat penting untuk mengurangi kemiskinan dan meningkatkan pendapatan masyarakat, sesuai dengan tujuan pembangunan ekonomi yang inklusif.

Perkembangan teknologi digital yang semakin canggih tentunya telah merubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal sistem pembayaran dimana adanya transformasi dari pembayaran tunai ke pembayaran digital. Sebelum pandemi COVID-19, kebanyakan orang Indonesia masih bayar pakai uang tunai (kertas), akan tetapi dengan adanya pandemi tersebut semua orang menjadi lebih suka bertransaksi tanpa sentuhan (non-tunai) untuk menghindari penularan virus. Hasil dari kebiasaan masyarakat selama

pandemi membuat transaksi non-tunai melonjak hingga 300% antara tahun 2020 dan tahun 2023 (Bank Indonesia, 2024). Kebutuhan masyarakat yang semakin *modern* akan kecepatan, kemudahan, serta keamanan dalam bertransaksi semakin mendorong adanya perubahan sistem pembayaran sehingga pembayaran tunai tradisional kini tidak lagi bisa digunakan sepenuhnya. Penggunaan uang tunai yang dominan sebagai alat pembayaran selama puluhan tahun kini mulai berkurang seiring meningkatnya teknologi digital, didukung dengan kemudahan akses internet oleh berbagai lapisan masyarakat. Selain itu, biaya pengelolaan uang tunai yang dinilai cukup tinggi serta risiko keamanan terhadap kehilangan uang fisik menjadi faktor utama yang mendorong masyarakat maupun pelaku usaha untuk beralih ke metode pembayaran non-tunai.

Salah satu inovasi perubahan sistem pembayaran di Indonesia adalah penerapan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang diluncurkan oleh Bank Indonesia pada Agustus 2019 sebagai standar nasional untuk pembayaran berbasis kode QR. QRIS menjadi solusi pembayaran digital yang praktis, aman, dan efisien, serta membuka peluang yang cukup besar bagi para pelaku usaha terutama UMKM untuk melakukan transaksi non-tunai secara mudah dan cepat (Bank Indonesia, 2023). QRIS tidak hanya mempermudah proses bertransaksi, tetapi juga meningkatkan inklusi keuangan dengan menjangkau masyarakat yang sebelumnya kurang tersentuh oleh layanan perbankan konvensional. QRIS sendiri merupakan penyatuan dari berbagai macam QR yang berasal dari berbagai Penyelenggara Jasa

Sistem Pembayaran (PJSP). Hal ini bertujuan agar masyarakat yang akan melakukan proses transaksi dengan menggunakan *QR Code* dapat lebih cepat, mudah, serta terjaga keamanannya (Bank Indonesia, 2020). Pemerintah dalam hal ini tidak hanya merujuk QRIS sebagai peralihan dari pembayaran tunai ke non-tunai, melainkan juga program-program dana seperti dana pemerintah daerah, transaksi transportasi, belanja *online*, hingga pendistribusian bantuan sosial.

Upaya digitalisasi sistem pembayaran ini pun sejalan dengan dorongan pemerintah dan Bank Indonesia yang ingin membangun ekonomi digital yang kuat dan mandiri, serta mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Hal ini juga menjadi titik penting bagi para UMKM maupun pedagang kecil untuk masuk ke ekosistem digital yang lebih luas, sekaligus memperluas pasar dan peluang usaha. Pemerintah dan Bank Indonesia terus mendorong digitalisasi ini untuk meningkatkan akses pasar dan meningkatkan daya saing UMKM, salah satu sasaran Bank Indonesia dalam mempopulerkan transaksi pembayaran menggunakan QRIS ini (Pratiwi et al., 2024). Pengguna QRIS memperoleh manfaat yaitu transaksi dapat berjalan dengan mudah dan aman, baik bagi penjual maupun pembeli karena transaksi dapat dilakukan dengan menggunakan satu QR code untuk berbagai *tools* pembayaran di *smartphone*, maka dari itu QRIS ini membantu pedagang dan konsumen untuk mengakses layanan keuangan yang lebih luas.

Jumlah pengguna QRIS saat ini sudah melampaui jumlah pengguna kartu kredit, ditambah dengan meningkatnya sistem pembayaran dengan

QRIS dimana jumlah pengguna QRIS sudah lebih dari 50 juta pengguna, lebih banyak daripada pengguna kartu kredit yang hanya sejumlah 18,8 juta pengguna (Airlangga Hartarto, 2025). Transaksi menggunakan QRIS hingga Februari 2024 meningkat sebanyak lebih dari 300 juta dengan total transaksi Rp 33 triliun (ASPI, 2024). Namun jumlah pedagang yang mendaftarkan produk atau usaha mereka ke QRIS hingga saat ini hanya 15,7 juta, artinya jumlah pedagang yang telah merubah pembayaran ke QRIS masih sedikit jika dibandingkan dengan total UMKM di Indonesia sebanyak 64,2 juta (Nadhirah Faisal et al., 2024). Padahal perekonomian Indonesia sangat bergantung pada UMKM, dimana sektor ini mampu mendorong hingga 60,4% dari investasi total dan menyerap 97% dari tenaga kerja (Nadhirah Faisal et al., 2024)

Berdasarkan data yang dicatat Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada tahun 2020 volume transaksi menggunakan QRIS sebesar 124,11 juta dengan nominal transaksi Rp 8,21 triliun. Peningkatan cukup drastis terjadi pada tahun 2022 yaitu volume transaksi sebesar 1 miliar meningkat sebanyak 274,69 juta dari tahun sebelumnya dengan nominal transaksi Rp 99,98 triliun. Tahun 2024 volume transaksi meningkat lagi sebesar 6,24 miliar dimana tahun sebelumnya 2023 hanya sejumlah 2,14 miliar volume transaksi, nominal transaksi pada tahun 2024 menyentuh Rp 659,93 triliun. Berdasarkan data tersebut, volume dan nominal transaksi menggunakan QRIS selalu mengalami kenaikan di setiap tahunnya (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), 2025).

Gambar 1. 1 Volume dan Nominal Transaksi QRIS Tahun 2020-2024

Tahun	Volume Transaksi	Nominal Transaksi
2020	124,11 juta	Rp8,21 triliun
2021	374,69 juta	Rp27,63 triliun
2022	1 miliar	Rp99,98 triliun
2023	2,14 miliar	Rp226 triliun
2024	6,24 miliar	Rp659,93 triliun

Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI)

Data yang tercantum di atas menunjukkan adanya peningkatan volume dan nominal transaksi QRIS dari tahun 2020-2024. Hal ini menandakan bahwa tingkat reputasi alat pembayaran QRIS ini sudah mulai dikenal dan diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia sebagai alat transaksi sehari-hari. Peningkatan transaksi menggunakan QRIS ini juga diikuti dengan meningkatnya jumlah *merchant* atau UMKM yang menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran mereka. Peran QRIS ini tidak lain untuk membantu para pelaku usaha atau pedagang UMKM khususnya agar tidak tertipu dengan peredaran uang palsu, mengurangi risiko pencurian uang, dan pastinya mendukung pemerintah untuk mengembangkan ekonomi digital.

Kabupaten Sleman Yogyakarta merupakan salah satu contoh yang baik dimana kecanggihan dan peningkatan Teknologi Informasi (TI) dapat membantu perekonomian daerah. Sleman memiliki lebih dari 50.000 UMKM yang menyumbang 60% dari total pendapatan daerah. Daerah ini cukup ramai dengan mahasiswa maupun wisatawan, sehingga perdagangan yang ada di daerah ini sangat hidup. Salah satunya yaitu lingkungan lapangan Pemda Sleman, dimana di area sekitar lapangan tersebut sangat ramai orang

berjualan terutama pada saat *weekend*. Hal itu menyebabkan adanya julukan Pasar Jum'at Pemda Sleman. Pasar Jum'at Pemda Sleman, yang dikelola langsung oleh pemerintah daerah merupakan salah satu pasar mingguan terbesar dimana pasar ini buka setiap Hari Jum'at dan berlokasi di Lapangan Pemda Sleman. Pasar ini menjual berbagai kebutuhan sehari-hari seperti bahan makanan, makanan ringan, pakaian, dan juga barang rumah tangga. Setiap harinya terdapat ratusan pengunjung dengan transaksi yang cukup tinggi. Sayangnya, mayoritas pembayaran masih melalui uang tunai dan belum banyak pedagang yang menyediakan alat pembayaran non-tunai seperti QRIS.

Selain Pasar Jum'at, wilayah Sleman juga mempunyai kegiatan *Car Free Day* (CFD) setiap Sabtu dan Minggu yang juga menjadi kesempatan bagi para UMKM yang ada di Sleman. CFD ini merupakan program pemerintah daerah untuk tutup jalan dari kendaraan bermotor, sehingga pejalan kaki dan pesepeda dapat menikmati udara segar sambil berbelanja. Di CFD ini, para UMKM diperbolehkan menjual produk mereka di pinggir jalan, mulai dari makanan ringan, makanan sehat, minuman segar, minuman sehat, pakaian, aksesoris, bahkan terdapat juga makanan tradisional seperti gudeg ataupun jenang. Pasar Jum'at dan CFD Pemda Sleman menjadi platform utama bagi pedagang kecil di Sleman untuk berjualan, namun kurangnya pemanfaatan QRIS membuat mereka kehilangan sedikit peluang dari pembeli digital.

Peluang penggunaan QRIS di Pasar Jum'at dan CFD Pemda Sleman sangat besar, tapi juga memiliki tantangan. Di satu sisi, QRIS membantu para pedagang lebih efisien dengan transaksi yang lebih cepat di tengah keramaian pengunjung sehingga pedagang tidak kesusahan terkait uang kembalian. Studi menunjukkan, pedagang yang memakai QRIS bisa meningkatkan penjualan hingga 15% karena menarik pembeli terutama kalangan muda yang lebih suka bertransaksi memakai pembayaran digital. Masih rendahnya pemahaman teknologi bagi para pedagang usia 40 tahun keatas menjadi masalah utama karena pedagang yang paham cara memakai QRIS masih terbatas. Jika tidak dimanfaatkan, pedagang yang belum memakai QRIS sebagai alat pembayaran bisa kalah saing dengan pedagang yang sudah memiliki QRIS. Dalam bidang Ekonomi Pembangunan, pemanfaatan QRIS seperti ini dapat membantu mengurangi ketimpangan ekonomi. Sleman memiliki tingkat ketimpangan pendapatan (Gini Ratio) sebesar 0,428, dimana UMKM kecil sering mengalami kesulitan untuk bersaing (Sleman, 2024). Penelitian tentang QRIS di *event* lokal seperti Pasar Jum'at dan CFD Pemda Sleman ini masih jarang dilakukan, padahal antusiasme masyarakat sangat tinggi.

Beberapa penelitian terdahulu atau yang telah dilakukan sudah banyak membahas terkait adopsi QRIS pada kalangan UMKM, tetapi belum ada yang spesifik pada pasar mingguan seperti di lingkungan Lapangan Pemda Sleman ini. Misalnya, pada studi (Pratiwi et al., 2024) dimana penelitian tersebut hanya fokus pada dampak QRIS terhadap kenaikan omset penjualan UMKM,

bukan fokus pada satu lokasi saja yaitu Yogyakarta. Penelitian (Chandra et al., 2023) hanya meneliti QRIS pada UMKM di Jakarta, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan efisiensi, tetapi tidak membahas pasar yang diadakan mingguan sebagai bentuk program Pemda Sleman. Adapun penelitian yang telah dilakukan (Rahmah et al., 2024) melakukan penelitian untuk melihat perilaku keuangan *cashless society* pada kalangan mahasiswa pendidikan ekonomi di FKIP UNTAN, namun terdapat gap dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada kurang fokusnya pada penggunaan QRIS dan pada kalangan pedagang di suatu lokasi tertentu atau *event* mingguan. Maka dari itu, penelitian ini berbeda karena lebih mengintegrasikan data primer yang diambil dari para pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dengan variabel yang spesifik yaitu pendapatan, pendidikan, usia, dan jumlah dompet digital yang dimiliki. Gap utama penelitian ini yaitu belum adanya studi yang menggabungkan peluang QRIS di pasar mingguan Sleman dengan analisis moderasi variabel demografis, sehingga penelitian ini mengisi celah yang masih kosong tersebut.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul **“Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS Pada Pedagang Di lingkungan Lapangan Pemda Sleman”**, untuk mengetahui sejauh mana peluang pembayaran dengan menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Sehingga dengan adanya penelitian ini kita dapat mengetahui apakah alat pembayaran QRIS memiliki peluang yang cukup baik dikalangan para

pedagang UMKM, khususnya pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu :

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

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis pengaruh secara simultan pendapatan, usia, jumlah dompet digital, dan pendidikan berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.

2. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial pendapatan terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
3. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial usia terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
4. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial jumlah dompet digital terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
5. Untuk menganalisis pengaruh secara parsial pendidikan terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.

1.4. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendalami isu ekonomi pembangunan di tingkat mikro, yaitu adopsi teknologi digital seperti QRIS serta meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam menerapkan ilmu ekonomi juga memahami perkembangan QRIS sebagai salah satu alat pembayaran digital yang kedepannya diharapkan dapat membantu meningkatkan wawasan para pedagang.

2. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah daerah (Pemda Sleman), diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk membuat kebijakan konkret untuk

meningkatkan digitalisasi UMKM di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.

3. Bagi Pihak Lain

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Dalam upaya menambah pemahaman serta referensi untuk memperkaya materi terkait QRIS, maka dilakukan adanya kajian dari penelitian-penelitian terdahulu atau lainnya yang telah dilakukan sebelumnya sebagai panduan dan tambahan informasi untuk melakukan penelitian saat ini yang mana hasil dari penelitian sebelumnya berkaitan erat dengan penelitian yang sedang dilakukan sehingga diharapkan dapat mengurangi kesalahan dan membantu penulis dalam melakukan penelitiannya saat ini. Kajian tersebut juga dijadikan sebagai acuan pembeda penelitian agar memiliki perbedaan dalam penelitian yang dilakukan sesuai dengan bidang yang akan dikaji.

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

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Judul, dan Metode Analisis	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Yuvita, Ibadurrahman, Abduk Hafid (2023). Efektivitas Penggunaan QRIS di Pasar Tradisional Pabaeng-Baeng Kota	Untuk mengetahui efektivitas penggunaan QRIS dan faktor-faktor penghambat penggunaan QRIS di pasar tradisional	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan QRIS belum efektif karena rendahnya pemahaman dan	Perbedaan jurnal tersebut dengan penelitian ini yaitu jurnal tersebut lebih fokus pada efektivitas penggunaan QRIS di Makassar

	Makassar. Deskripsi Kualitatif.	Pabaeng-Baeng Kota Makassar.	preferensi pembayaran tunai.	sedangkan penelitian ini fokus pada peluang dan penggunaan QRIS di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman.
2	Christin Yuniarti S, Sony Warsono (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS pada Pedagang Pasar Tradisional DIY. Deskripsi Kuantitatif.	Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi niat pedagang Pasar Tradisional DIY untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi yang diperlukan untuk membuat kebijakan transaksi di pasar tradisional.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ekspektansi kinerja, usaha, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, nilai harga, dukungan peraturan pemerintah, dan kepercayaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan QRIS. Namun, usia dan penghasilan kotor tidak berpengaruh signifikan.	Penelitian tersebut lebih melihat faktor yang mempengaruhi niat, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan meneliti peluang aktual dan pemanfaatan di pasar yang spesifik (Lingkungan Lapangan Pemda Sleman).
3	Yugo Dwi Satrio, Tri Intang Dewana, Atipa Muji (2024). Manfaat Teknologi Digital Payment QRIS Bagi UMKM. Deskripsi Kualitatif.	Untuk mengkaji pengaruh teknologi <i>digital payment</i> QRIS bagi UMKM di Indonesia.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa QRIS memberikan pengaruh positif bagi UMKM di Indonesia, terutama dalam hal peningkatan penjualan, perluasan pasar, hemat biaya,	Penelitian tersebut fokusnya lebih ke nasional seluruh Indonesia tidak pada UMKM atau pedagang pasar tradisional seperti pada penelitian yang sedang dilakukan.

			peningkatan efisiensi, dan peningkatan loyalitas pelanggan.	
4	Magdalena Depriyani, Sulaiman (2025). Digitalisasi Sistem Pembayaran Berbasis QR Code Untuk Mendorong Transaksi Non-Tunai di Pasar Tradisional di Yogyakarta. Deskripsi Kualitatif.	Untuk menganalisis implementasi QR Code dalam transaksi non-tunai serta meningkatkan efisiensi pengelolaan keuangan, memperluas akses pasar, dan memungkinkan terciptanya pencacatan transaksi yang lebih terstruktur.	Hasil penelitian ini menunjukkan adopsi teknologi QR Code meningkatkan volume transaksi sebesar 27% dan efisiensi waktu transaksi hingga 68% dibandingkan transaksi tunai konvensional.	Penelitian tersebut lebih fokus kepada implementasi langsung di Pasar Tradisional Yogyakarta sedangkan penelitian yang sedang dilakukan meneliti secara spesifik dengan pendekatan peluang.
5	Widya Pratiwi, Syamsul, Mutiara Mashita Diapati (2025). Optimalisasi Penggunaan QRIS Terhadap Kelancaran dan Keamanan Bertransaksi Bagi Pelaku UMKM di Kota Palu. Deskripsi Studi Kasus.	Untuk mengetahui bagaimana penggunaan QRIS bagi UMKM Kota Palu baik pada tingkat mikro, kecil, dan menengah. Serta mengukur sejauh mana kelancaran dan keamanan bertransaksi menggunakan metode pembayaran non-tunai berupa QRIS.	Hasil dari penelitian ini yaitu pelaku UMKM di Kota Palu telah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran non-tunai dan dengan adanya QRIS ini sangat membantu pelaku usaha untuk dapat bertransaksi dengan cepat dan efisien serta memberi kenyamanan dan kemudahan bagi konsumen.	Penelitian tersebut lebih terfokuskan pada kelancaran dan keamanan dari penggunaan QRIS sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada peluang dan manfaat walaupun objeknya sama yaitu pelaku UMKM.

6	Putri Jayanti, Nabila Yeva Putri, Sofia Nur Madina (2024). Penggunaan QRIS Oleh UMKM Sebagai Praktik Usaha Dengan Gaya Hidup Cashless Di Era Digitalisasi. Deskripsi Kualitatif dan Observasi.	Untuk menganalisis implementasi QRIS oleh UMKM, tantangan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap penguatan ekonomi digital.	Hasil dari penelitian tersebut yaitu penggunaan QRIS memiliki dampak yang beragam, di kalangan UMKM QRIS memberi potensi untuk memperluas pasar dan meningkatkan produktivitas.	Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu pada objek penelitiannya yang mana penelitian tersebut pada UMKM umum sedangkan penelitian yang sedang dilakukan lebih kepada Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman.
7	Indriyani, Keisha, Agnevia, Firda, Elva, Nelly, Rama (2024). Dampak Alat Pembayaran QRIS terhadap Omzet Penjualan Pedagang Kuliner. Deskripsi Kualitatif.	Untuk menggambarkan dampak penggunaan alat pembayaran digital QRIS terhadap omzet pedagang kuliner.	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan QRIS memberikan manfaat dalam mempermudah transaksi, meningkatkan efisiensi bisnis, dan memfasilitasi pembayaran non-tunai.	Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk menggambarkan dampak penggunaan QRIS terhadap omzet pedagang kuliner sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu mencari tau peluang dan manfaat pembayaran QRIS.
8	Anjas Juliansyah, Azhela Dwi, Dian Aulya, Nurbaiti (2025). Penerapan	Untuk melakukan analisis penggunaan QRIS terhadap	Hasil penelitian tersebut menunjukkan QRIS mampu	Tujuan penelitian tersebut untuk menganalisis penggunaan QRIS

	Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Pada UMKM. Deskripsi Kualitatif.	peningkatan pendapatan UMKM.	meningkatkan efisiensi operasional melalui sistem pembayaran online yang mudah digunakan dan mencatat transaksi secara otomatis, sehingga membantu UMKM mengelola keuangan.	terhadap peningkatan pendapatan UMKM, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi pedagang dalam menggunakan QRIS.
9	Erna Kristia, Mirzam Arqy Ahmadi (2024). Implementasi QRIS sebagai Alternatif Pembayaran Non-Tunai pada Kalangan UMKM: Peluang dan Tantangan. Deskripsi Kualitatif.	Untuk mengidentifikasi dan menganalisis peluang serta tantangan UMKM dalam mengadopsi QRIS untuk alat pembayaran digital.	Hasil dari penelitian tersebut QRIS mampu meningkatkan efisiensi dalam bertransaksi, membuka pasar, dan mempermudah akses layanan keuangan, namun, keterbatasan literasi digital, infrastruktur teknologi menyebabkan implementasi QRIS ini menjadi terhambat.	Pembedanya terletak pada tujuan, dimana penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peluang dan tantangan dalam adopsi QRIS, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi peluang dan manfaat penggunaan QRIS.
10	Rukayyah, Endah Tri Wisudaningsih, Waqiatul Aqidah (2024). Analisis Pemanfaatan Qris dalam Kemudahan	Untuk mengeksplorasi penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran di <i>Car Free Day</i> (CFD)	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa QRIS digunakan oleh pedagang untuk mempermudah	Penelitian tersebut lebih fokus pada pemanfaatan QRIS bagi konsumen, sedangkan penelitian yang

	Pembayaran Konsumen <i>Car Free Day</i> Kraksaan. Deskripsi Kualitatif.	Kraksaan dan dampaknya terhadap pelaku UMKM.	proses pembayaran, meningkatkan efisiensi transaksi, dan mengurangi masalah kembalian.	akan dilakukan ini melihat dari sisi pedagangnya bukan konsumen.
--	---	---	--	---

Berdasarkan penjelasan tabel di atas, seluruh penelitian yang telah dijabarkan tersebut dapat dijadikan acuan serta referensi untuk melakukan penelitian mengenai peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Terdapat adanya beberapa perbedaan dan juga persamaan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti saat ini namun seluruh kajian penelitian di atas berkaitan dengan QRIS di berbagai daerah yang berbeda. Dapat disimpulkan dari keseluruhan penelitian tersebut menunjukkan hasil yaitu adanya QRIS ini, baik masyarakat maupun pelaku UMKM sangat terbantu.

Penelitian yang akan dilakukan ini lebih merujuk pada penelitian sebelumnya yang berjudul Implementasi QRIS Sebagai Alternatif Pembayaran Non-Tunai Pada Kalangan UMKM: Peluang dan Tantangan karena adanya beberapa kesamaan dalam penelitian yang telah dan akan dilakukan ini yang kedepannya akan membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini. Dua penelitian tersebut sama-sama membahas terkait peluang dan menganalisis QRIS pada UMKM ataupun pedagang. Dalam penelitian yang dilakukan saat ini serta penelitian sebelumnya, keseluruhan penelitian dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana peran QRIS terhadap masyarakat maupun pengaruh pada pelaku usaha di era yang serba digitalisasi ini.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem Pembayaran

2.2.1.1. Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran dapat diartikan sebagai sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai dengan tujuan untuk melaksanakan pemindahan dana, guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari adanya suatu kegiatan ekonomi. Sistem pembayaran ini lahir bersamaan dengan lahirnya juga konsep ‘uang’ sebagai alat atau media pertukaran dalam kegiatan transaksi barang, jasa, ataupun keuangan (Bank Indonesia, 2025). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diartikan bahwa pada sistem pembayaran itu sebuah sistem telah diatur secara sistematis dengan tujuan pemindahan nilai antara kedua belah pihak yaitu pembeli dengan penjual yang keduanya telah sepakat melakukan proses transaksi itu. Maka dari itu, kita dapat menyimpulkan bahwa dalam setiap kegiatan perekonomian dan juga perpindahan barang jasa pasti akan diikuti dengan pembayaran dari pembeli ke penjual. Karakteristik utama dari sistem pembayar yaitu keamanan, efisiensi transaksi, dan aksesibilitas dimana sistem ini bisa digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, ditambah dengan adanya evolusi dari tunai fisik ke digital seperti QRIS.

Teori yang merujuk pada sistem pembayaran meliputi teori biaya transaksi dari (Coase, 1937) yang menjelaskan bahwa sistem pembayaran dinilai efisien karena mengurangi biaya tersembunyi seperti waktu negosiasi atau risiko kehilangan, melalui mekanisme elektronik yang otomatis. Teori inklusi keuangan dari (Demirguc-Kunt et al., 2022) juga menekankan bahwa sistem pembayaran yang baik akan dapat meningkatkan akses keuangan bagi kelompok marginal, mengurangi ketimpangan dengan memungkinkan partisipasi tanpa rekening bank yang formal. Teori difusi inovasi dari (Rogers, 2003) menunjukkan bagaimana sistem pembayaran digital menyebar melalui

keuntungan relatif yaitu lebih cepat dari pembayaran tunai dan juga dukungan sosial. Adapun teori inovasi destruktif yang melihat sistem pembayaran sebagai suatu inovasi untuk menggantikan metode lama sekaligus membuka peluang bagi pertumbuhan ekonomi (Masliukivska, 2013).

2.2.1.2. Jenis-Jenis Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran saat ini sudah lebih banyak daripada dulu yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kegiatan transaksi jual maupun beli. Adapun perbedaan mendasar pada instrumen-instrumen yang digunakan pada sistem pembayaran yang akan dilakukan dimana saat ini masyarakat tidak hanya dapat melakukan transaksi menggunakan uang tunai atau fisik saja, tetapi juga dapat menggunakan uang digital karena semakin majunya teknologi dan semua serba modern bahkan digital. Berdasarkan pemaparan ini, pembayaran dapat dikelompokkan menjadi dua jenis pembayaran, yaitu sebagai berikut (Bank Indonesia, 2025):

1) Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai merupakan suatu kegiatan transaksi dimana transaksi tersebut menggunakan uang fisik seperti uang kertas maupun koin, yang dilakukan secara langsung antara pihak pembeli dan pihak penjual tanpa adanya perantara elektronik ataupun internet. Menurut (Coase, 1937) dalam teori biaya transaksi, sistem pembayaran tunai ini melibatkan biaya yang tinggi seperti waktu yang dikeluarkan untuk menghitung kembalian, adanya risiko uang hilang, dan keterbatasan geografis dimana kita tidak bisa transfer jarak jauh. Karakteristik utama sistem pembayaran tunai ini terletak pada kesederhanaannya dan tidak perlu teknologi yang kian hari makin meningkat, sehingga sistem pembayaran tunai ini sangat cocok untuk pedagang kecil yang belum terbiasa dengan digital atau belum cukup literasi

digital. Era modern saat ini, sistem pembayaran tunai dinilai kurang efisien karena tidak adanya pencacatan dalam setiap transaksinya, selain itu sistem ini juga rentan terhadap inflasi ataupun pencurian.

2) Sistem Pembayaran Non-Tunai

Sistem pembayaran non-tunai yaitu kegiatan transaksi dimana di dalamnya melibatkan elektronik, biasanya melalui kartu kredit atau debit, transfer bank, *e-wallet*, atau kode QR seperti QRIS yang saat ini paling banyak digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat, sistem ini memungkinkan pembeli dan penjual melakukan pertukaran nilai tanpa uang fisik. Berdasarkan teori inklusi keuangan dari (Demirguc-Kunt et al., 2022), sistem ini dinilai lebih inklusif karena dalam transaksinya tidak memerlukan rekening bank formal, melainkan hanya perlu suatu aplikasi pada *smartphone*. Karakteristik sistem pembayaran non-tunai ini meliputi kecepatan transaksinya, keamanan, dan riwayat yang sudah pasti tercatat langsung, didukung dengan infrastruktur teknologi informasi. QRIS merupakan suatu contoh pembayaran non-tunai yang berstandar nasional sehingga memungkinkan pedagang untuk menerima pembayaran dari berbagai platform tanpa adanya biaya tambahan dan dapat meningkatkan akses pasar.

2.2.1.3. Keunggulan dan Kelemahan Pembayaran Tunai vs Non-Tunai

Keunggulan sistem pembayaran tunai yaitu mudah diakses tanpa infrastruktur digital maupun literasi digital, sehingga cocok untuk pedagang lanjut usia ataupun pedagang di daerah-daerah terpencil yang tidak bergantung pada sinyal internet (Niko Pasla, 2025). Namun, kelemahan sistem pembayaran tunai terletak di tingginya risiko pencurian dan kehilangan, adanya biaya operasional untuk menyimpan uang tunai dengan aman, serta keterbatasan bagi orang yang tidak

memiliki akses fisik. Sebaliknya, sistem pembayaran non-tunai seperti QRIS lebih unggul dalam hal efisiensi karena lebih cepat transaksinya, keamanan datanya pun sudah terjamin, dan lebih fleksibel bisa digunakan oleh siapa aja asal memiliki *smartphone*, dan hal ini mendukung analisis data untuk bisnis (Bank Indonesia, 2025). Kelemahan sistem pembayaran non-tunai yaitu perlunya literasi digital, sinyal internet yang memadai dan *smartphone*, sistem ini juga memungkinkan adanya risiko *cyber* walaupun untuk QRIS tingkat risikonya rendah. Adanya sistem pembayaran non-tunai ini dapat meningkatkan produktivitas UMKM hingga 20%, akan tetapi sistem pembayaran tunai masih mendominasi di pasar tradisional karena sudah masuk kebiasaan.

2.2.2. E-Wallet

E-wallet atau yang biasa kita sebut dengan dompet elektronik merupakan aplikasi digital yang memungkinkan para penggunanya untuk menyimpan, mengirim, maupun menerima uang secara elektronik melalui *smartphone*. Menurut European Central Bank (ECB), *e-wallet* adalah sistem elektronik yang memungkinkan pengguna menyimpan nilai moneter dan melakukan pembayaran melalui perangkat seperti ponsel ataupun komputer. *E-wallet* tidak hanya berfungsi sebagai penyimpan *e-money* tetapi juga sebagai antarmuka untuk berbagai kegiatan transaksi, termasuk pembelian barang, transfer, pembayaran tagihan, bahkan juga investasi. Berbeda dengan uang fisik, *e-wallet* seperti GoPay, OVO, ShopeePay, atau Dana beroperasi sebagai platform-platform yang terintegrasikan dengan rekening bank atau kartu kredit, sehingga memungkinkan transaksi instan tanpa adanya kontak fisik antara kedua pihak. Munculnya *e-wallet* ditandai dengan kemudahan akses bertransaksi dengan *smartphone* dan internet, keamanan yang terjamin tinggi, serta

fleksibilitas karena dapat digunakan untuk pembelian online, transfer, ataupun pembayaran QRIS.

Evolusi *e-wallet* dimulai pada akhir 1990-an dengan munculnya PayPal (1998), yang awalnya fokus pada pembayaran online. Pada 2000-an, bersamaan dengan munculnya *smartphone* semakin mendorong pertumbuhan *mobile wallet* seperti *Google Wallet* (2011). Di era 2010-an, *e-wallet* berkembang sangat pesat di Asia dengan pemain seperti Alipay (Cina, 2004) dan GoPay (Indonesia, 2016), didorong oleh ekonomi digital dan pandemi COVID-19 yang meningkatkan preferensi transaksi tanpa adanya kontak langsung atau fisik. Perkembangan *e-wallet* ini melibatkan inovasi seperti biometrik berupa sidik jari maupun pengenalan wajah dan AI untuk rekomendasi transaksi. Di pasar global, *e-wallet* bahkan telah mencapai adopsi massal, dengan Alipay yang memiliki lebih dari 1 miliar pengguna aktif (Statista, 2023). Di Indonesia, *e-wallet* telah berkembang secara pesat yang ditandai dengan hasil survei Indonesia Fintech Trends 2024 dari Jajak Pendapat (JakPat), menunjukkan 96% responden memiliki dan menggunakan *e-wallet*, ditambah dengan kemudahan *top-up* via bank atau minimarket (Reynaldy, 2024).

Merujuk pada teori eksternalitas jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), nilai *e-wallet* meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna dan pedagang yang terhubung. Eksternalitas positif ini menciptakan efek jaringan, dimana semakin banyak orang yang menggunakan *e-wallet*, semakin banyak juga pedagang yang menerimanya, begitupun sebaliknya. Walaupun pada tahap awal, *e-wallet* mengalami beberapa masalah seperti rendahnya nilai *e-wallet* dikarenakan jangkauan jaringan internet yang masih kecil, selain itu jaringan Alipay yang luas membuat pesaing baru lainnya sulit untuk masuk dan Alipay memperoleh keuntungan kompetitif. Teori ini mampu menjelaskan mengapa *e-wallet* berkembang melalui berbagai aliansi, seperti kemitraan antara *e-wallet* dan platform *e-commerce*. Teori biaya transaksi dari (Coase, 1937) juga menjelaskan bahwa *e-wallet* mengurangi biaya

operasional para pedagang, seperti waktu untuk mengitung kembalian atau risiko kehilangan uang tunai jadi berkurang karena adanya transaksi elektronik yang lebih efisien. Kemunculan *e-wallet* ini selain menjadi alat pengganti sistem pembayaran lama juga membuka peluang baru untuk UMKM.

Tantangan utama *e-wallet* terletak pada privasi data dan juga persaingannya dengan bank tradisional, dimana privasi data pengguna menjadi perhatian utama karena menyimpan informasi sensitif terkait pengguna seperti nomor rekening, riwayat transaksi, maupun data pribadi yang rentan terhadap pelanggaran keamanan siber seperti *hacking* atau data bocor sehingga dapat mengakibatkan pencurian identitas dan penyalahgunaan informasi atau data pribadi pengguna. Bank tradisional bersaing dengan *e-wallet* dikarenakan bank tradisional memiliki infrastruktur yang lebih mapan, jaringan cabang luas di berbagai daerah, serta kepercayaan pengguna yang lebih dulu menggunakan bank tradisional menjadikan hal ini persaingan. *E-wallet* harus lebih bisa menarik pengguna dengan menawarkan berbagai inovasi yaitu kemudahan akses dan fitur-fitur yang tersedia. Namun, risiko keamanan transaksi dalam *e-wallet* masih kerap terjadi, seperti penipuan online membuat *e-wallet* harus terus berinovasi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut agar pertumbuhan *e-wallet* semakin meningkat.

2.2.3. E-Money

Berbeda dengan *e-wallet*, *e-money* atau biasa disebut uang elektronik adalah nilai sejumlah uang yang disimpan secara elektronik dalam perangkat seperti kartu chip biasanya Flazz, kartu *e-toll*, atau LinkAja, yang bisa digunakan untuk transaksi tanpa rekening bank langsung. Menurut *Bank for International Settlements* (BIS), *e-money* adalah nilai moneter yang disimpan pada perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai pembayaran elektronik ((BIS), 1997). Kalau

dilihat dari fleksibelnya, *e-wallet* jauh lebih fleksibel karena *e-money* sering terbatas pada penyedia tertentu saja dan masih perlu top-up fisik. *E-money* berbeda dari uang fiat karena tidak selalu didukung oleh bank sentral, meskipun beberapa bentuknya terintegrasi dengan sistem perbankan. *E-money* sendiri ditandai dengan keamanan dan kenyamanan untuk transaksi yang cepat, namun kurang inklusif karena memerlukan perangkat khusus (Indonesia, 2020).

Evolusi *e-money* dimulai pada 1970-an dengan kartu kredit dan debit, yang menggunakan teknologi magnetik. Pada 1990-an, chip kartu (*smart cards*) seperti EMV muncul untuk meningkatkan keamanan. Abad ke-21 ditandai dengan meledaknya penggunaan *mobile money*, seperti M-Pesa di Kenya (2007), yang memungkinkan masyarakat dapat transfer via SMS. Saat ini, *e-money* mencakup *cryptocurrency* (Bitcoin, 2009) dan *Central Bank Digital Currency* (CBDC), seperti e-yuan di China. Perkembangan *e-money* ini didorong oleh kemunculan teknologi seperti internet dan blockchain, dengan adopsi global mencapai triliunan dolar dalam transaksi ((BIS), 1997). Di Indonesia, *e-money* berkembang sangat pesat dengan jumlah pengguna aktif tahun 2023 mencapai 50 juta dan mayoritas digunakan untuk transportasi dan retail.

Merujuk pada teori Eksternalitas Jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), nilai *e-money* akan meningkat seiring dengan bertambahnya pengguna dan pedagang yang menerimanya. Eksternalitas positif itulah yang membuat *e-money* dinilai lebih berguna dalam skala besar, seperti Bitcoin yang nilainya naik karena adanya adopsi global. Hal ini dapat dibuktikan dengan M-Pesa yang sukses karena jaringannya yang luas di Kenya, dimana 80% populasi menggunakan M-Pesa tersebut untuk transfer. Adapun hambatan *e-money* yaitu rendahnya nilai jika tidak ada jaringan. Namun, sekiranya ada jaringan, pertumbuhan *e-money* semakin meningkat. Keuntungan eksternalitas yang diperoleh *e-money* diperoleh secara tidak langsung terutama dengan sistem global seperti Visa. Jaringan yang kecil dapat menyebabkan nilai *e-money* turun secara drastis.

E-money sendiri diatur oleh BIS dan ECB, dengan fokus pada AML dan juga stabilitas keuangan. Di Indonesia, Bank Indonesia membatasi nilai *e-money* pra-bayar hingga Rp10 juta per penggunaannya ((PBI), 2018). Secara ekonomi, *e-money* mampu mendorong efisiensi transaksi, mengurangi biaya pencetakan uang fisik, dan juga dapat mendukung inklusi keuangan di daerah-daerah yang masih terpencil. Volatilitas harga, regulasi lintas batas, dan risiko inflasi digital menjadi tantangan utama bagi *e-money*. Prospek meliputi CBDC untuk mengontrol moneter agar lebih baik. Teori eksternalitas jaringan memprediksi dalam beberapa waktu ke depan dominasi *e-money* akan lebih luas dengan jaringan terbesar. *E-money* dapat menjadi inovasi untuk mengubah suatu sistem pembayaran dan juga membuka peluang untuk efisiensi UMKM.

2.2.4. Quick Response Code (QR Code)

Quick Response Code (QR Code) adalah matriks kode batang dua dimensi yang mana dapat dibaca oleh perangkat digital seperti *smartphone* melalui aplikasi pemindai sehingga memungkinkan penyimpanan dan transfer data dengan cepat seperti teks, URL, ataupun informasi pembayaran. QR Code ini diciptakan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada 1994, awalnya QR Code ini digunakan untuk industri otomatis, tapi kini sudah populer untuk kemudahan transaksi digital. *QR Code* ditandai dengan kemudahan bagi para penggunaanya karena cukup memindai dengan kamera *smartphone*, bahkan memiliki kapasitas data yang tinggi sehingga mampu menyimpan 4.296 karakter, kecepatan transaksi dalam hitungan detik juga menjadi unggulan. Di Indonesia, QR Code ini menjadi dasar dari QRIS, dengan adopsi melonjak sebesar 300% pasca pandemi COVID-19 (Indonesia, 2019).

Secara konseptual, QR-Code menggunakan pola kotak-kotak hitam dan putih yang disusun dalam grid, dengan tiga sudut persegi sebagai penanda orientasi. Hal ini memungkinkan pemindaian dari berbagai sudut

tanpa kehilangan data. QR-Code berbeda dari barcode linear tradisional karena kapasitas penyimpanan yang lebih besar dan kemampuan koreksi kesalahan (*error correction*) hingga 30%, yang membuat QR-Code lebih tahan terhadap kerusakan ataupun distorsi. Aplikasi umum termasuk pembayaran digital, akses Wi-Fi, atau informasi produk.

Gambar 2. 1 QR Code



Sumber: QR Code Generator (2023)

Merujuk pada Teori Eksternalitas Jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), nilai QR-Code meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna dan aplikasi yang mendukungnya. Eksternalitas positif ini terjadi karena dengan semakin banyaknya perangkat maupun platform yang kompatibel, maka QR-Code akan semakin berguna. Misalnya di China, QR-Code menjadi standar untuk pembayaran utama karena jaringannya yang tersebar luas seperti WeChat dan Alipay, menciptakan efek bola salju dimana pedagang dan konsumen jadinya saling menguntungkan. QR-Code awalnya bernilai rendah karena masih sedikit pemindainya, namun dengan beralihnya semua ke ponsel atau *smartphone*, nilai QR-Code semakin meningkat dan banyak pengguna.

Secara teknis, QR-Code menggunakan algoritma Reed-Solomon untuk mengoreksi kesalahan, memungkinkan pemulihan data hingga 30% kerusakan. Struktur meliputi area data, area koreksi, dan pola penyelarasan. Pemindaian QR-Code ini dilakukan melalui kamera dengan software decoding seperti Zxing library. Keamanan QR-Code melibatkan enkripsi data dan autentikasi, namun adanya risiko seperti QR-Code palsu

atau malware melalui URL berbahaya. QR-Code diatur oleh ISO untuk standar teknis, tetapi tidak ada regulasi global yang spesifik untuk penggunaannya. Di Eropa, GDPR mempengaruhi privasi data dalam QR-Code. Secara ekonomi, QR-Code mengurangi biaya transaksi dan mendorong kemajuan e-commerce, dengan nilai pasar global mencapai \$20 miliar pada 2023. Hal ini mendukung inklusi keuangan dengan memungkinkan akses tanpa infrastruktur mahal. Adanya QR Code ini sangat membantu terlebih di era yang sudah serba digital ini, karena sangat mempermudah banyak hal terutama proses transaksi.

Adapun tantangan utama pada QR-Code ini yaitu terletak pada keamanan siber, privasi data, dan ketergantungan pada koneksi internet, dimana jika koneksi internet tidak bagus akan menghambat penggunaan QR-Code ini. Prospek meliputi integrasi dengan blockchain untuk QR-Code yang aman dan AI untuk pemindaian secara otomatis. Teori eksternalitas jaringan memprediksi bahwa QR-Code akan terus mendominasi dengan ekspansi jaringan. Maka dari itu, pengembangan QR-Code ini memerlukan fokus pada keamanannya agar dapat berkembang dan terus lanjut.

2.2.5. Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Quick Response Indonesian Standar atau yang biasa disingkat menjadi QRIS merupakan sebuah kode pembayaran yang diciptakan oleh Bank Indonesia dan berbagai industri sistem pembayaran sebagai salah satu bentuk atau metode pembayaran non-tunai yang dalam proses transaksinya akan lebih cepat, mudah, tanpa ada tambahan biaya, serta terjaga keamanan datanya (Indonesia, 2019). Sistem pembayaran QRIS ini pertama kali dikenalkan ke publik tepat pada tanggal 17 Agustus 2019 bersamaan dengan kondisi Indonesia saat itu yang sedang dilanda Covid-19. Kemunculan QRIS sebagai metode pembayaran ini atas dasar kondisi Indonesia pada saat Covid-19 yang mana pada saat itu aktivitas masyarakat sangat terbatas dan tidak diperbolehkan untuk bepergian atau

keluar rumah. QRIS ini diciptakan untuk mempermudah proses pembayaran saat masyarakat hanya diperbolehkan di rumah saja agar tidak semakin menyebar virusnya. Uang fisik atau tunai dapat menjadi perantara virus Covid-19 tersebut, maka dari itu Bank Indonesia menciptakan QRIS ini sebagai upaya meminimalisir virus semakin menyebar.

Secara konseptual, QRIS ini berfungsi sebagai jembatan atau perantara antara *e-wallet*, *mobile banking*, dan kartu debit atau kredit, sehingga memungkinkan para penggunanya untuk memindai QR Code pedagang sebagai alat pembayaran yang instan. QRIS menggunakan standar nasional yang kompatibel dengan ISO/EIC 18004, dengan fitur yang dimiliki seperti kode unik per transaksi dan verifikasi *real-time*. Fitur-fitur tersebut yang menjadi pembeda QRIS dengan QR-Code pada umumnya karena lebih fokus pada pembayaran domestik, dengan dukungan untuk mata uang Rupiah. Inisiatif Bank Indonesia untuk menyatukan sistem pembayaran yang terfragmentasi di Indonesia menjadi awal mula QRIS berevolusi. QRIS resmi diluncurkan pada Januari 2020, dengan target 12 juta *merchant* pada akhir 2020. Pandemi Covid-19 membuat adopsi QRIS sangat cepat, mencapai 30 juta *merchant* dan 100 juta pengguna aktif pada tahun 2023 (Indonesia, 2019). Perkembangan ini meliputi integrasi dengan QRIS *Cross-Border* yang sudah ada sejak tahun 2022 untuk berbagai transaksi internasional. Saat ini, QRIS mendukung fitur pembayaran statis untuk *merchant* tetap dan pembayaran dinamis untuk transaksi unik, pertumbuhan transaksi QRIS mencapai Rp2.000 triliun per tahunnya (Indonesia, 2019)

Teori yang merujuk pada QRIS ini yaitu Teori Eksternalitas Jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), dimana nilai QRIS akan meningkat seiring bertambahnya juga jumlah pengguna QRIS baik personal, *merchant*, maupun penyedia yang bergabung. Eksternalitas positif ini menciptakan ekosistem dimana transaksi menjadi lebih efisien, contohnya ketika lebih banyak bank yang bergabung, maka pengguna QRIS akan mendapatkan akses yang lebih luas, serta mendorong *merchant* untuk menerima

pembayaran QRIS ini. Hal tersebut dapat kita lihat dalam pertumbuhan eksponensial QRIS, dimana jaringan nasional menciptakan nilai bersama. Adanya QRIS ini mengatasi hambatan awal melalui mandat BI, dengan membangun jaringan yang cepat dan menciptakan efek domino. Eksternalitas tidak langsung melalui standar nasional, tetapi memungkinkan kompatibilitas antar platform. Sebagai sistem pembayaran dengan standar nasional. QRIS berada dalam posisi unggul untuk sistem *proprietary* yang telah diprediksi teori untuk produk dengan jaringan lebih luas.

Secara teknis, QRIS menggunakan protokol API untuk komunikasi antara aplikasi dan switcher BI, dengan enkripsi end-to-end dan tokenisasi. Kode QR-nya sendiri berisi data seperti ID *merchant*, nominal, dan *checksum* untuk validasi. Keamanan transaksi QRIS ini melibatkan autentikasi biometrik dan monitoring real-time oleh BI. Risiko termasuk *fraud* melalui QR-Code palsu, diatasi dengan fitur verifikasi dan edukasi pengguna. Menurut Bank Indonesia, tingkat keamanan QRIS mencapai 99,9% dengan protokol seperti PCI PSS.

QRIS diatur oleh Bank Indonesia melalui peraturan BI No, 21/18/PBI/2019 dan amandemen berikutnya, dengan fokus pada interoperabilitas, AML, dan perlindungan konsumen. Biaya transaksi rendah (0,3 – 0,7% per transaksi), sehingga dapat mendorong inklusi keuangan di daerah-daerah pedesaan. Secara ekonomi, QRIS berkontribusi pada PDB Indonesia dengan mengurangi ekonomi informal dan meningkatkan efisiensi transaksi. Tantangan QRIS yaitu adopsi terutama di daerah-daerah yang terpencil, persaingan dengan sistem pembayaran lainnya, dan juga risiko *cyber*. Prospek meliputi ekspansi internasional dan integrasi dengan CBDC. Teori eksternalitas jaringan juga memprediksi adanya pertumbuhan yang berkelanjutan disertai dengan meluasnya jaringan.

2.2.6. Pendapatan

2.2.6.1. Pengertian Pendapatan

Pendapatan merupakan salah satu unsur penting dalam dunia ekonomi, pendapatan memiliki peran penting untuk meningkatkan derajat hidup orang banyak melalui kegiatan produksi barang dan jasa. Besarnya pendapatan yang akan diperoleh seseorang bergantung pada jenis pekerjaannya. Pendapatan juga dapat diartikan sebagai balas jasa yang diterima oleh faktor-faktor produksi dalam jangka waktu atau periode waktu tertentu. Balas jasa waktu ini dapat berupa sewa, upah atau gaji, dan bunga ataupun laba. Sedangkan pendapatan pribadi diartikan sebagai semua jenis pendapatan, termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa memberikan sesuatu kegiatan apapun yang mana pendapatan tersebut diterima oleh penduduk suatu negara.

Dalam konteks dompet digital, pendapatan yang tinggi memungkinkan akses ke fitur premium seperti investasi atau transaksi internasional, sedangkan pendapatan yang rendah memungkinkan adanya batasan dalam penggunaan karena biaya transaksi atau kebutuhan dasar. Secara konseptual, pendapatan berperan sebagai variabel ekonomi yang dapat menentukan adopsi teknologi di masa sekarang ini, dimana individu yang pendapatannya tinggi akan berpeluang lebih untuk mengadopsi inovasi karena risiko finansial yang lebih rendah. Adapun jenis-jenis pendapatan dalam perekonomian, yaitu sebagai berikut :

a. Gaji atau Upah

Gaji atau upah yaitu imbalan yang diperoleh setelah orang tersebut melakukan pekerjaan untuk orang lain yang mana gaji atau upah tersebut diberikan dalam waktu satu hari, satu minggu, maupun satu bulan. Upah merupakan salah satu komponen yang cukup penting di dalam dunia ketenagakerjaan karena upah ini berkaitan langsung dengan kesejahteraan para pekerja. Pekerja akan merasakan kesejahteraan apabila upah yang diberikan dapat mencukupi

kebutuhan dan sebanding dengan tenaga yang mereka keluarkan. Upah adalah harga yang harus dibayarkan kepada pekerja atas jasanya dalam produksi kekayaan seperti faktor produksi lainnya, tenaga kerja akan diberikan imbalan atas jasanya tersebut disertai upah. Kata lainnya yaitu, upah disini maksudnya adalah balas jasa berupa uang atau balas jasa lain yang diberikan oleh lembaga atau organisasi perusahaan kepada para pekerjanya.

b. Pendapatan yang berasal dari usaha sendiri

Pendapatan dari usaha sendiri artinya yaitu nilai total dari hasil produksi dan dikurangi dengan biaya-biaya yang dibayar dan usaha disini maksudnya adalah usaha milik sendiri atau keluarga dan tenaga kerja yang berasal juga dari anggota keluarga sendiri, dimana nilai sewa kapital adalah milik sendiri dan kebanyakan biayanya tidak diperhitungkan.

c. Pendapatan yang berasal dari usaha lain

Pendapatan dari usaha lain merupakan pendapatan yang diperoleh tanpa mencurahkan tenaga kerja dan biasanya merupakan pendapatan sampingan atau tidak utama, antara lain yaitu pendapatan dari hasil menyewakan aset yang dimiliki seperti rumah, hewan atau hasil ternak, maupun barang lainnya, bisa dari sumbangan pihak lain, dan juga pendapatan dari pensiun.

Hubungan antara pendapatan dan dompet digital ini dimulai pada era 2000-an dengan munculnya *mobile banking* di negara-negara berkembang, dimana pendapatan rendah menjadi hambatan utama di era tersebut. Akan tetapi, saat ini, data dari (World Bank Group, 2025) menunjukkan bahwa di negara tercinta kita ini Indonesia, pengguna dompet digital dengan pendapatan yang tinggi diatas Rp10.000.000,00 per bulan telah mencapai 40% dari total pengguna, jika dibandingkan dengan pendapatan rendah yang hanya 20%.

Merujuk pada Teori Eksternalitas Jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), pendapatan akan mempengaruhi bagaimana individu berkontribusi pada jaringan dompet digital. Individu dengan pendapatan yang tinggi akan lebih mungkin bergabung dan memperluas jaringan mereka, serta menciptakan eksternalitas positif yang meningkatkan nilai layanan bagi semua pengguna. Pendapatan yang tinggi akan mempercepat efek jaringan, sementara pendapatan rendah malah akan menghambat, dan menimbulkan kesenjangan digital. Maka dari itu, dompet digital menargetkan masyarakat kelas menengah untuk membangun jaringan agar lebih luas lagi.

Tantangan yang mungkin akan dirasakan yaitu adanya kesenjangan pendapatan, dimana orang dengan pendapatan lebih tinggi akan lebih mudah menggunakan teknologi seperti *e-wallet* sedangkan orang dengan pendapatan rendah sering kesulitan karena kurangnya pengetahuan. Untuk mengatasi hal tersebut, pemerintah atau perusahaan akan memberikan bantuan uang atau subsidi khusus pada orang dengan penghasilan rendah, supaya mereka bisa ikut mengadopsi dan menggunakan teknologi ini. Teori eksternalitas jaringan ini memprediksi bahwa peningkatan pendapatan akan memperkuat jaringan. Pendapatan merupakan faktor utama pengunci dalam adopsi dompet digital, terutama QRIS, yang diperkuat oleh eksternalitas jaringan, sehingga memerlukan kebijakan yang inklusif agar setara.

2.2.6.2. Klasifikasi Pendapatan

Pendapatan ternyata memiliki beberapa klasifikasi terutama mengenai pendapatan yang riil, berikut klasifikasi pendapatan, yaitu:

a. Pendapatan Pokok

Pendapatan pokok merupakan pendapatan yang sifatnya periodik atau semi periodik. Jenis pendapatan yang satu ini adalah sumber pokok pendapatan yang sifatnya permanen.

b. Pendapatan Tambahan

Pendapatan tambahan yaitu pendapatan rumah tangga yang mana pendapatan tersebut dihasilkan dari anggota rumah tangga yang sifatnya tambahan, seperti pendapatan dari membuka usaha sampingan, atau lainnya.

c. Pendapatan Lain-lain

Pendapatan lain-lain yang dimaksud disini yaitu pendapatan yang tidak terduga. Pendapatan lain-lain ini biasanya diperoleh dari bantuan orang lain, ataupun bantuan yang diberikan oleh pemerintah.

Pendapatan memiliki beberapa tingkatan yang akan mempengaruhi tingkat konsumsi masyarakat juga. Adapun hubungan antara pendapatan dan konsumsi dimana kedua hal tersebut merupakan hal yang sangat penting dalam berbagai permasalahan ekonomi. Kenyataan menunjukkan bahwa pengeluaran konsumsi akan meningkat seiring dengan bertambahnya pendapatan, begitupun sebaliknya jika pendapatan yang diperoleh turun, maka konsumsi juga ikut turun. Tinggi ataupun rendahnya pengeluaran ini sangat bergantung pada kemampuan seseorang atau rumah tangga dalam mengelola penerimaan atau pendapatan mereka.

2.2.7. Pendidikan

2.2.7.1. Pengertian Pendidikan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan juga keterampilan bagi dirinya sendiri, masyarakat, negara, dan juga bangsa. Pendidikan sangat penting sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan iklim

belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan para peserta didiknya agar dapat aktif mengembangkan potensi yang ada di dirinya.

Pendidikan adalah tingkat penguasaan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tentang bagaimana kemampuannya dalam memahami sesuatu hal dengan baik. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh oleh seorang individu, maka pengetahuan tentang keuangannya akan meningkat juga (Prayogi & Haryono, 2017). Tingkah laku seseorang dapat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya, semakin tinggi pendidikan seseorang, maka orang tersebut akan lebih mudah menerima informasi sehingga pengetahuan yang didapat juga semakin banyak.

Pendidikan merujuk pada tingkat pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh individu melalui institusi formal ataupun informal, yang akan mempengaruhi literasi digital dan kemampuan menggunakan dompet digital, terutama QRIS. Pendidikan yaitu proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan juga nilai-nilai (UNESCO, 2021). Dalam konteks ini, pendidikan yang tinggi dapat memfasilitasi pemahaman seseorang terkait teknologi, sedangkan rendahnya pendidikan malah akan meningkatkan risiko kesalahan atau penolakan akan kemajuan teknologi.

Merujuk pada Teori Eksternalitas Jaringan oleh (Katz & Shapiro, 1985), pendidikan akan mempengaruhi kontribusi suatu individu pada jaringan. Individu yang terdidik memungkinkan individu tersebut dapat menyebarkan informasi, serta memperkuat eksternalitas positif. Literasi digital mampu meningkatkan eksternalitas secara tidak langsung dengan platform lain. Maka dari itu, pada teori ini dijelaskan mengapa dompet digital perlu adanya kampanye atau sosialisasi edukasi untuk membangun jaringan. Regulasi memerlukan edukasi untuk individu yang berpendidikan rendah. Secara ekonomi, pendidikan yang tinggi telah terbukti dapat mendorong inovasi, misalnya dengan pasar *fintech* global \$300 miliar (Statista, 2023). Adapun tantangan dalam

pendidikan yaitu kesenjangan pendidikan. Perlu adanya program literasi digital untuk menghindari dan meminimalisir kesenjangan pendidikan tersebut. Teori ini memprediksi bahwa peningkatan pendidikan akan memperkuat jaringan.

2.2.7.2. Jenis-Jenis Pendidikan

Pendidikan sendiri berasal dari Bahasa Yunani, yang terdiri dari kata “pais” yang artinya adalah anak, dan “agogos” yang artinya mengarahkan (Rohani, 1991). Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses pengarahan yang diberikan kepada anak. Pendidikan dalam Bahasa Inggris, disebut “*education*” yang berasal dari kata “*to educate*” yang artinya membimbing. Pendidikan dalam Bahasa Inggris berarti suatu proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan potensi diri seseorang. Pendidikan dapat dicapai melalui berbagai jalur, yaitu :

a. Pendidikan Formal

Pendidikan formal yaitu pendidikan yang dijalankan oleh institusi pendidikan yang sifatnya terstruktur dan berjenjang, seperti sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi. Pendidikan formal ini memiliki berbagai kurikulum yang terstandarisasi dan memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat. Pendidikan formal di Indonesia umumnya berlangsung selama 12 tahun, dengan rincian 6 tahun di sekolah dasar, 3 tahun sekolah menengah pertama, dan 3 tahun sekolah menengah atas. Setelah menempuh dan menuntaskan pendidikan formal selama 12 tahun tersebut, siswa dapat melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi.

b. Pendidikan Non-Formal

Pendidikan non-formal ini adalah pendidikan yang diselenggarakan di luar lembaga pendidikan formal, biasanya seperti kursus, pelatihan, maupun seminar. Pendidikan non-formal biasanya

diselenggarakan untuk memberikan keterampilan atau pengetahuan tertentu yang sebelumnya tidak diberikan oleh pendidikan formal, atau biasanya sudah diberikan tapi tidak secara mendetail atau fokus pada suatu keterampilan. Pendidikan non-formal ini dapat berlangsung selama beberapa hari, minggu, bulan, atau bahkan tahunan, terkadang ada juga yang hanya dilaksanakan dalam sehari penuh.

c. Pendidikan Informal

Pendidikan informal atau pendidikan tidak resmi merupakan pendidikan yang diperoleh dari pengalaman sehari-hari, biasanya berasal dari keluarga, lingkungan masyarakat sekitar, maupun media massa. Pendidikan informal dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang biasanya tidak diperoleh dari pendidikan manapun baik resmi ataupun informal. Pendidikan informal ini dapat berlangsung selama bertahun-tahun bahkan seumur hidup. Artinya pendidikan informal ini dapat terus kita peroleh sepanjang hidup kita, dalam sehari ada kemungkinan kita mendapatkan pendidikan informal ini.

2.2.8. Usia

2.2.8.1. Pengertian Usia

Usia terkadang dapat mewakili manusia dalam menilai suatu penampilan fisik maupun ukuran pengetahuan suatu individu karena usia merupakan kurun waktu sejak adanya seseorang dan dapat diukur dengan menggunakan satuan waktu yang dipandang dari segi kronologis, individu yang normal dapat dilihat derajat perkembangan anatomis dan fisiologis yang sama (Nuswantari, 1998). Sedangkan menurut Hoetomo, usia merupakan ukuran yang dapat menjadi acuan lamanya manusia menjalani kehidupan sejak lahir hingga akhir hayatnya, usia juga merupakan waktu lamanya hidup atau ada (Hoetomo, 2005).

Usia merujuk pada jumlah tahun hidup suatu individu, yang mana jumlah ini dapat mempengaruhi preferensi teknologi dan kemampuan adaptasi terhadap dompet digital terutama QRIS. Usia merupakan faktor demografis yang dapat mempengaruhi perilaku dan kesehatan (WHO, 2022). Dalam konteks dompet digital ini, usia muda dengan rentan 18-35 tahun cenderung lebih mudah beradaptasi terhadap inovasi, sedangkan usia tua dengan rentan diatas 50 tahun mungkin lebih konservatif dan tidak mudah beradaptasi terhadap inovasi. Sehingga secara konseptual, usia ini berperan sebagai variabel demografis yang dapat menentukan tingkat adopsi individu, generasi digital seperti Gen Z atau Millenials cenderung lebih terbuka terhadap inovasi.

Merujuk pada Kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989), dalam kerangka tersebut dijelaskan bahwa karakteristik suatu individu seperti usia dapat mempengaruhi persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dalam teknologi. Individu yang lebih muda umumnya memiliki banyak pengalaman yang lebih tinggi dengan perangkat digital, sehingga mereka cenderung menilai bahwa teknologi pembayaran digital ini sebagai sistem atau inovasi yang sangat mudah digunakan dan bermanfaat dalam kegiatan transaksi. Sebaliknya, individu dengan usia lebih tua seringkali menghadapi keterbatasan literasi digital dan adaptasi teknologi, sehingga persepsi terhadap kemudahan dan kegunaan teknologi menjadi lebih rendah. Kondisi tersebut pada akhirnya dapat mempengaruhi tingkat penerimaan individu terhadap inovasi sistem pembayaran digital, termasuk dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran non-tunai.

Saat ini, individu yang lebih muda mayoritas sudah menggunakan pembayaran digital sehari-harinya, berbanding terbalik dengan individu yang lebih tua, mereka masih menilai pembayaran tunai lebih mudah

dan jarang sekali yang menggunakan sistem pembayaran digital. Namun, seiring berkembangnya inovasi pembayaran digital yang semakin umum digunakan, teknologi tersebut sudah menjadi bagian dari aktivitas transaksi sehari-hari. Kondisi ini mendorong individu dengan usia yang lebih tua untuk turut mengadopsi sistem pembayaran digital, terutama bagi pedagang dan pelaku UMKM yang bergantung pada kelancaran transaksi.

Dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM), persepsi kemudahan penggunaan tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga mempengaruhi persepsi kegunaan suatu teknologi. Individu yang merasa suatu sistem mudah dipahami dan dioperasikan akan cenderung menilai bahwa sistem tersebut bermanfaat bagi aktivitasnya. Dalam konteks usia, kelompok yang lebih muda umumnya memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam menggunakan perangkat digital, sehingga hambatan psikologis terhadap teknologi relatif lebih rendah. Kondisi ini memperkuat persepsi positif terhadap pembayaran digital dan meningkatkan kecenderungan untuk menggunakannya secara berkelanjutan.

Sebaliknya, pada kelompok usia yang lebih tua, hambatan awal dalam memahami fitur atau prosedur penggunaan dapat mempengaruhi persepsi secara keseluruhan terhadap teknologi tersebut. Meskipun sistem pembayaran digital dirancang untuk mempermudah transaksi, persepsi kompleksitas atau kekhawatiran terhadap kesalahan penggunaan dapat menurunkan niat untuk menggunakan teknologi tersebut. Oleh karena itu, dalam perspektif TAM ini, usia berperan secara tidak langsung dalam membentuk penerimaan teknologi melalui persepsi kemudahan dan kegunaan, yang pada akhirnya mempengaruhi keputusan individu dalam menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS.

2.2.8.2. Indikator Usia

Berdasarkan data yang diperoleh melalui DepKes RI tahun 2009, usia dapat dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Usia 0 sampai dengan 5 Tahun merupakan Masa Balita
2. Usia 5 Tahun sampai dengan 11 Tahun merupakan Masa Kanak-Kanak
3. Usia 12 Tahun sampai dengan 16 Tahun merupakan Masa Remaja Awal
4. Usia 17 Tahun sampai dengan 25 Tahun merupakan Masa Remaja Akhir
5. Usia 26 Tahun sampai dengan 35 Tahun merupakan Masa Dewasa Awal
6. Usia 36 Tahun sampai dengan 45 Tahun merupakan Masa Dewasa Akhir
7. Usia 46 Tahun sampai dengan 55 Tahun merupakan Masa Lansia Awal
8. Usia 56 Tahun sampai dengan 65 Tahun merupakan Masa Lansia Akhir
9. Usia 65 Tahun keatas merupakan Masa Manula

Sedangkan menurut Badan Kesehatan Dunia atau WHO, kategori usia dibedakan menjadi :

1. Usia 0 – 17 Tahun adalah Masa Anak-Anak di bawah umur
2. Usia 18 – 65 Tahun adalah usia memasuki Masa Pemuda
3. Usia 66 – 79 Tahun adalah Masa Setengah Baya
4. Usia 80 – 99 Tahun merupakan Masa Orang Tua
5. Usia 100 Tahun keatas merupakan Orang Tua berusia panjang

2.2.9. Jumlah Alat Pembayaran Digital

Jumlah alat pembayaran digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah banyaknya akun atau aplikasi pembayaran digital yang dimiliki dan digunakan oleh masing-masing individu, baik dalam bentuk dompet digital

(*e-wallet*), *mobile banking*, maupun aplikasi pembayaran lainnya yang berbasis kode QR. Variabel jumlah alat pembayaran digital ini mencerminkan tingkat keterlibatan suatu individu dalam ekosistem keuangan digital serta pengalaman dalam menggunakan teknologi pembayaran. Semakin banyak alat pembayaran digital yang dimiliki, maka semakin tinggi tingkat interaksi individu dengan sistem pembayaran berbasis teknologi.

Kepemilikan alat pembayaran digital lebih dari satu menunjukkan tingkat adopsi sistem pembayaran yang lebih tinggi, karena pengguna memiliki alternatif dalam melakukan transaksi. Hal ini mencerminkan adanya kebutuhan transaksi yang beragam serta tingkat kepercayaan yang lebih tinggi terhadap sistem pembayaran digital. Individu yang memiliki beberapa alat pembayaran digital biasanya akan lebih terbiasa menggunakan teknologi tersebut dalam aktivitas ekonomi mereka sehari-hari (Bank Indonesia, 2024).

Variabel jumlah alat pembayaran digital ini dijelaskan lebih rinci melalui *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh (Davis, 2014). Dalam model TAM ini, penerimaan teknologi pada suatu individu dipengaruhi oleh dua hal yaitu *perceived usefulness* (persepsi manfaat) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan dalam penggunaan). *Perceived usefulness* mengacu pada keyakinan bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat tertentu, sedangkan *perceived ease of use* merujuk pada tingkat kemudahan dalam menggunakan teknologi tersebut tanpa perlu usaha yang berlebihan.

Individu yang memiliki lebih dari satu alat pembayaran digital menunjukkan bahwa mereka telah merasakan manfaat nyata dari adanya teknologi tersebut. Mereka tidak hanya mencoba satu platform saja, tetapi juga mengadopsi platform lain yang dianggap dapat memberikan manfaat tambahan, seperti promo, kemudahan dalam bertransaksi, jangkauan *merchant*, ataupun fitur lain yang lebih lengkap. Hal ini menunjukkan

bahwa dalam konteks pembayaran digital, pengguna telah merasakan manfaat yang nyata dari adanya teknologi atau sistem pembayaran digital dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

Selain itu, kepemilikan beberapa alat pembayaran digital juga menunjukkan adanya persepsi kemudahan dalam penggunaan. Individu yang merasa teknologi pembayaran digital ini mudah digunakan akan lebih cenderung lancar dalam menggunakannya dan tidak mengalami hambatan untuk menginstal maupun menggunakan aplikasi pembayaran digital lebih dari satu. Kemudahan dalam proses registrasi, *top up* saldo, serta proses pembayaran membuat pengguna menjadi lebih nyaman untuk menggunakan berbagai alat pembayaran digital sesuai dengan kebutuhan transaksi mereka. Semakin banyak alat pembayaran yang dimiliki, maka akan semakin besar juga pengalaman individu tersebut dalam menggunakan teknologi terutama dalam konteks keuangan. Pengalaman ini akan membentuk kebiasaan serta meningkatkan kepercayaan terhadap sistem pembayaran digital. Dalam kerangka TAM, kondisi ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan telah mendorong individu untuk menerima dan menggunakan teknologi secara berulang kali, bahkan dalam berbagai bentuk platform pembayaran yang ada.

Kepemilikan beberapa alat pembayaran digital juga mencerminkan tingkat kesiapan teknologi dari suatu individu. Individu yang memiliki lebih dari satu alat pembayaran digital umumnya akan lebih terbuka terhadap berbagai inovasi yang ada dan lebih cepat beradaptasi dengan teknologi baru, termasuk sistem pembayaran berbasis QR seperti QRIS ini. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan mereka telah memiliki berbagai pengalaman sebelumnya dalam menggunakan teknologi pembayaran digital dibandingkan dengan individu yang belum pernah memiliki ataupun menggunakan alat pembayaran digital. Maka dari itu, dalam kerangka TAM ini, jumlah alat pembayaran digital dapat dipandang sebagai indikator tingkat penerimaan teknologi pembayaran. Dimana

semakin banyak alat pembayaran digital yang dimiliki, maka akan semakin tinggi juga tingkat penerimaan teknologi tersebut, sehingga peluang individu untuk menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS juga akan semakin besar.

2.3. Hipotesis Penelitian

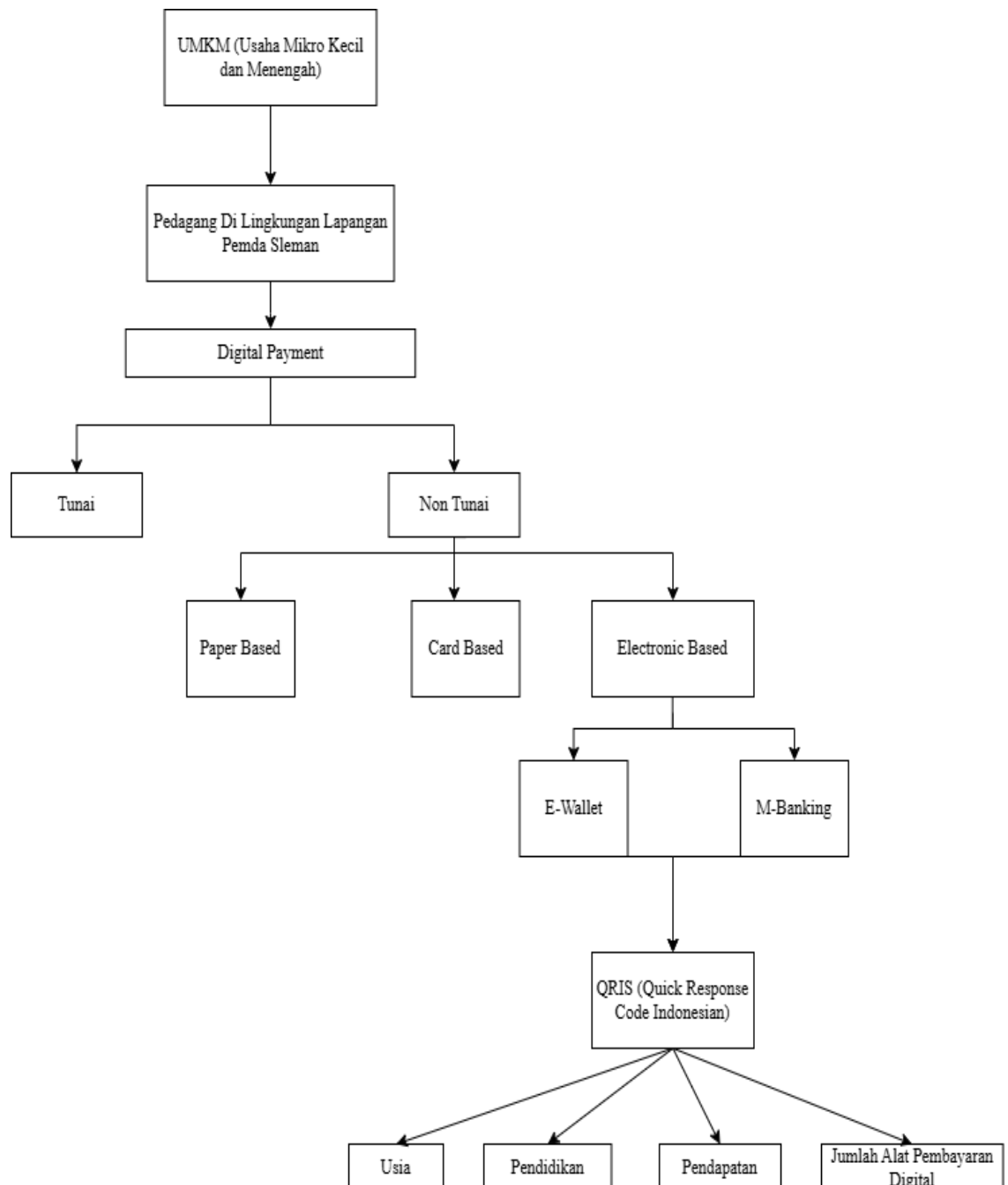
Hipotesis merupakan dugaan awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan melalui pengujian empiris. Berdasarkan landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini secara parsial diajukan sebagai berikut :

1. Usia berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
2. Pendidikan berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
3. Pendapatan berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.
4. Jumlah Alat Pembayaran Digital berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan QRIS pada pedagang.

2.4. Kerangka Penelitian

Dalam penyusunan proposal penelitian skripsi ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis sebagai panduan untuk peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS oleh pedagang di lingkungan lapangan Pemda Sleman.

Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan data *cross-section*, artinya data dikumpulkan pada satu periode waktu tertentu tanpa adanya pengukuran yang berulang. Penelitian ini menggunakan data *Cross-section* karena fokusnya lebih pada kondisi saat ini atau periode sekarang terkait penggunaan QRIS oleh pedagang, tanpa membandingkan dengan periode sebelumnya, sehingga *cross-section* sangat sesuai untuk menguji hubungan antar variabel demografis dan perilaku adopsi inovasi teknologi di era maju saat ini. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data numerik melalui wawancara, yang kemudian hasil wawancara tersebut akan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis parsial.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan menggunakan beberapa metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel yang akan diteliti. Variabel-variabel tadi kemudian akan diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh berupa angka-angka tersebut dapat dianalisis sesuai dengan prosedur statistik yang ada. Pendekatan kuantitatif melibatkan pengumpulan data melalui instrumen standar seperti kuesioner atau wawancara terstruktur, dengan tujuan untuk menguji teori atau hipotesis melalui analisis statistik, seperti regresi atau uji hipotesis. (Cresswell, 2014).

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu lokasi yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan kriteria atau tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Lokasi

penelitian memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini berlokasi di lingkungan Lapangan Pemda Sleman yang berlokasi di Beran Kidul, Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55511. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2025 sampai dengan penelitian ini terselesaikan.

3.3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah suatu objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian nantinya akan ditarik kesimpulannya. Populasi disini bukan hanya manusia saja tetapi juga objek serta benda-benda alam yang lainnya. Populasi tidak hanya fokus pada jumlah yang ada pada objek maupun objek yang akan diteliti, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek satau subjek yang diteliti juga.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh pedagang yang beroperasi atau berjualan di sekitar Lingkungan lapangan Pemda Sleman. Berdasarkan data dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sleman, jumlah pedagang yang ada di lingkungan Lapangan Pemda Sleman diperkirakan mencapai 262 pedagang, yang terdiri dari berbagai macam pedagang, tidak hanya menjual makanan ataupun minuman saja, tetapi juga menjual barang seperti pakaian bahkan tanaman. Populasi ini bersifat heterogen dengan latar belakang demografis, seperti pendidikan, usia, pendapatan, dan jumlah dompet digital yang dimiliki, sehingga sangat cocok untuk menguji variabel independen yang berkaitan dengan peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi (Suharyadi Purwanto, 2016). Sampel akan ditentukan sendiri oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang akan dihadapi dalam suatu penelitian, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tersebut, hipotesis penelitian yang telah dibuat, metode penelitian yang akan dipakai serta instrumen sebuah penelitian.

Sampel ini akan diambil untuk membantu peneliti dalam banyak hal, yaitu mempersingkat waktu, mengurangi biaya, sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan cepat dengan informasi yang diperoleh lebih banyak bahkan bisa memperoleh informasi yang lebih mendalam. Adapun dalam suatu kasus dimana semua populasi dapat dijadikan sampel oleh peneliti, biasanya hal ini terjadi karena jumlah populasi yang kecil. Maka dari itu, sampel yang diambil dari jumlah populasi merupakan sampel yang secara generalisasi dapat mewakili populasi.

Sampel merupakan sebagian dari banyaknya jumlah populasi secara keseluruhan, yang mana karakteristik dari populasi tersebut yang akan diteliti nantinya. Sampel dapat dikatakan baik karena kesimpulan secara menyeluruh dapat mewakili populasi. Maka dari itu, sampel dalam penelitian sifatnya representatif atau dapat menggambarkan karakteristik dari populasi itu sendiri (Djarwanto, 1994).

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

- a. Pedagang yang terdaftar oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Sleman untuk berjualan di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.
- b. Menyediakan sistem pembayaran tunai, tunai dan non-tunai, ataupun hanya non-tunai saja.

- c. Memiliki dan menggunakan *digital payment* atau dompet digital di *smartphone* yang mereka pakai.

Pada penelitian ini, metode pengambilan sampel yang akan peneliti gunakan yaitu rumus Solvin, sebagai berikut :

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

Dimana :

N = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batasan Toleransi Kesalahan (10% = 0,1)

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

$$n = \frac{217}{1+217.(10\%)^2}$$

$$n = \frac{217}{1+2,17}$$

$$n = \frac{217}{3,17}$$

$$n = 68,45425$$

$$n = 69 \text{ (dibulatkan)}$$

Berdasarkan formulasi sampel di atas, maka minimal jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 69.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kali ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah wawancara. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data, dimana metode penelitian ini

memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi secara langsung dari responden dan dengan interaksi tatap muka antara kedua pihak atau lebih. Metode ini nantinya akan dilakukan antara peneliti dengan responden melalui pertanyaan-pertanyaan baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur yang ditanyakan oleh peneliti dengan harapan responden dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dan peneliti memperoleh informasi yang dibutuhkan (Jurnal, n.d.).

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dalam penelitian kuantitatif adalah jenis dimana pertanyaan yang dilontarkan sifatnya tertutup dengan pilihan jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya. Tujuan utama dari wawancara dalam kuantitatif ini yaitu mengumpulkan data numerik yang selanjutnya dapat dianalisis secara statistik. Meskipun dalam wawancara akan melibatkan interaksi langsung dengan para responden, namun sifat pertanyaannya yang terbuka dan fokus pada jawaban yang nantinya dapat diukur membuat wawancara ini berbeda dengan wawancara kualitatif yang lebih mendalam dan terbuka pertanyaannya (Azhar, 2024).

3.5. Definisi Operasi Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang peneliti gunakan, yaitu variabel dependen (Y) atau biasa disebut variabel terikat dan variabel independen (X) yang biasa disebut variabel tidak terikat atau variabel bebas.

Menurut (Sugiyono, 2013), variabel dependen biasa disebut sebagai variabel output, kriteria, ataupun konsekuen. Dimana dalam Bahasa Indonesia, variabel ini sering disebut sebagai variabel yang terikat. Variabel terikat disini artinya variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dalam suatu penelitian. Variabel dependen dapat terjadi karena adanya pengaruh dari variabel independen atau variabel bebas.

Sedangkan variabel independen menurut (Sugiyono, 2013), biasa disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang

mempengaruhi atau menjadi sebab adanya perubahan atau pengaruh terhadap variabel terikat atau variabel dependen. Pengertian lainnya, variabel independen biasanya berbentuk kasus, kegiatan, atau masalah yang terjadi dimana variabel ini nantinya akan dilihat pengaruhnya dari variabel terikat atau variabel yang mempengaruhi variabel bebas.

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

- a. Peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman (Y) dimana kesempatan seorang pedagang dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran dalam dagangannya yang dipengaruhi oleh variabel dependen.
- b. Pendidikan adalah jenjang pendidikan terakhir yang telah ditempuh oleh pedagang akan mempengaruhi adopsi terkait inovasi teknologi di era saat ini.
- c. Usia adalah ukuran dalam skala tahun pedagang sejak lahir sampai saat ini, dimana usia akan mempengaruhi kemudahan dan kemampuan pedagang untuk menggunakan alat pembayaran QRIS.
- d. Pendapatan adalah rata-rata pendapatan atau pemasukan atau bisa juga jumlah barang/produk yang terjual per harinya dari usaha yang dijalankan. Pendapatan yang tinggi dapat mendorong pedagang untuk memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran sehari-hari baik untuk penggunaan dagang maupun penggunaan pribadi.
- e. Jumlah dompet digital adalah seberapa banyak dompet digital atau aplikasi *e-wallet* yang dimiliki pedagang, sehingga dapat terlihat peluang pedagang menggunakan dan memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran ini.

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif ini merupakan salah satu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari responden sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dimana data-data yang telah diperoleh tadi kemudian akan disusun, diolah, dan dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai masalah yang sedang diteliti. Data analisis deskriptif ini biasanya akan ditampilkan dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, *pictogram*, pengukuran tendensi sentral (perhitungan modus, median, mean), perhitungan desil, persentil, perhitungan sebaran data melalui perhitungan rata-rata dan juga standar deviasi serta perhitungan prosentase (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini akan disajikan analisis deskriptif yang berkaitan dengan karakteristik para responden seperti pendidikan terakhir, usia, pendapatan, dan juga jumlah dompet digital yang dimiliki.

3.6.2. Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)

Model Peluang Linear (LPM) merupakan salah satu model estimasi yang mengasumsikan bahwa probabilitas akan bersifat linear terhadap variabel penjelas, dalam model ini, variabel terikat yang berupa kualitatif (kategori) akan dianggap sebagai variabel dummy, dimana bentuk sederhana pada model ini akan ditunjukkan sebagai berikut :

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

Dengan keterangan :

Y = 1, jika responden menggunakan QRIS

0, jika responden belum menggunakan QRIS

X₁ = Usia (Tahun)

X₂ = Pendidikan Terakhir (Frekuensi)

X_3 = Pendapatan (Frekuensi)

X_4 = Jumlah Alat Pembayaran Digital (Frekuensi)

e = Error atau kesalahan, dipengaruhi variabel lain diluar variabel usia, pendidikan, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital

Persamaan model peluang linear di atas menunjukkan hubungan antara peluang penggunaan QRIS dengan variabel usia, pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital. Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini bersifat dummy, dimana nilai 1 menunjukkan pedagang menggunakan QRIS dan nilai 0 menunjukkan pedagang yang tidak atau belum menggunakan QRIS. Oleh karena itu, nilai Y yang dihasilkan dari model ini dapat diinterpretasikan sebagai probabilitas ataupun peluang terjadinya suatu kejadian dalam penelitian ini, yaitu peluang penggunaan QRIS oleh para pedagang.

Konstanta (β_0) menggambarkan nilai peluang penggunaan QRIS ini ketika seluruh variabel independen nilainya 0. Sementara itu regresi β_1 hingga β_4 menunjukkan besarnya perubahan peluang penggunaan QRIS akibat perubahan satu satuan pada masing-masing variabel independen dengan asumsi variabel lain nilainya tetap konstan. Contoh, jika koefisien variabel pendidikan bernilai positif, maka pendidikan terakhir yang ditempuh pedagang akan meningkatkan peluang penggunaan QRIS. Selain itu, tanda koefisien regresi menunjukkan arah pengaruh pada masing-masing variabel. Koefisien yang bernilai positif menunjukkan bahwa peningkatan variabel independen akan meningkatkan peluang penggunaan QRIS, sedangkan koefisien bernilai negatif menunjukkan bahwa peningkatan variabel independen akan menurunkan peluang penggunaan QRIS.

Oleh karena itu, hasil estimasi dari persamaan LPM ini tidak hanya menunjukkan hubungan antar variabel, tetapi juga dapat diartikan sebagai besarnya peluang penggunaan QRIS yang dipengaruhi oleh faktor usia,

pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital. Hubungan ini diasumsikan bersifat linear, sehingga perubahan pada variabel independen akan menghasilkan perubahan peluang penggunaan QRIS secara proporsional.

3.6.2.1. Uji Asumsi Klasik

3.6.2.1.1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu asumsi klasik yang penting dalam suatu analisis data kuantitatif, dimana asumsi ini akan mengacu pada data yang terdistribusi secara normal dan akan diuji normalitas datanya (Dr. Zainuddin Iba, S.E., 2024). Adapun tujuan dari uji normalitas data ini yaitu untuk menguji apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi yang normal atau tidak. Model regresi yang baik yaitu dimana nilai residual yang terdistribusi sifatnya normal. Uji normalitas ini dilakukan tidak pada setiap variabel, tetapi hanya untuk nilai residualnya saja. Kerap kali terjadi kesalahan saat Uji Normalitas ini karena uji tersebut malah dilakukan pada setiap variabel, sebenarnya tidak apa-apa, akan tetapi model regresi perlu normalitas dalam nilai residual bukan dalam variabel penelitian. Uji normalitas data ini akan mengasumsikan bahwa nilai residual dari penelitian ini mengikuti distribusi normal.

Menurut (Ghozali, 2016) uji normalitas ini dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi yang normal atau tidak normal. Jika suatu variabel tersebut ternyata tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan menunjukkan adanya penurunan. Pada uji normalitas ini data yang diperoleh peneliti dapat dilakukan dengan menggunakan Uji One Sample Kolmogorov Smirnov karena jumlah populasinya lebih dari

50, sehingga Uji One Sample Kolmogrov Smirnov adalah uji yang paling tepat dengan populasi yang dimiliki.

Menurut (Ghozali, 2016) bahwa tes normalitas untuk penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

- a) $p\text{-value} > \alpha = 5\%$ atau 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b) *Jika $p\text{-value} < \alpha = 5\%$ atau 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.*

3.6.2.1.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas yaitu uji yang digunakan untuk menguji apakah terdapat korelasi antara variabel independen dalam model regresi ini. Model regresi yang baik seharusnya tidak ditemukan adanya korelasi di antara variabel independen. Uji Multikolinearitas ini dirancang untuk menentukan apakah dalam hasil analisis penelitian terdapat korelasi yang tinggi antara variabel independen, jika terdapat korelasi yang tinggi maka hubungan variabel independen dengan variabel dependen akan terganggu.

Menurut (Ghozali, 2016) Uji Multikolinearitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen atau yang biasa disebut variabel bebas. Adapun efek dari Uji Multikolinearitas ini yaitu dapat menyebabkan tingginya variabel pada sampel penelitian. Tingginya variabel tersebut menunjukkan adanya standar error yang besar, akibatnya ketika koefisien diuji, nilai t-hitung akan lebih kecil dari t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan linear antara variabel independen yang dipengaruhi dengan variabel dependen.

Untuk mengetahui ada tidaknya multikolinearitas pada model regresi, hal ini dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai *variance inflation factor* (VIF). Dimana Nilai Tolerance akan mengukur variabilitas dari variabel bebas yang terpilih dan tidak dapat

dijelaskan oleh variabel bebas lainnya yang di luar itu. Adapun rumus VIF yaitu sebagai berikut :

$$VIF = \frac{1}{1 - R_1^2}$$

Untuk mendeteksi rumus tersebut, adapun pedomannya sebagai berikut :

- a) Jika nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi ini.
- b) Jika nilai *tolerance* < 0,10 dan nilai VIF > 10, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi ini.

3.6.2.1.3. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan uji untuk melihat adanya ketidaksamaan variabel dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Uji heteroskedastisitas ini biasanya digunakan untuk mengetahui apakah ada penyimpangan dari syarat-syarat asumsi klasik pada model regresi, dimana dalam model regresi harus memenuhi syarat yaitu tidak adanya heteroskedastisitas. Jika ditemukan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain adalah tetap, maka dapat dikatakan Homoskedastisitas, sebaliknya jika pengamatan ditemukan berbeda maka dapat dikatakan Heteroskedastisitas.

Salah satu cara untuk mengetahui ada atau tidaknya Heteroskedastisitas pada suatu model regresi linier berganda, yaitu dengan melihat grafik Scatterplot atau nilai prediksi suatu variabel terikat yaitu SRESID dengan residual error yaitu ZPRED. Jika hasil uji ini dilihat tidak terdapat pola tertentu dan tidak menyebar baik di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu y, maka dapat

disimpulkan tidak terjadi atau tidak ada Heteroskedastisitas, sebaliknya jika pola titik-titik membentuk suatu pola tertentu maka data yang diuji mengalami Heteroskedastisitas. Model penelitian yang baik adalah penelitian yang datanya tidak terdapat Heteroskedastisitas (Ghozali, 2016).

3.6.2.2. Uji Hipotesis

3.6.2.2.1. Uji F

Uji F atau yang biasa disebut simultan dilakukan untuk menguji apakah model yang digunakan dalam penelitian signifikan atau tidak, dengan uji ini kita dapat memastikan apakah model tersebut dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen secara bersamaan terhadap variabel dependen. Uji Simultan F ini merupakan uji kelayakan model yang memang harus dilakukan dalam analisis model regresi linear berganda.

Uji F ini ditunjukkan dalam tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) dengan menggunakan tingkat signifikansi α 5% atau 0,05. Pengujian statistik ANOVA ini merupakan bentuk pengujian hipotesis dimana peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah atau kelompok statistik yang disimpulkan. Adapun hipotesis dalam Uji F adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4 = 0$$

Artinya variabel usia, pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital secara simultan tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS.

$$H_a : \text{minimal satu } \beta \neq 0$$

Artinya terdapat minimal satu variabel independen yang berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS.

Pengambilan keputusan ini dilihat dari uji ini dengan melihat nilai F yang terdapat di dalam tabel ANOVA, adapun ketentuan dari Uji Simultan F ini yaitu sebagai berikut (Ghozali, 2016) :

- a) Jika nilai signifikan $F < 0,05$ maka menolak H_0 atau menerima H_a . Artinya model regresi signifikan atau terdapat pengaruh secara simultan minimal satu variabel independen terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai signifikan $F > 0,05$ maka gagal menolak H_0 . Artinya model regresi tidak signifikan atau secara simultan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

3.6.2.2.2. Uji T

Uji T atau uji parsial umumnya digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh masing-masing variabel independen secara individual dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Uji T dilakukan untuk menguji apakah setiap variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat dalam model regresi. Pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficients* (Ghozali, 2016).

Adapun hipotesis dalam Uji T (Parsial) untuk masing-masing variabel independen adalah sebagai berikut :

- a) Usia
 - $H_{01} : \beta_1 = 0$ (Usia tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)
 - $H_{a1} : \beta_1 \neq 0$ (Usia berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)
- b) Pendidikan Terakhir
 - $H_{02} : \beta_2 = 0$ (Pendidikan terakhir tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)
 - $H_{a2} : \beta_2 \neq 0$ (Pendidikan terakhir berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)
- c) Pendapatan
 - $H_{03} : \beta_3 = 0$ (Pendapatan tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)

$H_{a3} : \beta_3 \neq 0$ (Pendapatan berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)

d) Jumlah Alat Pembayaran Digital

$H_{04} : \beta_4 = 0$ (Jumlah alat pembayaran digital tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)

$H_{a4} : \beta_4 \neq 0$ (Jumlah alat pembayaran digital berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS)

Pengujian hasil regresi ini dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau tingkat signifikannya sebesar 5% atau $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria dari Uji Statistik T menurut (Ghozali, 2016) yaitu sebagai berikut :

- a) Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka menolak H_0 atau menerima H_a . Artinya variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka gagal menolak H_0 . Artinya variabel independen secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

3.6.2.2.3. Koefisien Determinasi (R^2) atau R-Squared

Koefisien Determinasi merupakan koefisien yang menjelaskan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dalam suatu model tertentu. Uji ini digunakan untuk menguji *goodness-fit* dari model regresi dimana uji ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana model tersebut mampu menjelaskan variasi variabel dependen, maka dapat dilihat dari nilai *adjusted R²*.

Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai R-Square (R^2) pada tabel Model Summary. Menurut (Ghozali, 2016), nilai koefisien determinasi yang kecil menunjukkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Sebaliknya, jika nilai mendekati satu dan menjauhi nol maka artinya variabel independen memiliki kemampuan untuk memberikan

semua informasi yang dibutuhkan untuk memperdiksi variabel dependen (Ghozali, 2016).

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Lapangan Pemda Sleman sering kali digunakan untuk berbagai kegiatan maupun acara-acara besar, dimana tidak hanya di lapangannya saja melainkan juga di lingkungan sekitar lapangan Pemda Sleman. Tempat ini dapat dikatakan sebagai salah satu pusat aktivitas ekonomi informal yang statusnya cukup aktif terutama di Kabupaten Sleman. Kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang publik ataupun area kegiatan masyarakat, tetapi juga berkembang menjadi kawasan atau lokasi bagi para pedagang terutama UMKM untuk berjualan dan menawarkan berbagai jenis produk mereka, seperti makanan, minuman, pakaian, bahan-bahan pokok, sepatu, bahkan aksesoris. Keberadaan pedagang di kawasan Lapangan Pemda Sleman ini menjadikan kawasan tersebut sebagai titik temu antara aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat lokal.

Secara kelembagaan, aktivitas perdagangan di lingkungan Lapangan Pemda Sleman ini berada di bawah pengelolaan dan pembinaan Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) Kabupaten Sleman. Disperindag dalam hal ini memiliki peran yang cukup penting dalam pengaturan tata kelola pedagang, pembinaan UMKM, serta fasilitas program yang dapat meningkatkan kapasitas usaha, termasuk dalam aspek digitalisasi transaksi. Kondisi ini menjadikan kawasan Lingkungan Lapangan Pemda Sleman ini relevan sebagai suatu objek penelitian, khususnya dalam melihat peluang penggunaan dan pemanfaatan sistem pembayaran digital yaitu QRIS di sektor pedagang UMKM.

Penelitian ini fokus pada peluang penggunaan dan pemanfaatan sistem pembayaran digital yaitu QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman, dengan total responden penelitian ini sebanyak

70 pedagang dan hampir semua sudah terdaftar atau terdata oleh Disperindag. Karakteristik responden sesuai dengan populasi umum pedagang yang ada di Lapangan Pemda Sleman.

4.2. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian atau responden adalah pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Berdasarkan hasil wawancara yang dikumpulkan dari 70 sampel pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman, diperoleh karakteristik responden yang digambarkan sebagai berikut :

a. Usia

Berdasarkan usia, responden pada penelitian ini berusia di atas 18 tahun dan di bawah 70 tahun dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Usia

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	4	5.7	5.7	5.7
	19	1	1.4	1.4	7.1
	20	2	2.9	2.9	10.0
	21	1	1.4	1.4	11.4
	22	3	4.3	4.3	15.7
	23	2	2.9	2.9	18.6
	24	2	2.9	2.9	21.4
	25	1	1.4	1.4	22.9
	26	3	4.3	4.3	27.1
	27	5	7.1	7.1	34.3
	28	2	2.9	2.9	37.1
	29	1	1.4	1.4	38.6
	30	2	2.9	2.9	41.4
	32	3	4.3	4.3	45.7
	33	2	2.9	2.9	48.6
	34	1	1.4	1.4	50.0
	35	3	4.3	4.3	54.3
	36	5	7.1	7.1	61.4

38	3	4.3	4.3	65.7
40	2	2.9	2.9	68.6
41	1	1.4	1.4	70.0
42	4	5.7	5.7	75.7
44	1	1.4	1.4	77.1
45	3	4.3	4.3	81.4
47	1	1.4	1.4	82.9
48	2	2.9	2.9	85.7
49	2	2.9	2.9	88.6
50	1	1.4	1.4	90.0
52	2	2.9	2.9	92.9
53	1	1.4	1.4	94.3
58	1	1.4	1.4	95.7
60	1	1.4	1.4	97.1
65	1	1.4	1.4	98.6
67	1	1.4	1.4	100.0
Total	70	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa responden pada penelitian ini berkisar antara 18-67 tahun. Rata-rata usia responden pada penelitian ini dari rincian tabel tersebut setelah dihitung pada Excel diperoleh rata-rata usia responden yaitu 35,08. Sehingga dapat disimpulkan, responden pada penelitian ini sebagian besar berusia 35 tahun.

b. Pendidikan Terakhir

Berdasarkan pendidikan terakhir, responden pada penelitian ini berpendidikan terakhir dari lulusan SD, SMP, SMA/SMK, D1, D2, D3, D4, S1, S2, bahkan ada juga yang *double degree* jadi tidak hanya lulusan D4 saja tetapi lanjut juga S1, berikut rincian responden terkait pendidikan terakhir :

Tabel 4. 2 Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	2	2.9	2.9	2.9
	9	5	7.1	7.1	10.0
	12	38	54.3	54.3	64.3
	13	2	2.9	2.9	67.1
	15	1	1.4	1.4	68.6
	16	20	28.6	28.6	97.1
	18	1	1.4	1.4	98.6
	19	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.2 yaitu karakteristik pendidikan terakhir responden atau pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman, dapat kita lihat mayoritas responden merupakan lulusan SMA/Sederajat yaitu sebanyak 38 orang dengan persentase sebesar 54,3%. Selanjutnya, tingkat pendidikan terbanyak atau mayoritas pendidikan responden kedua yaitu lulusan S1 sebanyak 20 orang dengan persentase 28,6%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman memiliki tingkat pendidikan menengah hingga tinggi.

c. Pendapatan

Berdasarkan pendapatan, responden pada penelitian ini memperoleh pendapatan yang beragam dalam bentuk porsi-an per harinya, berikut rincian responden terkait pendapatan yang diperoleh :

Tabel 4. 3 Pendapatan

Pendapatan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	20	1	1.4	1.4	1.4
	30	1	1.4	1.4	2.9
	35	3	4.3	4.3	7.1
	36	1	1.4	1.4	8.6
	40	1	1.4	1.4	10.0
	42	1	1.4	1.4	11.4
	48	1	1.4	1.4	12.9
	50	9	12.9	12.9	25.7
	60	5	7.1	7.1	32.9
	70	2	2.9	2.9	35.7
	75	4	5.7	5.7	41.4
	80	4	5.7	5.7	47.1
	85	1	1.4	1.4	48.6
	100	12	17.1	17.1	65.7
	120	3	4.3	4.3	70.0
	125	3	4.3	4.3	74.3
	150	4	5.7	5.7	80.0
	175	1	1.4	1.4	81.4
	200	3	4.3	4.3	85.7
	240	1	1.4	1.4	87.1
	250	1	1.4	1.4	88.6
	260	1	1.4	1.4	90.0
	300	6	8.6	8.6	98.6
	350	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.3 hasil pengolahan data, rata-rata pendapatan atau jumlah penjualan pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman adalah sebesar 116,09 porsi per hari. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pedagang di lingkungan tersebut mampu menjual sekitar 116 porsi dengan berbagai macam jenis produk setiap harinya. Selain itu, jumlah pendapatan atau penjualan yang paling dominan yaitu pada 100 porsi dengan persentase 17,1%, kedua di dominasi pada 50 porsi penjualan per hari dengan persentase 12,9%.

d. Jumlah Alat Pembayaran Digital

Berdasarkan jumlah alat pembayaran digital, responden pada penelitian ini ada yang tidak memiliki alat pembayaran digital dan juga memiliki alat pembayaran digital setidaknya 1, berikut rincian responden terkait jumlah alat pembayaran digital yang dimiliki dan digunakan :

Tabel 4. 4 Jumlah Alat Pembayaran Digital

Jumlah Alat Pembayaran Digital					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	11.4	11.4	11.4
	1	42	60.0	60.0	71.4
	2	6	8.6	8.6	80.0
	3	8	11.4	11.4	91.4
	5	4	5.7	5.7	97.1
	6	1	1.4	1.4	98.6
	7	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.4 hasil pengolahan data, rata-rata jumlah alat pembayaran digital yang dimiliki pedagang di lingkungan tersebut adalah sebesar 1,59. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum mayoritas pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman telah menggunakan paling tidak satu jenis ataupun lebih alat pembayaran digital. Mayoritas responden hanya memiliki satu alat pembayaran digital sebanyak 42 orang dengan persentase sebesar 60%.

4.3. Pengelolaan dan Analisis Data

4.3.1. Analisis Deskriptif

Tabel 4. 5 Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
QRIS/Tidak	70	0	1	.89	.320
Usia	70	18	67	35.09	11.888
Pendidikan Terakhir	70	6	19	13.01	2.585

Pendapatan	70	20	350	116.09	82.983
Jumlah Alat Pembayaran Digital	70	0	7	1.59	1.460
Valid N (listwise)	70				

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.5, Variabel usia dalam penelitian ini memiliki nilai minimum sebesar 18 tahun dan nilai maksimum sebesar 67 tahun. Rentang usia yang cukup lebar dalam penelitian ini menunjukkan bahwa responden penelitian ini melibatkan berbagai kelompok usia, baik generasi muda maupun generasi yang lebih tua. Nilai rata-rata usia sebesar 35,09 (35) tahun menunjukkan bahwa secara umum responden berada pada kelompok usia produktif yang masih aktif dalam kegiatan ekonomi serta relatif lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk penggunaan sistem pembayaran digital. Rentang usia yang cukup lebar ini juga menunjukkan adanya variasi tingkat pengalaman dan literasi digital di antara responden.

Variabel pendidikan terakhir memiliki nilai minimum sebesar 6 dan nilai maksimum sebesar 19. Rentang ini menunjukkan adanya perbedaan latar belakang pendidikan responden, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Nilai rata-rata pendidikan sebesar 13,01 (13) menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki tingkat pendidikan menengah SMA dan lanjut (D1/D2/D3/D4/S1), yang mencerminkan tingkat literasi yang cukup tinggi untuk memahami dan menggunakan teknologi pembayaran digital dalam aktivitas usaha mereka sehari-hari. Variasi tingkat pendidikan ini juga dapat mempengaruhi responden dalam menerima dan menilai manfaat teknologi pembayaran digital.

Variabel pendapatan memiliki nilai minimum sebesar 20 dan maksimum sebesar 350, yang menunjukkan adanya perbedaan jumlah porsi dagangan yang terjual atau dibawa setiap hari oleh responden. Nilai rata-rata pendapatan sebesar 116,09 (116) menunjukkan bahwa secara umum pedagang berada pada tingkat penjualan harian yang cukup dalam

konteks sampel penelitian, meskipun terdapat beberapa pedagang dengan jumlah penjualan yang jauh lebih tinggi maupun lebih rendah. Perbedaan ini mencerminkan variasi skala usaha serta tingkat aktivitas ekonomi masing-masing pedagang.

Variabel jumlah alat pembayaran digital memiliki nilai minimum sebesar 0 dan maksimum sebesar 7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pedagang yang belum menggunakan alat pembayaran digital sama sekali hingga pedagang yang menggunakan berbagai jenis alat pembayaran digital secara bersamaan. Nilai rata-rata sebesar 1,59 (2) menunjukkan bahwa secara umum responden menggunakan dua jenis alat pembayaran digital dalam kegiatan transaksi usahanya, sehingga tingkat penggunaan sistem pembayaran digital di kalangan pedagang tergolong cukup beragam. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian pedagang masih berada pada tahap awal adopsi teknologi, sementara sebagian lainnya sudah lebih terbiasa menggunakan berbagai alternatif pembayaran digital.

4.3.2. Uji Hipotesis

4.3.2.1. Uji F

Uji F ini dilakukan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama atau simultan (Sugiyono, 2013). Berikut hasil tabel penelitian dari Uji F :

Tabel 4. 6 Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.226	4	.557	7.444	.000 ^b
	Residual	4.860	65	.075		
	Total	7.086	69			

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh *F statistic* sebesar 7,444 dengan menggunakan derajat keyakinan (α) sebesar 5% atau

0,05. Maka F tabel sebesar 3,14 yang berarti $7,444 > 3,14$. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa F statistic > F tabel. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu usia, pendidikan, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen yaitu peluang penggunaan QRIS. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa variabel usia, pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital secara simultan berpengaruh terhadap peluang penggunaan diterima.

4.3.2.2. Uji T

Uji T ini bertujuan untuk menguji hipotesis hubungan antara dua variabel atau lebih jika terdapat variabel yang bisa dikendalikan (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini sampel yang dimiliki yaitu berjumlah 70 responden dan jumlah variabel bebas sebanyak empat variabel, berdasarkan hal tersebut dapat diketahui $df = n - k = 65$. Sehingga untuk df sebesar 65 dengan signifikansi sebesar 0,05 atau 5% diperoleh nilai t tabel yaitu sebesar 1,997. Berikut hasil penelitian Uji T :

Tabel 4. 7 Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.249	.254		.978	.332
	Usia	.000	.003	.010	.085	.932
	Pendidikan Terakhir	.043	.014	.346	3.091	.003
	Pendapatan	-.001	.000	-.140	-1.311	.194
	Jumlah Alat					
	Pembayaran Digital	.084	.024	.382	3.565	.001

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui *t statistic* variabel usia yaitu 0,085 dengan derajat keyakinan 5% serta df 65

maka diperoleh t tabel sebesar 1,99714. maka dapat dilihat t -statistik $0,085 < 1,997$ dan signifikan $0,932 > 0,05$. Sehingga gagal menolak H_0 artinya variabel usia tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa usia berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS ditolak.

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui t statistic variabel pendidikan terakhir yaitu 3,091 dengan derajat keyakinan 5% serta df 65 maka diperoleh t tabel sebesar 1,997. maka dapat dilihat t -statistik $3,091 > 1,997$ dan signifikan $0,003 < 0,05$. Sehingga menolak H_0 atau menerima H_a artinya variabel pendidikan terakhir berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pendidikan terakhir berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS diterima.

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui t statistic variabel pendapatan yaitu -1,311 dengan derajat keyakinan 5% serta df 65 maka diperoleh t tabel sebesar 1,997. maka dapat dilihat t -statistik $-1,311 < 1,997$ dan signifikan $0,19 > 0,05$. Sehingga gagal menolak H_0 atau menerima H_0 artinya variabel pendapatan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa pendapatan berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS ditolak.

Berdasarkan hasil olah data di atas dapat diketahui t statistic variabel jumlah alat pembayaran digital yaitu 3,565 dengan derajat keyakinan 5% serta df 65 maka diperoleh t tabel sebesar 1,997. maka dapat dilihat t -statistik $3,565 > 1,997$ dan signifikan $0,001 < 0,05$. Sehingga menolak H_0 atau menerima H_a artinya variabel jumlah alat pembayaran digital berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda

Sleman. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa jumlah alat pembayaran digital berpengaruh terhadap peluang penggunaan QRIS diterima.

4.3.2.3. Koefisien Determinasi

Tabel 4. 8 R-Squared

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.560 ^a	.314	.272	.273

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil R Square adalah sebesar 0,314 atau 31,4% artinya variabel usia, pendidikan, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital pada penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 31,4% terhadap peluang penggunaan Qris oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman, sedangkan sebesar 68,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

4.3.2.4. Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)

Tabel 4. 9 Model Peluang Linear

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.249	.254		.978	.332
	Usia	.000	.003	.010	.085	.932
	Pendidikan Terakhir	.043	.014	.346	3.091	.003
	Pendapatan	-.001	.000	-.140	-1.311	.194
	Jumlah Alat Pembayaran Digital	.084	.024	.382	3.565	.001

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.9 hasil pengolahan model LPM di atas menunjukkan bahwa terdapat 2 variabel yang signifikan yaitu pendidikan terakhir dan jumlah alat pembayaran digital. Adapun 2 variabel lainnya yaitu usia dan pendapatan yang tidak signifikan. Hasil olah data pada tabel di atas, menjadi acuan dalam persamaan model peluang linear ini, berikut adalah persamaan model peluang linear berdasarkan hasil pengolahan data :

$$y = 0,249 + 0,000 \text{ Usia} + 0,043 \text{ Pendidikan} - 0,001 \text{ Pendapatan} + 0,084$$

JAPD

(0,932)	(0,003)	(0,194)
(0,001)		

Persamaan dari model linear di atas menunjukkan bahwa konstanta sebesar 0,249 merupakan nilai probabilitas dasar penggunaan QRIS ketika seluruh variabel independen dianggap konstan. Nilai tersebut menunjukkan adanya peluang penggunaan QRIS oleh pedagang dalam model penelitian ini. Adapun besaran koefisien pada masing-masing variabel independen dalam model linear ini lebih difokuskan pada arah hubungan yang ditunjukkan oleh tanda positif (+) atau negatif (-).

Variabel usia pedagang, pendidikan terakhir, dan jumlah alat pembayaran digital yang dimiliki oleh pedagang memiliki koefisien positif. Hal ini menunjukkan bahwa apabila ketiga variabel tersebut mengalami peningkatan, maka peluang penggunaan QRIS oleh pedagang cenderung meningkat. Sementara itu, variabel pendapatan memiliki koefisien negatif, yang menunjukkan bahwa peningkatan pendapatan cenderung menurunkan peluang penggunaan QRIS. Namun, besarnya pengaruh variabel ini relatif kecil dalam model. Untuk menentukan besaran nilai peluang penggunaan QRIS pada pedagang di Lapangan Pemda Sleman, dapat kita lakukan dengan ilustrasi perhitungan sebagai berikut:

1. Untuk nilai tertinggi masing masing variabel

$$y = 0,249 + 0,000 \text{ Usia} + 0,043 \text{ Pendidikan} - 0,001 \text{ Pendapatan} + 0,084 \text{ JAPD}$$

$$y = 0,249 + 0,000(67) + 0,043(19) - 0,001(350) + 0,084(7)$$

$$y = 0,249 + 0 + 0,817 - 0,35 + 0,588$$

$$y = 1,304$$

Hasil perhitungan di atas, nilai peluang 1,304 (lebih besar dari 0,5) hal ini berarti ilustrasi perhitungan nilai tertinggi pada masing-masing variabel menunjukkan adanya peluang Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman berpeluang menggunakan dan memanfaatkan QRIS.

2. Untuk nilai terendah masing-masing variabel

$$y = 0,249 + 0,000 \text{ Usia} + 0,043 \text{ Pendidikan} - 0,001 \text{ Pendapatan} + 0,084 \text{ JAPD}$$

$$y = 0,249 + 0,000(18) + 0,043(6) - 0,001(20) + 0,084(0)$$

$$y = 0,249 + 0 + 0,258 - 0,02 + 0$$

$$y = 0,487$$

Hasil perhitungan di atas, nilai peluang 0,487 (lebih kecil dari 0,5) hal ini berarti ilustrasi perhitungan nilai terendah pada masing-masing variabel menunjukkan tidak adanya peluang Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman berpeluang menggunakan dan memanfaatkan QRIS.

3. Untuk nilai rata-rata masing-masing variabel

$$y = 0,249 + 0,000 \text{ Usia} + 0,043 \text{ Pendidikan} - 0,001 \text{ Pendapatan} + 0,084 \text{ JAPD}$$

$$y = 0,249 + 0,000 (35) + 0,043 (13) - 0,001 (116) + 0,084 (2)$$

$$y = 0,249 + 0,559 - 0,116 + 0,168$$

$$y = 0,86$$

Hasil ilustrasi perhitungan nilai variabel rata-rata untuk masing-masing variabel diperoleh nilai prediksi sebesar 0,86. Nilai ini menunjukkan bahwa pada saat kondisi variabel berada pada titik rata-rata, pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman memiliki peluang yang relatif lebih besar untuk menggunakan QRIS karena

nilai probabilitas dari hasil perhitungan menunjukkan lebih dari *cut off* 0,5 sehingga dapat disimpulkan observasi ini diklasifikasikan dalam kategori 1, yaitu menunjukkan adanya kecenderungan pedagang di Lapangan Pmeda Sleman untuk menggunakan QRIS.

Berdasarkan nilai masing-masing variabel yang mempengaruhi peluang penggunaan QRIS para pedagang yaitu usia, pendidikan, pendapatan, dan jumlah dompet digital. Diketahui bahwa nilai tertinggi dan nilai rata-rata pada masing-masing variabel lebih berpeluang untuk menggunakan QRIS, sedangkan pada nilai terendah pedagang tidak berpeluang menggunakan QRIS.

4.3.2.5. Perhitungan Nilai Kritis

1. $y = 0,249 + 0,043 \text{ Pendidikan} = 0,5$

$$0,5 - 0,249 = 0,043 \text{ Pendidikan}$$

$$0,251/0,043 = \text{Pendidikan}$$

$$5,83 = \text{Pendidikan}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai kritis pada variabel pendidikan, diperoleh nilai sebesar 5,83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peluang penggunaan QRIS oleh pedagang akan meningkat seiring dengan meningkatnya tingkat pendidikan. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat pendidikan pedagang, maka semakin besar peluang pedagang untuk menggunakan QRIS dalam kegiatan usahanya.

2. $y = 0,249 + 0,084 \text{ JAPD} = 0,5$

$$0,5 - 0,249 = 0,084 \text{ JAPD}$$

$$0,251/0,084 = \text{JAPD}$$

$$2,98 = \text{JAPD}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai kritis pada variabel jumlah alat pembayaran digital diperoleh nilai sebesar 2,98. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peluang penggunaan QRIS oleh pedagang akan meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah alat pembayaran digital yang dimiliki. Dengan kata lain, semakin

banyak alat pembayaran digital yang dimiliki atau digunakan oleh pedagang, maka semakin besar pula peluang pedagang untuk menggunakan QRIS dalam kegiatan usahanya.

4.3.3. Uji Asumsi Klasik

4.3.3.1. Uji Normalitas

Tabel 4. 10 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
N	70
Kolmogorov-Smirnov Z	1.355
Asymp. Sig. (2-tailed)	.051

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,051 dimana lebih besar daripada 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

4.3.3.2. Uji Multikolinearitas

Tabel 4. 11 Uji Multikolinearitas

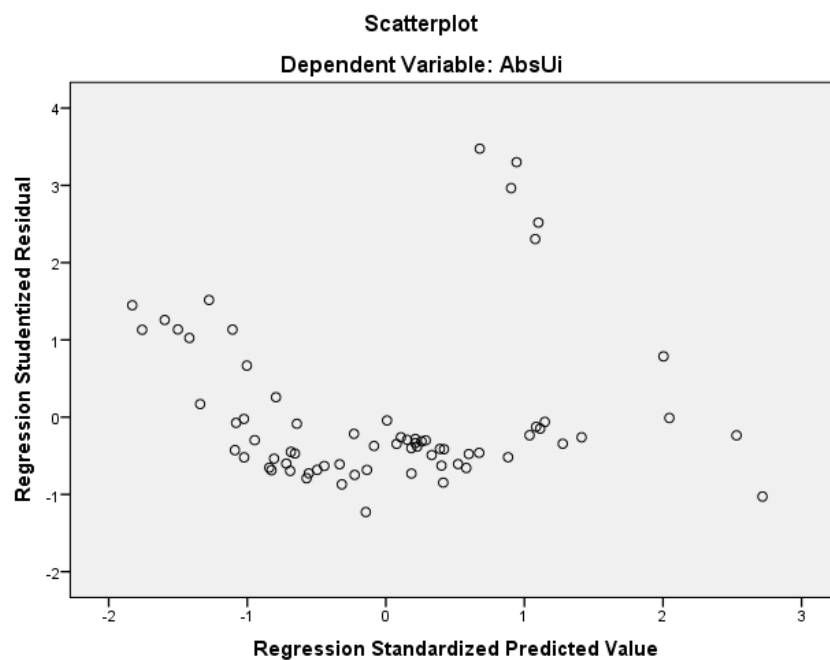
Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	,249	,254		,978	,332		
USIA	,000	,003	,010	,085	,932	,823	1,216
PENDIDIKAN	,043	,014	,346	3,091	,003	,844	1,184
PENDAPATAN	-,001	,000	-,140	-1,311	,194	,924	1,083
PEMBAYARANDIGITAL	,084	,024	,382	3,565	,001	,920	1,087

Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji multikolinearitas nilai tolerance pada masing-masing variabel (0,823 ; 0,844 ; 0,924 ; 0,920 > 0,1). Selain itu dapat dilihat berdasarkan nilai VIF masing-masing variabel bernilai (1,216 ; 1,184 ; 1,083 ; 1,087 < 10,00). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi tidak terjadi multikolinearitas antar variabel tersebut.

4.3.3.3. Uji Heteroskedastisitas

Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas dengan Glejser



Sumber: Pengolahan Data Primer SPSS, 2023

Berdasarkan grafik scatterplot residual, terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y serta tidak membentuk pola tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi tidak mengalami masalah heteroskedastisitas. Untuk memperkuat hasil tersebut, dilakukan pengujian heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser sebagai uji alternatif. Hasil uji Glejser

menunjukkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas, sehingga model regresi dapat dianggap memenuhi asumsi homoskedastisitas.

4.4. Pembahasan

4.4.1. Pengaruh Usia Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Berdasarkan hasil regresi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa usia tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dengan nilai signifikansi $0,932 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa secara statistik, perbedaan usia pedagang tidak menjadi faktor yang menentukan dalam penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Baik pedagang yang berusia lebih muda maupun lebih tua memiliki peluang yang relatif sama dalam mengadopsi QRIS.

Kondisi ini dapat terjadi karena sistem pembayaran digital, terutama QRIS, saat ini telah dirancang dengan tampilan yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia. Selain itu, meningkatnya penggunaan *smartphone* serta dukungan dari pihak perbankan dan pemerintah dalam bentuk sosialisasi dan edukasi digital turut mendorong penggunaan QRIS secara lebih merata. Perkembangan teknologi yang semakin mudah digunakan oleh berbagai kelompok usia menyebabkan hambatan yang berkaitan dengan usia menjadi semakin kecil, sehingga usia tidak lagi menjadi penentu utama dalam keputusan penggunaan QRIS.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa usia tidak berpengaruh signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan *mobile payment* di Indonesia (Kismadi & Inthalasari, 2018). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam konteks pembayaran digital, faktor kebutuhan transaksi, kemudahan sistem, serta lingkungan usaha lebih berperan dibandingkan

karakteristik demografis seperti usia. Dengan demikian, dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman lebih dipengaruhi oleh faktor lain di luar usia.

4.4.2. Pengaruh Pendidikan Terakhir Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Berdasarkan hasil regresi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel pendidikan terakhir berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dengan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa secara statistik, tingkat pendidikan memiliki pengaruh terhadap keputusan pedagang dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Koefisien yang bertanda positif menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan yang telah ditempuh pedagang, maka semakin besar pula peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.

Tingkat pendidikan dapat memengaruhi kemampuan pedagang dalam memahami informasi serta menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pembayaran digital seperti QRIS ini. Pedagang dengan pendidikan yang lebih tinggi cenderung lebih mudah memahami cara kerja QRIS, manfaat penggunaannya, serta lebih terbuka terhadap perubahan sistem transaksi dari konvensional ke digital. Kondisi ini menyebabkan pedagang dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi memiliki kecenderungan lebih besar untuk menggunakan dan memanfaatkan QRIS dalam kegiatan usahanya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, dimana karakteristik individu dan pemahaman terhadap teknologi berpengaruh terhadap niat penggunaan QRIS pada pelaku UMKM

(Buchdadi et al., 2024). Penelitian tersebut menegaskan bahwa individu dengan pemahaman yang lebih baik terhadap teknologi cenderung memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengadopsi penggunaan QRIS. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pendidikan terakhir yang ditempuh pedagang menjadi salah satu faktor yang mendorong peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.

4.4.3. Pengaruh Pendapatan Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Berdasarkan hasil regresi yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel pendapatan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dengan nilai signifikansi sebesar $0,19 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa secara statistik, besar kecilnya pendapatan yang diperoleh pedagang tidak menjadi faktor penentu dalam keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran usahanya sehari-hari. Meskipun arah koefisien menunjukkan hubungan tertentu, namun karena tidak signifikan, maka pendapatan yang diperoleh pedagang atau pada penelitian ini diasumsikan dengan porsi yang dibawa atau terjual per-harinya tidak memiliki pengaruh yang nyata terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS dalam penelitian ini.

Variabel pendapatan pada penelitian ini tidak berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan QRIS tidak memerlukan biaya yang besar sehingga dapat digunakan oleh pedagang dengan berbagai tingkat pendapatan yang diperoleh sehari-hari. QRIS dirancang sebagai sistem pembayaran yang sederhana, praktis, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, sehingga keputusan penggunaannya tidak hanya dipengaruhi

oleh tingkat pendapatan pedagang, tetapi juga oleh kebutuhan transaksi dan perkembangan sistem pembayaran digital saat ini.

Selain itu, berdasarkan kondisi di lapangan, penggunaan QRIS saat ini telah menjadi salah satu fasilitas pendukung transaksi yang penting bagi pedagang. Banyak konsumen yang lebih memilih melakukan pembayaran secara non-tunai terutama QRIS karena dianggap lebih praktis dan efisien, sehingga pedagang yang tidak menyediakan pembayaran non-tunai terutama QRIS berpotensi mengalami kesulitan dalam menarik maupun mempertahankan pembeli. Kondisi tersebut menyebabkan pedagang, baik dengan pendapatan rendah maupun tinggi, tetap terdorong untuk menggunakan QRIS agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi konsumen di era digital.

Dengan demikian, penggunaan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman ini lebih dipandang sebagai kebutuhan transaksi dan bentuk penyesuaian terhadap perkembangan digitalisasi pembayaran dibandingkan dipengaruhi oleh besar kecilnya pendapatan yang diperoleh pedagang.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil studi terdahulu yang menunjukkan bahwa beberapa faktor demografis dan karakteristik dari pedagang itu sendiri tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan sistem pembayaran QR di kalangan *merchant* (Arwanto et al., 2025). Dalam artikel tersebut juga menemukan bahwa variabel karakteristik tidak selalu menjadi penentu keputusan atau niat pedagang dalam mengadopsi sistem pembayaran berbasis QR, sehingga mendukung temuan penelitian ini bahwa variabel pendapatan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS.

4.4.4. Pengaruh Jumlah Alat Pembayaran Digital Terhadap Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang Di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

Berdasarkan hasil regresi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa variabel jumlah alat pembayaran digital pada penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini dapat kita artikan bahwa secara statistik, semakin banyak alat pembayaran digital yang dimiliki atau digunakan oleh pedagang, semakin besar juga peluang mereka untuk menggunakan dan memanfaatkan QRIS. Koefisien yang bernilai positif menunjukkan arah hubungan yang sejalan, yaitu ketika jumlah alat pembayaran digital meningkat maka akan mendorong peluang penggunaan QRIS.

Jumlah alat pembayaran digital mencerminkan tingkat keterlibatan seorang pedagang dalam ekosistem pembayaran non-tunai serta pengalaman mereka dalam melakukan transaksi digital. Dalam penelitian ini, jumlah alat pembayaran digital yang dimaksud meliputi berbagai instrumen pembayaran digital yang dimiliki atau digunakan pedagang, seperti aplikasi dompet digital misalnya Dana, OVO, GoPay, dan ShopeePay, maupun layanan mobile banking dan alat pembayaran digital lainnya yang mendukung transaksi non-tunai. Pedagang yang telah menggunakan lebih dari satu alat pembayaran digital pada umumnya akan lebih terbiasa dengan proses transaksi digital, sehingga mereka lebih mudah menerima dan memanfaatkan inovasi alat pembayaran digital terutama QRIS. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman sebelumnya dengan berbagai alat pembayaran digital dapat memperkuat tingkat kepercayaan dan kompetensi pedagang untuk mengadopsi sistem pembayaran lain yang juga sama-sama berbasis digital.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi dari artikel, dimana pada hasil studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan alat pembayaran digital telah menjadi bagian penting dalam perilaku transaksi non-tunai di lingkungan masyarakat. Penelitian tersebut menegaskan juga bahwa semakin luas penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS, maka akan semakin kuat juga dampaknya terhadap keputusan pemilihan metode transaksi yang akan dilakukan baik oleh konsumen maupun pelaku usaha (Zed et al., 2025). Hal ini mendukung temuan pada penelitian ini, dimana jumlah alat pembayaran digital yang digunakan berkaitan dengan kemungkinan adopsi atau penggunaan QRIS pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman.

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian yang berjudul “Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan QRIS pada Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman”, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel usia, pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital berpengaruh secara simultan terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini berarti peluang penggunaan QRIS oleh pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman dipengaruhi oleh variabel usia, pendidikan terakhir, pendapatan, dan jumlah alat pembayaran digital. Namun, berdasarkan ilustrasi perhitungan peluang penggunaan QRIS pada masing-masing variabel diperoleh nilai tertinggi dan nilai rata-rata pada tiap variabel memberikan peluang penggunaan QRIS para pedagang. Pada nilai terendah tidak memberikan peluang penggunaan QRIS para pedagang.
2. Pendidikan terakhir pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat pendidikan pedagang maka peluang penggunaan QRIS juga semakin tinggi.
3. Jumlah alat pembayaran digital yang dimiliki pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Semakin banyak alat pembayaran digital yang dimiliki dan digunakan oleh pedagang, maka semakin besar peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS.
4. Usia pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman secara parsial tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini berarti penggunaan QRIS tidak dipengaruhi oleh

perbedaan usia, sehingga dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia, baik muda maupun tua.

5. Pendapatan pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman secara parsial tidak berpengaruh terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini berarti penggunaan QRIS tidak dipengaruhi oleh tingkat pendapatan, sehingga pedagang dengan pendapatan rendah maupun tinggi memiliki peluang yang sama dalam menggunakan QRIS.

5.2. Implikasi

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan terakhir berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Oleh karena itu, pihak-pihak yang berkepentingan dengan pengadaan pelayanan QRIS untuk dapat memberikan sosialisasi dan edukasi kepada para pedagang mengenai manfaat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
2. Jumlah alat pembayaran digital berpengaruh positif terhadap peluang penggunaan dan pemanfaatan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak akses pedagang terhadap berbagai alat pembayaran digital, seperti aplikasi dompet digital yaitu DANA, OVO, GoPay, ShopeePay, maupun layanan *mobile banking*, maka semakin besar peluang pedagang untuk menggunakan QRIS dalam kegiatan transaksinya. Oleh karena itu, perlu adanya dorongan untuk memperluas akses dan pemanfaatan berbagai instrumen pembayaran digital guna meningkatkan adopsi QRIS di kalangan pedagang.

5.3. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada pedagang di lingkungan Lapangan Pemda Sleman sehingga hasil penelitian belum tentu dapat menggambarkan kondisi pedagang di wilayah lain secara umum.

Objek penelitian dipilih karena merupakan kawasan perdagangan mingguan yang aktif dengan intensitas transaksi yang tinggi, sehingga relevan untuk mengamati peluang penggunaan QRIS. Selain itu, pemilihan lokasi juga mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan akses penelitian.

2. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara langsung kepada para responden yang kondisinya sedang melayani pembeli sehingga para pedagang dalam menjawab pertanyaan tidak fokus.

DAFTAR PUSTAKA

- (BIS), B. F. I. S. (1997). *Group of Ten - Electronic Money - Consumer Protection, Law Enforcement, Supervisory and Cross Border Issues*. Bank For International Settlements. <https://www.bis.org/publ/gten01.htm>
- (PBI), P. B. I. (2018). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 Tahun 2018 Tentang Uang Elektronik*. Peraturan.Bpk.Go.Id.
- 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).
<https://doi.org/https://doi.org/10.24123/seajsm.v2i13>
- Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). (2025). *Volume dan Nominal Transaksi QRIS 2020-2024*.
- Azhar. (2024). *Wawancara Kuantitatif: Menjelajahi Lebih Jauh Tentang Metode Pengumpulan Data*. Klik Wisuda. <https://klikwisuda.com/wawancara-kuantitatif-penelitian-menjelajahi-lebih/>
- Bank Indonesia. (2024). *Sistem Pembayaran Digital Indonesia*.
<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2025). *Sistem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- Buchdadi, A. D., Rahmawati, A. A., Siregar, M. E. S., Muttaqien, M. R., & Zaki, A. (2024). Analysis of factors affecting behavioral intention to use QRIS in MSMEs: Expansion of technology acceptance model. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(15), 9108.
<https://doi.org/10.24294/jipd9108>
- Chandra, Z. D., Purwana, D., & Adha, M. A. (2023). Analisis Strategi QRIS Oleh KPWBI DKI Jakarta Dalam Upaya Pengembangan Pembyaran Non-Tunai Pada UMKM Di Jakarta. *Research Gate*.
- Coase. (1937). *Transaction Cost Theory*.
- Davis, F. D. (2014). *Information Technology Introduction*. 13(3), 319–340.
- Demirguc-Kunt, Klapper, L., Singer, D., & Ansar, S. (2022). *Financial Inclusion, Digital Payments, and Resilience in the Age of COVID-19*. World Bank Group.
- Dr. Zainuddin Iba, S.E., M. M. (2024). *Analisis Regresi dan Analisis Jalur Untuk Riset Bisnis Menggunakan SPSS 29.0 & SMART-PLS 4.0* (P. D. Mahir Pradana (ed.)). Eureka Media Aksara.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit.

- Hoetomo. (2005). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Mitra Pelajar.
- Indonesia, B. (2019). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/qris/default.aspx#>
- Indonesia, B. (2020). *Apa Itu Uang Elektronik*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>
- Katz, M. L., & Shapiro, C. (1985). Network Externalities, Competition, and Compatibility. *The American Economic Review*, 75, 424–440.
- Kismadi, K., & Inthalasari, R. (2018). 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>
- Masliukivska, A. (2013). THE INNOVATION THEORY OF JOSEPH SCHUMPETER: FROM THE CLASSICAL DEFINITION OF THE TERM “INNOVATION” UP TO THE MODERN UNDERSTANDING OF THE INNOVATION IDEAS. *Bulletin of Taras Shevchenko National University of Kyiv Economics*, 145, 59–61. <https://doi.org/10.17721/1728-2667.2013/145-4/21>
- Niko Pasla, B. (2025). *Pembayaran Tunai: Alat, Kelebihan, Kekurangan, dan Masa Depan*. Bams.
- Nuswantari, D. (1998). *Kamus Saku Kedokteran Dorland (Edisi 25)* (25th ed.). Jakarta EGC.
- Pratiwi, L. A., Ningsih, N. A., Amaliah, F., & Tiara Sri Intan. (2024). ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN PEMBAYARAN DIGITAL QRIS TERHADAP KENAIKAN OMSET PENJUALAN PADA UMKM. *JURNAL BISNIS KOLEGA*, 10(1), 12–23. <https://doi.org/10.57249/jbk.v10i1.127>
- Prayogi, F. D., & Haryono, N. A. (2017). Literasi Keuangan Pada Masyarakat Bangkalan Madura. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 978-602-6428-11-0.
- Rahmah, F., Warneri, & Basri, M. (2024). Perilaku Keuangan Cashless Society Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 13, 1663–1671.
- Reynaldy, B. (2024). 96% Masyarakat Indonesia Sudah Menggunakan E-Wallet. Goodstats. <https://data.goodstats.id/statistic/96-masyarakat-indonesia-sudah-menggunakan-e-wallet-itxIc>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion Of Innovations*, 5th (5th ed.). Simon and Schuster, 2003.
- Rohani, A. (1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Sleman, B. K. (2024). *Tingkat Ketimpangan Pengeluaran Penduduk*

D.I.Yogyakarta, September 2024.

Statista. (2023). *Mobile Payments with Digital Wallets - Statistics & facts*. Statista.Com.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta Bandung.

UNESCO. (2021). *Education*. Unesco.

https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr.z7IvHENpmLsAC1ZXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1767215408/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fwww.unesco.org%2Fen%2Fexpertise%2Feducation/RK=2/RS=4ZF8I6fv7u4TR6nbW3wpgV7ftIs-

WHO. (2022). *World Health Statistics 2022* (W. H. Organization (ed.)). World Health Organization.

World Bank Group. (2025). *The Global Findex Database 2025*.

Zed, E. Z., Hanifah, N. N., Fera, C. Z., Prihayanti, E., & Bayhaqi. (2025). Pengaruh Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital Terhadap Perilaku Konsumen di Era Cashless Society. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 02(3062–7788), 615–620.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Pertanyaan Wawancara

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Judul Penelitian : Peluang Penggunaan dan Pemanfaatan (*Quick Response Code Indonesia*) QRIS Pada Pedagang di Lingkungan Lapangan Pemda Sleman

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Responden	:	
Jenis Usaha / Dagangan	:	
Usia	:	
Pendidikan Terakhir	:	
Lama Usaha Berjalan	:	
Jumlah Tanggungan Keluarga	:	

B. SUBSTANSI PENELITIAN

1. Sudah berapa lama Bapak/Ibu menjalankan usaha ini?
2. Mengapa Bapak/Ibu memilih usaha tersebut?
3. Apakah penjualan ini termasuk dalam pendapatan pokok atau sampingan? Kalau sampingan, apa usaha atau pendapatan pokoknya darimana, kalo pendapatan pokok adakah pendapatan sampingan? Kalau ada, apa usaha sampingannya
4. Modal usaha ini menggunakan modal sendiri atau pinjam?
5. Apakah sudah memiliki izin usaha? Jika sudah, sejak kapan memiliki izin usaha tersebut?
6. Sejak kapan mulai berjualan di Lapangan Pemda Sleman?
7. Apakah dengan adanya lapak berjualan di Lapangan Pemda Sleman ini sangat membantu Bapak/Ibu selaku pedagang?

8. Adakah uang sewa atau uang lapak yang harus dibayarkan jika berjualan disini?
9. Bagaimana proses perizinan untuk berjualan disini? Apakah perizinannya gampang atau susah?
10. Apakah Bapak/Ibu hanya berjualan di Lapangan Pemda Sleman saja setiap Jum'at-Minggu, atau berjualan juga di tempat dan hari lain selain disini?

C. VARIABEL PENELITIAN

- **Variabel Usia**
 1. Berapa usia Bapak/Ibu saat ini?
 2. Pada usia berapa Bapak/Ibu mulai berjualan?
 3. Apakah usia Bapak/Ibu mempengaruhi kemudahan Anda dalam menggunakan aplikasi digital seperti QRIS?
 4. Menurut Bapak/Ibu apakah generasi muda jauh lebih cepat mengadopsi sistem pembayaran non tunai seperti QRIS dibandingkan dengan generasi tua?
 5. Apakah usia mempengaruhi kepercayaan Bapak/Ibu terhadap sistem pembayaran digital?
 6. Seberapa sering Anda menggunakan teknologi baru berdasarkan usia Bapak/Ibu?
- **Variabel Pendidikan**
 1. Apa jenjang pendidikan terakhir yang Bapak/Ibu selesaikan?
 2. Apakah Bapak/Ibu pernah mengikuti pelatihan atau kursus tentang teknologi digital, seperti penggunaan aplikasi pada *smartphone*?
 3. Menurut Bapak/Ibu apakah pendidikan mempengaruhi kemampuan Anda dalam belajar menggunakan atau mengaplikasikan QRIS dalam jualan anda?

4. Berdasarkan lama waktu pendidikan yang Anda tempuh, apa alasan Bapak/Ibu memilih sistem pembayaran menggunakan QRIS?
5. Seberapa penting pendidikan dalam memahami risiko dan manfaat QRIS?
6. Apakah Bapak/Ibu pernah belajar tentang QRIS melalui media sosial atau dari teman, orang terdekat? Kalau iya, apakah hal tersebut sangat membantu?

- **Variabel Pendapatan**

1. Berapa rata-rata pendapatan bulanan Bapak/Ibu dari berjualan ini?
2. Kira-kira berapa porsi yang terjual per harinya ketika berjualan di Lapangan Pemda Sleman?
3. Pada hari apa yang paling ramai pembeli, apakah porsi yang dibawa untuk hari itu lebih banyak dari hari sebelumnya atau tetap sama?
4. Berapa harga satu porsi pada awal jualan dulu dengan harga satu porsi sekarang? Apakah mengalami perubahan harga? Kalau iya, berapa kali perubahan
5. Apakah tingkat pendapatan mempengaruhi keputusan Bapak/Ibu dalam menggunakan QRIS?
6. Sejak kapan mulai menggunakan Qris? Alasannya apa?
7. Setelah menggunakan atau menyediakan sistem pembayaran QRIS, apakah ada perubahan terhadap penjualan atau pendapatan hariannya?
8. Apakah pelanggan lebih suka membayar menggunakan QRIS, atau masih dengan uang tunai?
9. Apakah Bapak/Ibu merasa lebih nyaman dan terbantu dengan adanya sistem pembayaran non-tunai terutama QRIS ini?
10. Apakah ada kendala atau hambatan setelah menggunakan alat pembayaran QRIS?

11. Menurut Bapak/Ibu, dengan disediakannya alat pembayaran QRIS ini apakah dapat meningkatkan penjualan?
12. Menurut Bapak/Ibu, apakah alat pembayaran QRIS ini aman dan terpercaya digunakan?

- **Variabel Jumlah Dompot Digital**

1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan dompet elektronik/digital saat ini? kalau iya apa saja?
2. Mengapa Bapak/Ibu memilih menggunakan beberapa dompet elektronik/digital tersebut? Atau mengapa Bapak/Ibu hanya menggunakan satu dompet elektronik/digital?
3. Dari beberapa dompet elektronik/digital yang Bapak/Ibu gunakan tadi, mana yang paling sering digunakan?
4. Seberapa sering Bapak/Ibu menggunakan dompet elektronik/digital tersebut untuk kebutuhan sehari-hari?
5. Apakah dengan memiliki lebih dari satu dompet elektronik/digital, dapat mempermudah Bapak/Ibu dalam menggunakan QRIS?
6. Sejak kapan atau kapan pertama kali Bapak/Ibu menggunakan dompet elektronik/digital?
7. Menurut Bapak/Ibu, apakah jumlah dompet elektronik/digital yang dimiliki akan mempengaruhi peluang penggunaan QRIS?
8. Seberapa puas Bapak/Ibu dengan fitur-fitur yang ada di dompet elektronik/digital Anda?

Lampiran 2 Data Wawancara

**DATA WAWANCARA PELUANG PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN
QRIS PADA PEDAGANG DI LINGKUNGAN LAPANGAN PEMDA
SLEMAN**

No	QRIS/Tidak	Usia	Pendidikan Terakhir	Pendapatan	Jumlah Alat Pembayaran Digital
1	0	38	12	200	0
2	1	32	18	100	1
3	1	23	12	150	5
4	1	25	12	70	6
5	1	30	16	300	1
6	1	36	12	300	7
7	1	33	9	300	1
8	1	24	16	42	3
9	1	41	12	200	2
10	1	28	16	125	2
11	1	40	16	150	1
12	1	20	16	50	3
13	1	26	16	80	1
14	0	40	9	200	0
15	1	42	12	50	2
16	1	21	16	100	1
17	0	36	12	50	0
18	1	22	12	50	1
19	0	18	12	50	0
20	1	26	12	120	1
21	1	48	12	30	1
22	1	18	12	50	1
23	1	44	12	120	3
24	1	49	12	175	3
25	1	20	12	60	3
26	1	36	13	350	3
27	1	18	12	150	1
28	1	27	16	35	1
29	1	53	9	100	1
30	1	22	16	70	2
31	1	38	16	100	1
32	1	19	12	120	2
33	1	35	9	100	1
34	1	30	12	260	1
35	1	27	12	100	1

36	1	27	16	40	1
37	0	36	12	125	0
38	1	18	16	80	1
39	1	22	16	125	1
40	1	28	12	240	5
41	1	36	12	75	1
42	1	32	16	100	1
43	1	42	12	36	1
44	1	45	12	75	1
45	1	42	12	50	1
46	0	47	6	100	0
47	1	35	12	80	1
48	1	45	12	85	1
49	1	50	16	60	3
50	1	33	12	300	1
51	1	34	9	50	1
52	1	45	12	60	1
53	1	49	12	60	1
54	1	52	12	60	1
55	1	58	13	80	1
56	1	48	12	75	1
57	1	52	16	75	1
58	1	24	12	20	1
59	0	65	6	250	0
60	1	27	12	50	5
61	1	27	15	100	1
62	1	26	19	35	1
63	1	23	12	100	5
64	0	60	12	300	0
65	1	67	12	100	1
66	1	38	16	150	1
67	1	35	12	300	1
68	1	29	16	35	3
69	1	42	16	48	1
70	1	32	16	100	2

Lampiran 3 Frekuensi Peluang Penggunaan QRIS

Peluang Penggunaan QRIS					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	11.4	11.4	11.4
	1	62	88.6	88.6	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 4 Frekuensi Usia

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	4	5.7	5.7	5.7
	19	1	1.4	1.4	7.1
	20	2	2.9	2.9	10.0
	21	1	1.4	1.4	11.4
	22	3	4.3	4.3	15.7
	23	2	2.9	2.9	18.6
	24	2	2.9	2.9	21.4
	25	1	1.4	1.4	22.9
	26	3	4.3	4.3	27.1
	27	5	7.1	7.1	34.3
	28	2	2.9	2.9	37.1
	29	1	1.4	1.4	38.6
	30	2	2.9	2.9	41.4
	32	3	4.3	4.3	45.7
	33	2	2.9	2.9	48.6
	34	1	1.4	1.4	50.0
	35	3	4.3	4.3	54.3
	36	5	7.1	7.1	61.4
	38	3	4.3	4.3	65.7
	40	2	2.9	2.9	68.6
	41	1	1.4	1.4	70.0
	42	4	5.7	5.7	75.7
	44	1	1.4	1.4	77.1
	45	3	4.3	4.3	81.4
	47	1	1.4	1.4	82.9
	48	2	2.9	2.9	85.7
	49	2	2.9	2.9	88.6

50	1	1.4	1.4	90.0
52	2	2.9	2.9	92.9
53	1	1.4	1.4	94.3
58	1	1.4	1.4	95.7
60	1	1.4	1.4	97.1
65	1	1.4	1.4	98.6
67	1	1.4	1.4	100.0
Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 5 Frekuensi Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	2	2.9	2.9	2.9
	9	5	7.1	7.1	10.0
	12	38	54.3	54.3	64.3
	13	2	2.9	2.9	67.1
	15	1	1.4	1.4	68.6
	16	20	28.6	28.6	97.1
	18	1	1.4	1.4	98.6
	19	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 6 Frekuensi Pendapatan

Pendapatan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	1.4	1.4	1.4
	30	1	1.4	1.4	2.9
	35	3	4.3	4.3	7.1
	36	1	1.4	1.4	8.6
	40	1	1.4	1.4	10.0
	42	1	1.4	1.4	11.4
	48	1	1.4	1.4	12.9
	50	9	12.9	12.9	25.7
	60	5	7.1	7.1	32.9
	70	2	2.9	2.9	35.7
	75	4	5.7	5.7	41.4

80	4	5.7	5.7	47.1
85	1	1.4	1.4	48.6
100	12	17.1	17.1	65.7
120	3	4.3	4.3	70.0
125	3	4.3	4.3	74.3
150	4	5.7	5.7	80.0
175	1	1.4	1.4	81.4
200	3	4.3	4.3	85.7
240	1	1.4	1.4	87.1
250	1	1.4	1.4	88.6
260	1	1.4	1.4	90.0
300	6	8.6	8.6	98.6
350	1	1.4	1.4	100.0
Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 7 Frekuensi Jumlah Alat Pembayaran Digital

Jumlah Alat Pembayaran Digital					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	11.4	11.4	11.4
	1	42	60.0	60.0	71.4
	2	6	8.6	8.6	80.0
	3	8	11.4	11.4	91.4
	5	4	5.7	5.7	97.1
	6	1	1.4	1.4	98.6
	7	1	1.4	1.4	100.0
	Total	70	100.0	100.0	

Lampiran 8 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
QRIS/Tidak	70	0	1	.89	.320
Usia	70	18	67	35.09	11.888
Pendidikan Terakhir	70	6	19	13.01	2.585
Pendapatan	70	20	350	116.09	82.983

Jumlah Alat Pembayaran Digital	70	0	7	1.59	1.460
Valid N (listwise)	70				

Lampiran 9 Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.226	4	.557	7.444	.000 ^b
	Residual	4.860	65	.075		
	Total	7.086	69			

Lampiran 10 Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.249	.254		.978	.332
	Usia	.000	.003	.010	.085	.932
	Pendidikan Terakhir	.043	.014	.346	3.091	.003
	Pendapatan	-.001	.000	-.140	-1.311	.194
	Jumlah Alat					
	Pembayaran Digital	.084	.024	.382	3.565	.001

Lampiran 11 Koefisien Determinasi R-Squared

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.560 ^a	.314	.272	.273

Lampiran 12 Analisis Kuantitatif Model Peluang Linear (LPM)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1	(Constant)	.249	.254		.978	.332
	Usia	.000	.003	.010	.085	.932
	Pendidikan Terakhir	.043	.014	.346	3.091	.003
	Pendapatan	-.001	.000	-.140	-1.311	.194
	Jumlah Alat Pembayaran					
	Digital	.084	.024	.382	3.565	.001

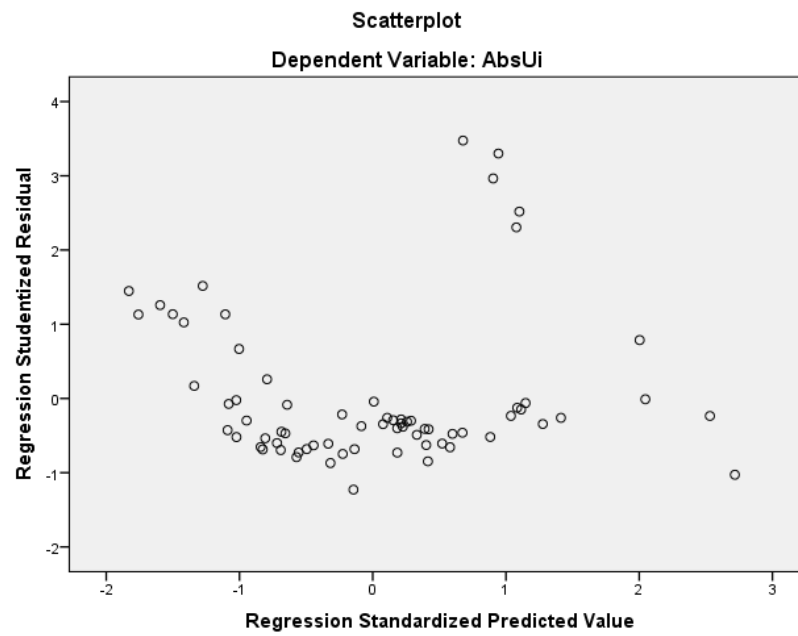
Lampiran 13 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandardized Residual
N			70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		0E-7
	Std. Deviation		.26538676
Most Extreme Differences	Absolute		.162
	Positive		.099
	Negative		-.162
Kolmogorov-Smirnov Z			1.355
Asymp. Sig. (2-tailed)			.051

Lampiran 14 Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	.249	.254		.978	.332		
USIA	.000	.003	.010	.085	.932	.823	1,216
PENDIDIKAN	.043	.014	.346	3,091	.003	.844	1,184
PENDAPATAN	-.001	.000	-.140	-1,311	.194	.924	1,083
PEMBAYARANDIGITAL	.084	.024	.382	3,565	.001	.920	1,087

Lampiran 15 Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 16 Dokumen / Foto Saat Wawancara







PELUANG PENGGUNAAN DAN PEMANFAATAN QRIS PADA PEDAGANG DI LINGKUNGAN LAPANGAN PEMDA SLEMAN

ORIGINALITY REPORT

12 %	12 %	1 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dspace.uii.ac.id Internet Source	8 %
2	repositori.stiamak.ac.id Internet Source	1 %
3	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1 %
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
6	teewanjournal.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%