

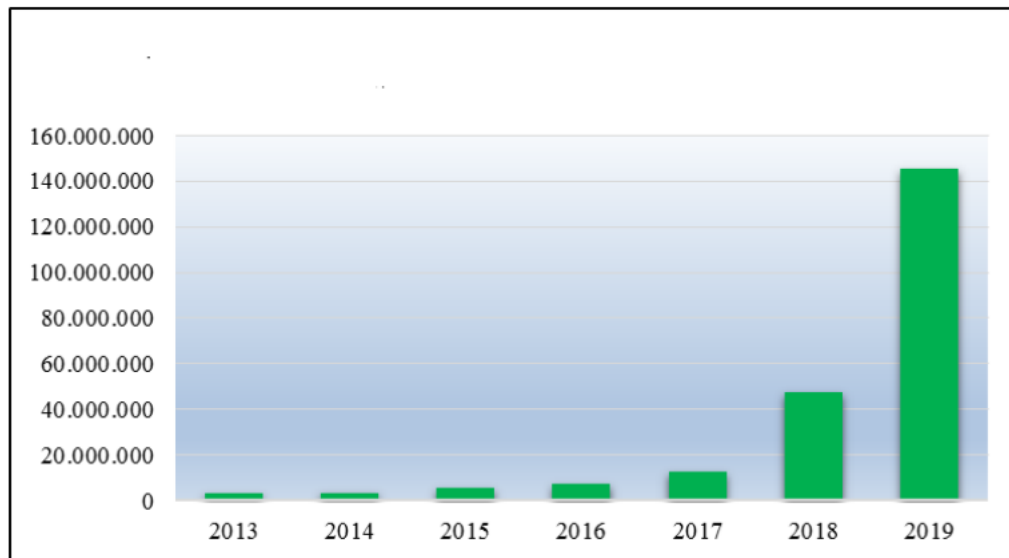
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pembayaran. Salah satu inovasi terbaru di Indonesia adalah penerapan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, sebuah sistem pembayaran digital yang memungkinkan transaksi non-tunai melalui pemindaaman kode QR dengan menggunakan berbagai aplikasi pembayaran yang telah terdaftar di Bank Indonesia. *QRIS* dirancang untuk meningkatkan inklusi keuangan dan mempermudah transaksi, terutama di sektor mikro, kecil, dan menengah (UMKM).

(B. Indonesia, 2023) Penggunaan aplikasi *e-money* di Indonesia telah meningkat pesat sejak 2015, dengan volume transaksi yang melonjak dari Rp. 12,3 triliun pada 2018 menjadi Rp. 145 triliun pada 2019. Meskipun demikian, Indonesia masih tertinggal dalam transaksi non-tunai dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. Generasi milenial, yang mencakup sekitar 33,75% dari total populasi, merupakan pengguna utama *e-money*, dengan 84% hingga 81% dari pengguna berasal dari kelompok ini.



Sumber : Bank Indonesia (data diolah, 2020).

Gambar 1.1 Perkembangan Nilai Transaksi Elektronik di Indonesia Tahun 2013 - 2019

Mahasiswa sebagai bagian dari generasi milenial, memiliki potensi besar dalam mendorong adopsi *e-money* karena mereka cepat beradaptasi dengan teknologi. Adopsi teknologi pembayaran digital di kalangan mahasiswa Indonesia masih terbilang rendah. Meskipun mahasiswa merupakan kelompok yang dianggap terbuka terhadap inovasi teknologi, mereka belum sepenuhnya memanfaatkan *QRIS* sebagai sarana pembayaran digital. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (A. U. Indonesia, 2023) pada tahun 2023, sekitar 45% mahasiswa di Indonesia mengaku belum pernah menggunakan *QRIS* untuk transaksi pembayaran digital. Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan teknologi digital di kalangan mahasiswa dan kenyataan adopsinya, meskipun generasi muda sering kali menjadi kelompok pertama yang mengadopsi teknologi baru.

Lebih lanjut, penelitian oleh (Wijayanto et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman mengenai manfaat *QRIS* dan ketidakpercayaan terhadap sistem pembayaran digital menjadi salah satu alasan utama rendahnya adopsi *QRIS* di kalangan mahasiswa. Selain itu, faktor kebiasaan menggunakan metode pembayaran lain yang lebih tradisional, seperti uang tunai dan kartu debit, juga turut memengaruhi rendahnya tingkat adopsi *QRIS* di kalangan mahasiswa.

Fenomena ini mengindikasikan adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi adopsi *QRIS* yang belum sepenuhnya dipahami. Padahal, mahasiswa merupakan kelompok yang sangat potensial untuk memanfaatkan teknologi pembayaran digital, mengingat kebiasaan mereka yang sangat bergantung pada penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Data dari Bank Indonesia (B. Indonesia, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan pembayaran digital oleh generasi muda di Indonesia hanya mencapai 45%, jauh di bawah target inklusi keuangan nasional yang ditetapkan sebesar 75% pada 2025.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi adopsi teknologi, termasuk dalam hal ini *QRIS*. Teori yang sering digunakan untuk menganalisis adopsi teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). TAM mengemukakan bahwa dua faktor utama yang memengaruhi penerimaan teknologi adalah persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*) dari teknologi tersebut. Dalam konteks *QRIS*, kemudahan dalam melakukan transaksi dan manfaat praktis yang didapatkan dari penggunaan *QRIS* adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk mengadopsi teknologi ini. Selain itu, faktor

sosial dan budaya juga turut mempengaruhi, di mana norma sosial dan pengaruh orang lain, terutama dalam lingkungan akademik seperti kampus, dapat memotivasi atau justru menghalangi adopsi *QRIS*.

Selain itu, faktor kepercayaan terhadap sistem pembayaran digital juga berperan penting dalam mempengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan *QRIS*. Kepercayaan ini mencakup aspek keamanan transaksi, perlindungan data pribadi, dan kestabilan sistem yang digunakan. Dalam hal ini, Bank Indonesia dan penyedia layanan *QRIS* harus memastikan bahwa sistem yang digunakan dapat memberikan rasa aman bagi penggunanya, agar mahasiswa merasa nyaman dalam menggunakan *QRIS* untuk transaksi sehari-hari. Kepercayaan ini terkait erat dengan persepsi terhadap keamanan sistem dan kemudahan dalam menyelesaikan transaksi tanpa hambatan.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *QRIS*, khususnya di kalangan mahasiswa. Pemahaman ini akan memberikan wawasan bagi penyedia layanan *QRIS* dalam merancang strategi komunikasi dan edukasi yang lebih efektif kepada mahasiswa sebagai pengguna potensial. Penelitian ini juga akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kebijakan di bidang inklusi keuangan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa sebagai salah satu kelompok pengguna yang memiliki potensi besar dalam memajukan adopsi teknologi pembayaran digital.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai adopsi teknologi digital, khususnya *QRIS*, menunjukkan bahwa faktor seperti *Perceived Usefulness* dan

Perceived Ease of Use memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan niat individu untuk mengadopsi teknologi tersebut. Selain itu, penelitian oleh (Wijayanto et al., 2024) menunjukkan bahwa faktor literasi keuangan dan pemahaman terhadap sistem pembayaran digital turut berperan dalam keputusan mahasiswa untuk menggunakan *QRIS*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Musriful (2024) juga menunjukkan bahwa adopsi *QRIS* dapat dipengaruhi oleh kombinasi antara *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), di mana sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku turut menentukan niat dan perilaku pengguna dalam menggunakan *QRIS*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *QRIS* di kalangan mahasiswa, dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, norma sosial, dan kepercayaan terhadap sistem pembayaran digital mempengaruhi niat dan keputusan mahasiswa untuk mengadopsi *QRIS*. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan adopsi *QRIS* di kalangan mahasiswa. Sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan aplikasi yang menggunakan fitur *QRIS* agar meningkatkan adopsi *QRIS* pada mahasiswa dan nantinya UMKM dapat meningkatkan adopsi *QRIS*. Sehingga, diharapkan nantinya dapat meningkatkan pertumbuhan perekonomian di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi adopsi fitur *QRIS* di kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap sikap mahasiswa terhadap penggunaan fitur *QRIS*?
3. Apakah *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap sikap mahasiswa dalam menggunakan fitur *QRIS*?
4. Sejauh mana *Trust* berperan dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap fitur *QRIS*?
5. Bagaimana pengaruh *Subjective Norms* terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan fitur *QRIS*?
6. Apa hubungan antara sikap mahasiswa terhadap penggunaan fitur *QRIS* dan niat mereka untuk mengadopsinya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi fitur *QRIS* di kalangan mahasiswa.
2. Menganalisis pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap sikap mahasiswa dalam menggunakan fitur *QRIS*.
3. Menilai pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap sikap mahasiswa dalam penggunaan fitur *QRIS*.
4. Mengeksplorasi peran *Trust* dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap fitur *QRIS*.

5. Menganalisis pengaruh *Subjective Norms* terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan fitur *QRIS*.
6. Meneliti hubungan antara sikap mahasiswa terhadap penggunaan fitur *QRIS* dan niat mereka untuk mengadopsinya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori terkait perilaku adopsi teknologi, khususnya dalam konteks penggunaan fitur *QRIS*. Dengan menggabungkan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya pemahaman terhadap variabel-variabel seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan *Subjective Norms* serta pengaruhnya terhadap sikap dan niat pengguna dalam mengadopsi teknologi keuangan digital. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat menjadi acuan bagi studi-studi selanjutnya yang membahas adopsi teknologi di kalangan generasi muda atau mahasiswa, terutama dalam konteks keuangan digital dan inovasi teknologi di era *cashless society*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi industri penyedia layanan *QRIS* dalam merumuskan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan adopsi pengguna, khususnya di kalangan

mahasiswa. Dengan memahami faktor-faktor seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan *Subjective Norms*, perusahaan dapat menyusun pendekatan pemasaran, pengembangan fitur-fitur, serta kampanye edukasi digital yang lebih tepat sasaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*) dan membangun kepercayaan konsumen terhadap keamanan serta kenyamanan dalam bertransaksi secara digital. Hal ini penting untuk memperkuat posisi industri *QRIS* dalam menghadapi persaingan dan mendorong pertumbuhan ekosistem keuangan digital di Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang penelitian yang mencakup perkembangan fitur *QRIS* di Indonesia dan potensi adopsinya di kalangan mahasiswa. Selain itu, bab ini menyajikan rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis.

BAB 2 KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang relevan dengan topik penelitian, meliputi konsep *QRIS*, *Technology Acceptance Model* (TAM), dan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Kajian literatur akan membahas penelitian-

penelitian terdahulu terkait adopsi teknologi finansial, khususnya di kalangan mahasiswa. Bab ini juga menyajikan kerangka konseptual penelitian serta pengembangan hipotesis yang menghubungkan variabel *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust*, dan *Subjective Norms* dengan sikap dan niat mahasiswa dalam mengadopsi fitur *QRIS*.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan, mencakup desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, serta operasionalisasi variabel penelitian. Bab ini juga menjelaskan instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Penjelasan mengenai validitas dan reliabilitas instrumen penelitian juga disajikan dalam bab ini.

BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian lapangan, meliputi karakteristik responden, analisis deskriptif variabel penelitian, hasil pengujian hipotesis, serta pembahasan temuan penelitian. Pembahasan akan menginterpretasikan hasil statistik dan mengaitkannya dengan teori serta penelitian terdahulu untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi fitur *QRIS* di kalangan mahasiswa.

BAB 5 PENUTUP DAN IMPLIKASI MANAJERIAL

Bab ini merupakan bagian akhir penelitian yang berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dan temuan penelitian. Bab ini juga menyajikan implikasi manajerial

bagi penyedia layanan *QRIS* dalam meningkatkan adopsi di kalangan mahasiswa, keterbatasan penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Implikasi manajerial akan berfokus pada strategi pemasaran, pengembangan fitur fitur, serta upaya edukasi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penggunaan fitur *QRIS* di kalangan generasi milenial, khususnya mahasiswa.

