

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini, dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, alat pembayaran juga terus berkembang. Mata uang merupakan alat transaksi yang efektif yang dapat digunakan sebagai sarana transaksi jual beli, sesuai dengan kesepakatan yang disepakati antara kedua belah pihak yaitu penjual dan pembeli, mata uang dapat dipertukarkan dengan barang atau jasa. Dengan undang-undang no. Perpres Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang Rupiah, mata uang Indonesia merupakan simbol kedaulatan negara dan dapat digunakan untuk transaksi sehari-hari.

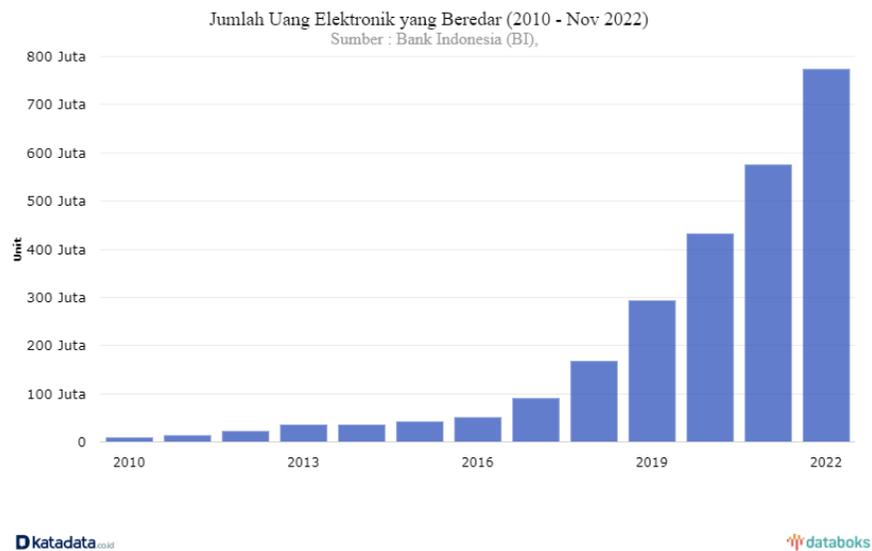
Sistem pembayaran merupakan unsur yang sangat penting dalam perekonomian dan menjadi jaminan terselenggaranya transaksi pembayaran oleh masyarakat dan dunia usaha Lintang Sari, Hidayati Purnamasari, Carolina, & Febran, (2018). Keamanan sistem pembayaran bertujuan untuk menjaga kepercayaan masyarakat terhadap berbagai alternatif alat pembayaran yang tersedia bagi kegiatan ekonomi saat ini. Padahal efisiensi sistem pembayaran yang tinggi sangat penting, sehingga industri sistem pembayaran mengembangkan infrastruktur untuk mendukung terciptanya efisiensi secara keseluruhan, karena tidak harus memiliki alat pembayaran untuk melakukan berbagai transaksi pembayaran Helmi & Mubarak, (2014).¹

Menurut Bank Indonesia, (2011) uang kartal memiliki kelemahan dalam hal efisiensi penggunaan karena tingginya efisiensi dalam proses pengadaan, pengelolaan dan pembayaran. Mata uang juga memiliki risiko yang signifikan, seperti pencurian, perampokan, dan pemalsuan, jika transaksi yang dilakukan cukup besar. Bank Indonesia (2014) memiliki program Gerakan Nasional Non

Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk dapat mendorong masyarakat untuk dapat melakukan transaksi nontunai (*cashless society*), dan banyak negara yang telah berhasil menggunakan alat pembayaran non tunai.

Pemerintah melalui Bank Indonesia sebagai bank sentral terus berupaya meningkatkan kelancaran sistem pembayaran untuk mendukung upaya pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Bank Indonesia juga mendorong percepatan dan perluasan program yang ditujukan untuk mendorong transformasi digital sektor keuangan.

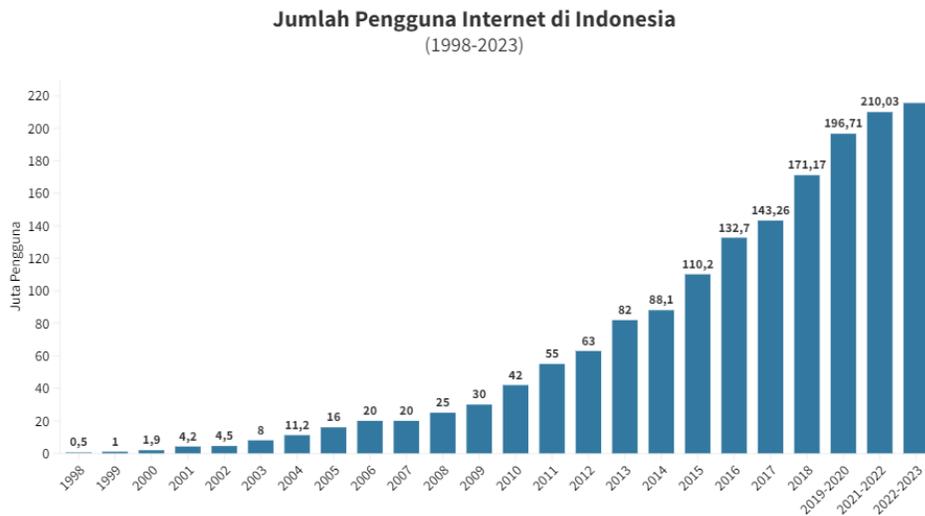
Selain kemajuan teknologi, perkembangan alat pembayaran nontunai juga diuntungkan oleh perubahan pemikiran masyarakat dan berkembangnya inovasi transaksi nontunai. Hasil riset Bank Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan alat pembayaran nontunai tumbuh cukup pesat. Penggunaan kartu Indonesia (APMK), termasuk ATM, kartu kredit, dan kartu debit, terus meningkat.



Gambar 1. 1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar

Sumber: Katadata.co.id

Menurut data Bank Indonesia (BI), pada November 2022, jumlah uang elektronik yang beredar akan mencapai 772,57 juta, meningkat 34,28% dari akhir tahun 2021. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia mencapai 275,77 juta jiwa pada Juni 2022. Artinya, setiap penduduk rata-rata memiliki 2,8 unit uang elektronik pada tahun lalu. Terlihat dari grafik, sejak tahun 2010 jumlah uang elektronik yang beredar terus meningkat. Pada tahun 2010, jumlah mata uang elektronik yang baru ditambahkan mencapai 7,9 juta. Jumlah ini melonjak lebih dari 9.000% pada November 2022.²



Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: APJII

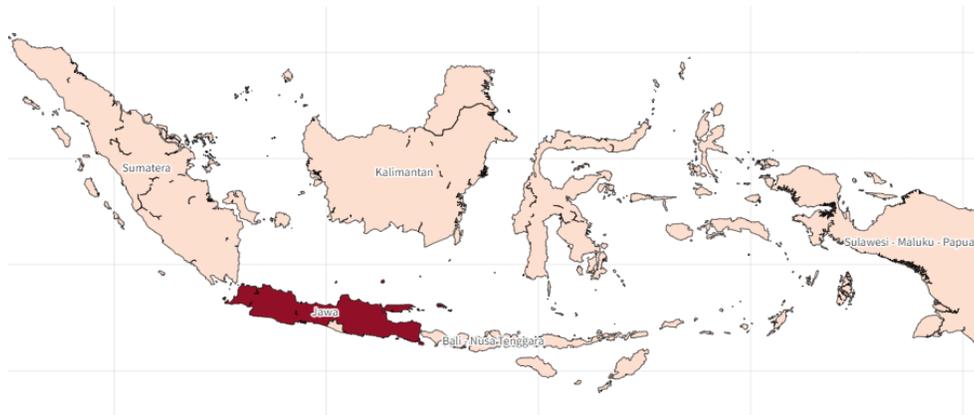
Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 15,63 juta selama 2022-2023. Dibandingkan dengan 210,03 juta pengguna pada periode sebelumnya, meningkat sebesar 2,67%. Jumlah pengguna internet di Indonesia setara dengan 78,19% dari total penduduk 275,77 juta jiwa. Hasilnya 1,17% lebih tinggi dari angka 2021-2022 sebesar 77,02%.

Dilihat dari jenis kelamin, tingkat pengguna internet pria di Indonesia mencapai 79,32%, lebih tinggi dari pengguna internet wanita sebesar 77,36%. Dari tahun 2022 hingga 2023, skala pengguna internet perkotaan akan mencapai 77,36%. Angka ini lebih tinggi dari proporsi pengguna internet di pedesaan yang hanya 79,79%. Seperti yang terlihat dari gambar di atas, jumlah pengguna internet di Indonesia terus bertambah setiap tahunnya, dan jumlah pengguna internet di Indonesia akan meningkat secara signifikan pada tahun 2023..³

Masyarakat semakin banyak menggunakan dompet digital untuk transaksi pembayaran, dan dompet digital ini dapat digunakan dengan cara memindahkan kode QR yang sudah ada di toko yang sedang diproses. Kode QR adalah kode matriks atau kode batang dua dimensi yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk transaksi jual beli. Kode QR adalah alat transaksional yang sangat efektif dan efisien karena dapat mentransfer data dan meresponsnya dengan cepat sehingga memungkinkan lebih banyak informasi untuk disimpan SangRyu & Murdock, (2013).

Bank Indonesia telah menerbitkan kode QR nasional yang biasa disebut dengan QRIS (*Quick Response (QR) Code Indonesian Standard*) sebagai bagian dari dukungan pemerintah terhadap perubahan sistem transaksi Indonesia di era serba digital saat ini Silalahi, (2022).⁴

QRIS bertujuan untuk mempermudah proses transaksi keuangan digital di Indonesia. QRIS adalah standar kode QR untuk pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi transaksi pembayaran digital melalui aplikasi seperti *e-money* berbasis server, dompet digital, dan *mobile banking*. Dengan demikian, ada beberapa aplikasi yang terhubung dengan QRIS antara lain LinkAja, OVO, GO PAY, DANA dan masih banyak lagi Pramitha, (2020).⁵



Gambar 1. 3 Sebaran Pengguna QRIS di Indonesia

Sumber: Bank Indonesia

Bank Indonesia (BI) mencatat per Desember 2022, jumlah pengguna QRIS di Indonesia sebanyak 28,75 juta. Angka ini merupakan peningkatan 15,95 juta pengguna dari akhir tahun lalu. Dilihat dari data, mayoritas pengguna QRIS adalah pengguna Java, yakni 20,59 juta. Urutan kedua adalah Sumatera dengan 4,75 juta pengguna QRIS per Desember 2022. Ada 1,25 juta pengguna QRIS di Kalimantan. Ada juga 1,18 juta pengguna QRIS di Sulawesi, Maluku, dan Papua. Sedangkan Bali dan Nusa Tenggara memiliki pengguna QRIS paling sedikit. 979.788 pengguna pada akhir tahun 2022.⁶

Dalam proses penerapan QR Code atau QR Code Indonesian Standard (QRIS), terdapat faktor-faktor yang mendorong masyarakat untuk menggunakan QR Code atau QR Code Indonesian Standard (QRIS) sehingga masyarakat dapat menggunakannya dengan baik. Faktor-faktor tersebut dijelaskan dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM), bahwa suatu teknologi dapat diterima dan dipengaruhi oleh generasi muda, serta dirasakan manfaatnya Adipura, (2015).

Jogiyanto, (2007) menunjukkan bahwa kenyamanan yang dirasakan dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang dapat percaya bahwa penggunaan teknologi akan bebas. Sementara itu, persepsi kebermanfaatan didefinisikan

sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja.¹

Dengan hadirnya QRIS, Bank Indonesia memudahkan dan juga mempermudah transaksi nontunai tanpa harus membawa uang tunai dalam jumlah besar di saku. Dengan adanya *e-money* di setiap *handphone* dapat dengan mudah dibawa kemana saja dan mitra QRIS seperti warnet, UMKM, donasi dan kegiatan ekonomi lainnya dapat diakses secara digital menggunakan *handphone*. Melakukan transaksi secara digital dapat mengurangi penyebaran uang palsu dan membantu pemerintah mengubah Indonesia menjadi *cashless society*.

Teknologi berperan sangat penting dalam mempermudah segala hal yang kita lakukan, termasuk transaksi pembayaran. QRIS Bank Indonesia bertujuan untuk menyederhanakan pembayaran digital. Dengan QRIS diharapkan pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien. Mengingat penerapan QRIS belum memenuhi syarat di lapangan, maka peneliti merasa perlu adanya penelitian tentang QRIS, khususnya dampaknya terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital saat ini.

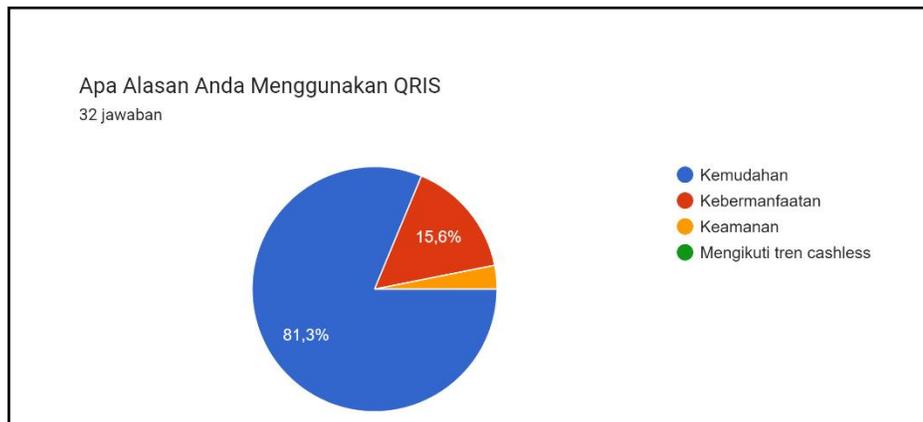
QRIS merupakan sebuah sistem pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi tanpa uang tunai dengan menggunakan kode QR. Kode QR dapat dibaca oleh perangkat dan kemudian transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan mudah. QRIS sudah menjadi inovasi penting dalam memajukan masyarakat tanpa uang tunai (*cashless society*) di Indonesia. Namun walau QRIS memberikan penawaran kemudahan dan kebermanfaatan dalam melakukan transaksi, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi agar masyarakat lebih banyak menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS adalah persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan. Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) merujuk kepada sejauh mana pengguna merasa bahwa menggunakan QRIS merupakan suatu tindakan yang mudah. Dan faktor0faktor seperti kesulitan dalam proses pembayaran, tingkat keterampilan teknologi pengguna, dan ketersediaan

alat pembayaran berbasis QRIS di lingkungan sekitar dapat mempengaruhi persepsi kemudahan. Jika pengguna merasa bahwa menggunakan QRIS itu sulit, maka seseorang mungkin akan enggan untuk beralih ke pembayaran tanpa uang tunai. Persepsi kebermanfaatan (*Perceived Utility*) mencakup sejauh mana pengguna merasa bahwa penggunaan QRIS memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembayaran. Manfaat ini dapat mencakup kemudahan akses, kecepatan transaksi, potensi penghematan biaya, dan manfaat lainnya. Jika pengguna tidak melihat manfaat yang cukup besar dalam menggunakan QRIS, seseorang mungkin akan lebih memilih pembayaran tunai atau metode pembayaran lain yang lebih familiar. Penelitian terdahulu juga telah menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan memiliki peran yang signifikan dalam memengaruhi minat penggunaan teknologi baru, termasuk QRIS. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti lebih jauh lagi bagaimana persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di masyarakat. Dengan menggunakan pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor ini, akan lebih mudah untuk merancang strategi yang lebih efektif untuk dapat mendorong QRIS sebagai bagian dari Upaya menciptakan masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia.

Dedikasi untuk Negeri adalah lembaga yang fokus untuk mengembangkan potensi diri pemuda dan pemudi melalui partisipasi dalam aksi nyata pemberdayaan sosial, aksi tanggap bencana dan pemerataan pendidikan di Indonesia. Lembaga yang berdiri pada tanggal 2 Mei 2020, didedikasikan untuk negeri, dengan 3 gerakan, fokus pada 3 bidang yaitu pendidikan, sosial dan kemanusiaan.⁷

Lembaga Dedikasi Untuk Negeri memberikan kesempatan kepada pemuda dan pemudi Indonesia untuk dapat berkontribusi bagi kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, manusia dapat memperoleh pengetahuan melalui pendidikan dan menjadi manusia yang berkualitas. Namun pada kenyataannya pendidikan di

Indonesia masih jauh dari kata merata, apalagi di daerah terpencil yang akses transportasinya sulit dijangkau. Infrastruktur yang kurang memadai menjadi salah satu kendala yang menghambat roda perekonomian, pendidikan, dan masyarakat untuk merata. Jadi, oleh karena itu Dedikasi Untuk Negeri terinspirasi untuk memberikan peluang bagi para pemuda dan pemudi menuangka ide dan gagasannya untuk membantu meningkatkan pendidikan dan sosial ekonomi yang lebih baik lagi dan juga mengajak para donatur untuk ikut berkontribusi mewujudkan pemerataan pendidikan di Indonesia.



Gambar 1. 4 Pra Riset Alasan Menggunakan QRIS

Sumber: Data diolah oleh Peneliti (2023)

Gambar di atas menunjukkan alasan responden menggunakan QRIS dikarenakan dianggap mudah dalam melakukan transaksi dengan presentase 81.3% atau sebanyak 26 orang, alasan kedua yaitu karena mempunyai manfaat dalam bertransaksi dengan presentase 15.6% atau sebanyak 5 orang, alasan yang ketiga yaitu keamanan dengan presentase 3.1% atau sebanyak 1 orang dan alasan yang terakhir yaitu mengikuti *tren cashless* dengan presentase 0% tidak ada.

Lembaga Dedikasi Untuk Negeri juga turut membantu Bank Indonesia dalam membantu memperkenalkan QRIS kepada masyarakat. *Volunteer* Dedikasi

Untuk Negeri dari hasil survey di atas hampir semua sudah menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

Alasan peneliti memilih Dedikasi Untuk Negeri sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa Lembaga Dedikasi Untuk Negeri merupakan lembaga yang terdiri dari Generasi Z (1997 – 2000-an) atau disebut juga dengan generasi *digital native* karena menjadi generasi pertama yang terhubung dengan teknologi dan digital sejak dilahirkan Lanier, (2017). Peluang Generasi Z dalam mempengaruhi dan mengoptimalkan pengimplementasian sistem pembayaran digital di Indonesia itu cukup besar terkhusus dalam penggunaan QRIS.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan pada latar belakang penelitian di atas, menyebutkan bahwa minat penggunaan QRIS pada mempunyai berbagai faktor penyebab yang cukup luas. Maka, penelitian utama pada penelitian ini adalah minat menggunakan QRIS yang ditentukan oleh sejumlah variabel yang turut mengidentifikasi adanya pengaruh langsung terhadap minat menggunakan QRIS sebagai variabel terikat. Oleh karena itu, tidak semua masalah akan dibahas pada penelitian ini mengingat adanya keterbatasan penelitian baik dari segi kemampuan, waktu, tenaga dan biaya, maka tidak semua variabel itu dapat diteliti. Agar penelitian ini dapat lebih terfokus, maka peneliti akan membatasi masalah pada “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kebermanfaatan Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai *Cashless Society* (Studi Kasus Pada Lembaga Dedikasi Untuk Negeri).

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penelitian, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan dapat mempengaruhi minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*?
2. Apakah persepsi kebermanfaatan dapat mempengaruhi minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*?
3. Apakah persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan dapat mempengaruhi minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan tidak lepas dari adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kebermanfaatan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan terhadap minat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai *Cashless Society*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Universitas dapat menambah koleksi bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta pada umumnya dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran pada khususnya.
- b. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai pembayaran digital terutama sistem pembayaran digital dengan menggunakan QRIS.
- c. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau acuan untuk tambahan informasi ketika melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Bank Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk melakukan dalam pengelolaan QRIS sehingga dapat membantu dalam pengembangan QRIS.
- b. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
- c. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.