

**PENGUNAAN SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI  
QRIS MELALUI PENDEKATAN EKONOMI MIKRO  
STUDI KASUS : (MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI  
DAN BISNIS UNIVERSITAS BENGKULU)**



**SKRIPSI**

**OLEH:**

**ADITYA KURNIAWAN**

**C1A017062**

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2022**

**PENGUNAAN SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI  
QRIS MELALUI PENDEKATAN EKONOMI MIKRO  
STUDI KASUS : (MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI  
DAN BISNIS UNIVERSITAS BENGKULU**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Bengkulu  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Ekonomi

**OLEH:**

**ADITYA KURNIAWAN**

**C1A017062**

**PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS BENGKULU  
2022**

**Proposal oleh Aditya Kurniawan ini**

**Telah diperiksa dan disetujui**

**Bengkulu, 2 April 2022**

**Pembimbing**

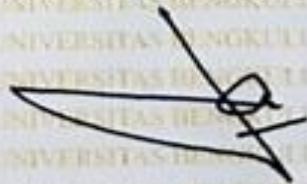


**Esti Pasaribu, S.E., M.Ec.Dev**  
**NIP.198701302019032009**



**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Ekonomi Pembangunan**



**Dr. Bambang Agoes Hermanto, SE., M.Sc**  
**NIP: 196208191988031001**

**Skripsi oleh Aditya Kurniawan ini**

**Telah diperiksa dan disetujui**

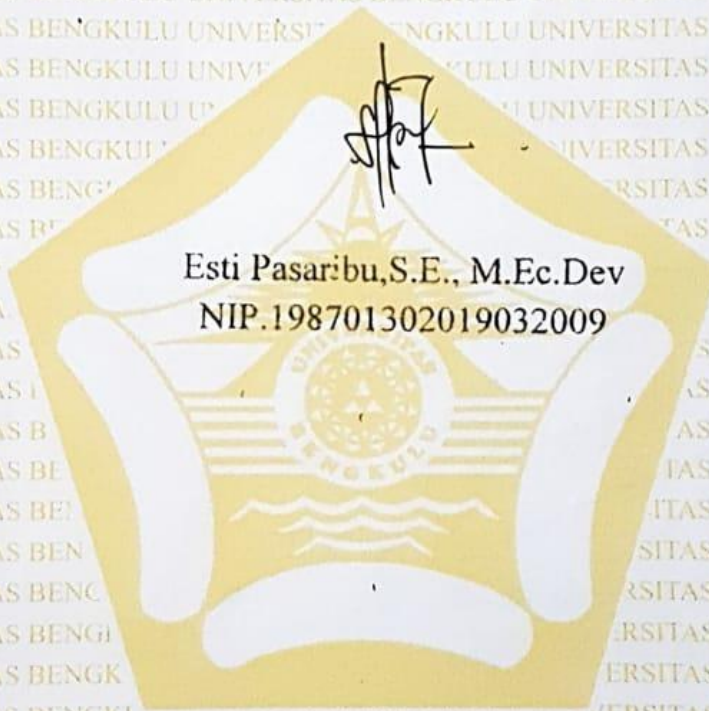
**Bengkulu, November 2022**

**Pembimbing**



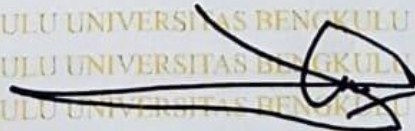
**Esti Pasaribu, S.E., M.Ec.Dev**

**NIP.198701302019032009**



**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Ekonomi Pembangunan**



**Dr. Bambang Agoes Hermanto, SE., M.Sc**

**NIP: 196208191988031001**

Bengkulu, Desember 2022  
Skripsi oleh Aditya Kurniawan ini  
Telah dipertahankan di depan tim penguji pada

Pembimbing

Sekretaris penguji



Esti Pasaribu S.E., M.Ec.Dev  
NIP: 198701302019032009



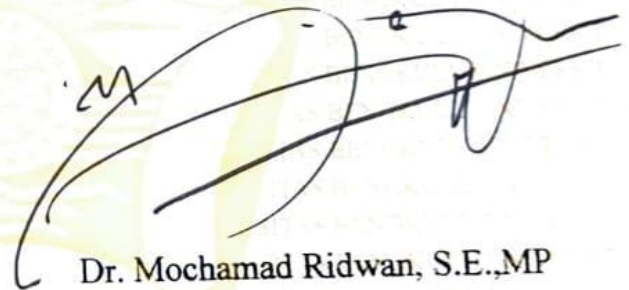
Ratu Eva Febriani S.E., M.Sc  
NIP: 198402032008122003

Anggota I

Anggota II



Barika, S.E., M.Si  
NIP: 197809112009122003



Dr. Mochamad Ridwan, S.E., MP  
NIP: 196107101988031003

Mengetahui,

Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Fachruzzaman, SE., MDM, Ak, CA, Asean CPA

NIP 19710313 199601 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau symbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui sebagai bagian tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan kepada penulis aslinya.

Apabila saya melakukan hal tersebut diatas, baik sengaja ataupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik skripsi yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri. Bila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Bengkulu, Desember 2022



Aditya Kurniawan

## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

“karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Al-Insyirah: 5-6)

Teruslah berdo’a karena dengan berdo’a hidup kita memiliki harapan yang pasti.

“Aku tidak mengatakannya, tapi aku melihat masa depan yang cerah ada di depan mata”

Karya ini kupersembahkan buat:

- Ayahanda (Alm) Herman Bedullahab, ibunda yasa kartini serta kakak dan adekku semua keponakan ku yang selalu mengiringi dengan doa untuk ku untuk menjadi lebih baik
- My beloved Harti Puspa Yunita
- Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ku banyak pengalaman dan pengetahuan.

**THE USE OF NON-CASH TRANSACTION SYSTEM (QRIS) THROUGH  
THE MICROECONOMIC APPROACH A CASE STUDY OF: STUDENTS  
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS UNIVERSITY OF  
BENGKULU**

**Aditya kurniawan<sup>1</sup>  
Esti Pasaribu<sup>2</sup>**

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the perception of convenience, efficiency and risk on student interest in using QRIS transactions. This research is qualitative descriptive. The data of this research was obtained from a questionnaire and interview distributed to students of economics development at the University of Bengkulu via google form. The sampling technique used is a random sampling technique. Students' perceptions will be based on indicators of ease of efficiency and risk which then affect students' requests to use QRIS with satisfaction level using Indefrent curve The results of the study concluded that the perception of convenience and efficiency had a positive influence on attracting students to use QRIS. While the perception of risk cannot influence students' requests to use the QRIS payment method*

*Keyword : Satisfaction,Readability,QRIS*

- 1.Student*
- 2.Supervisor*

# **PENGUNAAN SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI QRIS MELALUI PENDEKATAN EKONOMI MIKRO STUDI KASUS : (MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BENGKULU)**

Aditya Kurniawan<sup>1</sup>

Esti Pasaribu<sup>2</sup>

## **RINGKASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah persepsi mahasiswa akan penggunaan transaksi non tunai. Penelitian ini bermanfaat untuk menentukan apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa akan layanan pembayaran dengan menggunakan QRIS dan apakah sistem pembayaran digital ini memberikan tingkat kepuasan yang lebih tinggi daripada pembayaran secara tunai.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif asosiatif. Data diperoleh dari kuisioner melalui *google form* dan wawancara mendalam ke mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu. Teknik sampling yang digunakan ialah *purposive sampling*. Tanggapan dari responden dalam indikator menggunakan analisis deskriptif dan data diolah menggunakan tingkat kepuasan berdasarkan *indeferent curve*.

Berdasarkan kurva indeferen dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna QRIS lebih tinggi dari penggunaan uang tunai pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu dilihat dari kenaikan kurva yang ada pada titik  $IC_1, IC_2, IC_3$  sebagai tingkatan kepuasan penggunaan nya.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan dan efisiensi memiliki pengaruh positif untuk menarik minat mahasiswa dalam penggunaan QRIS, sedangkan persepsi risiko tidak mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan metode pembayaran QRIS. Lebih jauh lagi, ditemukan juga bahwa kepuasan mahasiswa melakukan pembayaran menggunakan QRIS dalam bertransaksi lebih tinggi daripada secara tunai.

Berdasarkan tingginya tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaan QRIS, maka diperlukan sosialisasi penggunaan QRIS yang lebih luas, khususnya kepada UMKM dan pelaku usaha. Selain itu, BI sebagai penyedia layanan QRIS dapat terus meningkatkan layanan, khususnya dari sisi kemudahan dan efisiensi layanan Qris karena kedua hal tersebut yang paling mempengaruhi persepsi masyarakat akan penggunaan sistem pembayaran digital. Penelitian ini perlu diteliti lebih dalam dengan memasukkan unsur kepuasan optimum dan garis anggaran. Selain itu, peneliti selanjutnya juga bisa memperluas cakupan penelitian terhadap semua fakultas yang ada di Universitas Bengkulu.

Kata Kunci :Kepuasan,Minat,QRIS

1.Penulis

2.Pembimbing

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis penjabarkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Penggunaan sistem transaksi non tunai QRIS melalui pendekatan ekonomi mikro studi kasus: (mahasiswa Feb universitas bengkulu)”. Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S1 Sarjana Ekonomi (S.E), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu (UNIB).

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat

1. Ibu Esti Pasaribu, S.E., M.Ec.Dev selaku Pembimbing Utama yang telah membimbing, meluangkan waktu, memberikan banyak kemudahan, memberikan masukan, keteladanan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir (Skripsi) ini.
2. Tim Penguji mulai dari tahap proposal sampai dengan proses saat ini, bapak Dr. Mochamad Ridwan S.E,MP, ibu Dr.Ir Lela Rospida, MM, Ratu Eva febriani S.E.,M.Sc dan Ibu Barika, SE,M.Si,. Terima kasih telah berkenan memberikan masukan untuk penyempurnaan naskah mulai dari gagasan awal tema penelitian hingga selesainya skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang telah membimbing, mengarahkan, menasehati dan membagi ilmu pengetahuan sebagai bekal bagi penulis dalam pengembangan keilmuan maupun penyelesaian Skripsi ini.
4. Terimakasih untuk my beloved Harti Puspa Yunita yang selalu ada dalam memberikan motivasi dan support selama pengerjaan skripsi ini.
5. Terima kasih untuk mama ku selalu mendorong ku agar cepat menyelesaikan studi dengan memberikan dukungan moril maupun materil selama ini. Love you ma doakan anakmu sukses ya..
6. Terima kasih kakak kakak ku, oktarina, febriandi, hari dan adikku tersayang M.Panca atas semua dukungan nya.
7. Teman – teman angkatan 2017 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu. Terima kasih atas pertemanan, semangat, pengalaman dan kesempatan yang diberikan.

## DAFTAR ISI

|                                                             |                                     |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL.....                                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PENGAJUAN JUDUL .....                               | ..ii                                |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                     | ..ii                                |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                                     | ..iv                                |
| HALAMAN MOTTO.....                                          | ..v                                 |
| ABSTRAK.....                                                | ..vi                                |
| RINGKASAN.....                                              | ..vii                               |
| KATA PENGANTAR.....                                         | ..viii                              |
| DAFTAR ISI.....                                             | ..ix                                |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                     | 1                                   |
| 1.2. Masalah dan pertanyaan penelitian .....                | 7                                   |
| 1.3. Tujuan penelitian.....                                 | 10                                  |
| 1.4. Manfaat penelitian .....                               | 11                                  |
| 1.5. Ruang lingkup penelitian .....                         | 11                                  |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                 | 12                                  |
| 2.1. Landasan teori .....                                   | 12                                  |
| 2.2. Perilaku kepuasan (kurva indeferensi) .....            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.3. Jenis sistem pembayaran .....                          | 11                                  |
| 2.3.1. Sistem pembayaran tunai .....                        | 15                                  |
| 2.3.2. Kebijakan pengedaran uang tunai .....                | 16                                  |
| 2.3.3. Sistem pembayaran non tunai .....                    | 13                                  |
| 2.4. Quick Response Code (QR Code).....                     | 22                                  |
| 2.5. Persepsi Kemudahan penggunaan (ease of use) QRIS ..... | 20                                  |
| 2.6. Persepsi Efisiensi QRIS.....                           | 27                                  |
| 2.7. Persepsi resiko penerapan QRIS dalam masyarakat.....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 2.8. Penelitian terdahulu .....                             | 29                                  |
| 2.9. Rerangka penelitian .....                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| BAB III METODE ANALISIS.....                                | 27                                  |
| 3.1. Jenis dan desain penelitian.....                       | 27                                  |
| 3.1.1. Jenis penelitian.....                                | 27                                  |
| 3.1.2. Desain penelitian .....                              | 35                                  |

|                                                           |                                     |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 3.2. Waktu dan tempat penelitian .....                    | 27                                  |
| 3.2.1. Waktu penelitian.....                              | 27                                  |
| 3.2.2. Tempat penelitian .....                            | 36                                  |
| 3.3. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel.....    | 36                                  |
| 3.3.1. Definisi Operasional.....                          | 36                                  |
| 3.3.2. Pengukuran Variabel.....                           | 28                                  |
| 3.4. Populasi, sampel dan metode pengambilan sampel ..... | 39                                  |
| 3.5. Jenis,sumber dan teknik pengambilan data.....        | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| 3.6. Metode Analisis Data .....                           | 41                                  |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                         | 32                                  |
| 4.1 Hasil Penelitian.....                                 | 32                                  |
| 4.1.1 Deskripsi Data.....                                 | 32                                  |
| 4.1.2 Karakteristik Responden.....                        | 33                                  |
| 4.2 Pembahasan .....                                      | 36                                  |
| 4.2.1 Minat menggunakan QRIS oleh mahasiswa FEB.....      | 36                                  |
| 4.2.2 Tingkat kepuasan penggunaan QRIS.....               | 42                                  |
| BAB V PENUTUP.....                                        | 46                                  |
| 5.1 Kesimpulan.....                                       | 46                                  |
| 5.2 Saran .....                                           | 47                                  |
| 5.3 Keterbatasan penelitian.....                          | 47                                  |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                       | 50                                  |

## DAFTAR TABEL

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Jumlah merchant QRIS di Bengkulu.....            | 6  |
| Tabel 3.1 Skor kategori jawaban.....                       | 29 |
| Tabel 3.2 Data mahasiswa FEB Unib.....                     | 30 |
| Tabel 4.1 <i>Screening question</i> .....                  | 32 |
| Tabel 4.2 Karakteristik responden.....                     | 33 |
| Tabel 4.3 Hasil wawancara tentang kepuasan penggunaan..... | 34 |
| Tabel 4.4 Indikator kemudahan.....                         | 37 |
| Tabel 4.5 Indikator efisiensi.....                         | 38 |
| Tabel 4.6 Indikator resiko.....                            | 39 |
| Tabel 4.7 Indikator minat.....                             | 41 |
| Tabel 4.8 Persentase kepuasan hasil wawancara.....         | 43 |

## DAFTAR GAMBAR

|        |                                                           |    |
|--------|-----------------------------------------------------------|----|
| Gambar | 1.1 Jumlah merchant penyedia QRIS.....                    | 5  |
| Gambar | 2.1 Kurva indeferensi.....                                | 10 |
| Gambar | 2.2 Kurva indferensi kepuasan meningkat.....              | 17 |
| Gambar | 2.3 Bentuk QR <i>code</i> .....                           | 22 |
| Gambar | 2.4 Struktur QR <i>code</i> .....                         | 23 |
| Gambar | 2.5 Rerangka Analisis.....                                | 34 |
| Gambar | 4.1 Diagram responden berdasarkan jurusan.....            | 43 |
| Gambar | 4.2 Grafik penggunaan transaksi.....                      | 43 |
| Gambar | 4.3 Kurva indeferensi kepuasan berdasarkan wawancara..... | 44 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar belakang**

Teknik pembayaran paling efektif dan efisien dapat mempermudah kelangsungan kegiatan ekonomi. Tingkat lalu lintas pembayaran yang tinggi ikut serta dalam mendukung sistem perdagangan dan lalu lintas jual beli di tingkat nasional dan internasional, teruntuk negara-negara berkembang. Sistem yang efisien jika dapat meminimalkan biaya untuk memperoleh berbagai keuntungan dalam bertransaksi. Sistem pembayaran dan bentuk transaksi ekonomi berkembang dari waktu ke waktu. melesatnya pertumbuhan di bidang teknologi metode pembayaran dapat mengubah peranan uang *cash* sebagai bentuk metode pembayaran tunai menjadi metode pembayaran non tunai yang lebih praktis (Pramono, 2006).

Sistem pembayaran ada dari nenek moyang kita. itu tumbuh dan terkadang beradaptasi seiring waktu. Seluruh sistem pembayaran dimulai dengan penemuan proses pertukaran. Barter adalah satu dari jenis jual beli paling awal. Cara ini memungkinkan orang untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan bertukar kebutuhan.

Barter dapat dilihat lagi ke 6000 SM. Hal ini dapat ditelusuri kembali ke Sistem pertukaran diyakini pertama kali dibawa oleh bangsa mesopotamia. Barter kemudian diklaim dan dikembangkan kembali oleh Fenisia. Bangsa itu bertukar produk dengan warga di kota yang lain di seberang lautan. Barter dianggap tidak efektif dalam praktiknya karena sulit untuk menentukan nilai tukar yang sesuai

untuk produk yang Anda inginkan, dan juga sulit untuk menemukan orang yang bersedia menggunakannya untuk ditukar dengan produk yang Anda jual.

Untuk menangani hal tersebut, mulailah muncul pemikiran-pemikiran untuk memakai suatu benda yang orang butuhkan dan kita butuhkan akan saling ditukar. Benda yang ditentukan merupakan barang yang dapat diterima secara umum (*generally accepted*), benda-benda yang terseleksi memiliki nilai tinggi sehingga menjadi kebutuhan primer harian.

Setelah itu timbul masalah baru, yakni masih begitu sulit menentukan harga tukar melalui barang tersebut. dan juga ketahanan dasar barang yang dipergunakan juga membuat masalah lainnya, karena benda yang digunakan tersebut mudah rusak dan tidak awet. Lalu munculah dengan uang bermula berbahan dasar logam. Logam diambil sebab mempunyai unsur nilai yang tinggi sehingga digemari dan diterima oleh umum, awet dan tidak mudah rusak, mudah dibagi tidak berkurang nilainya dan mudah untuk dipindahkan tangan. Benda yang memenuhi syarat antara lain berupa emas dan perak karena sebagai logam mulia.

Menurut Undang-Undang (BI) No. 23 1999, uang tunai digunakan untuk membayar tunai. Singkatnya, koin uang yang berjenis kertas atau logam yang dibentuk dari bahan dasar emas atau juga perak yang berharga dan tidak mudah hancur. Atau berbentuk selembar kertas yang rusak karena uang. Transaksi non tunai, di sisi lain, dapat berupa transfer kawat atau penggunaan kartu sebagai metode pembayaran, seperti kartu debit atau kredit.

Sejalan dengan perkembangan model perekonomian, muncul suatu argumen bahwa ada kesulitan saat cara tukar menukar sulit dilakukan dikarenakan jumlah uang logam ternyata terbatas. Maka dibuatlah dari berbagai ide untuk menciptakan uang berbentuk kertas agar mempermudah proses jual dan beli.

Lalu dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, semua potensi dan unsur dalam bentuk penghidupan serta dengan sistem terdigitalisasi dan semua Kemajuan ini dimulai oleh BCA (Bank Central Asia) dengan menggarap *e-banking* pada tahun 2001. Orang-orang mulai menggunakan teknik cicilan ini, yang membawa ekspansi perdagangan melalui web. Pertukaran perbankan web melonjak dan merupakan kemajuan besar yang membuat banyak orang mulai banyak bertukar di sana (elfi intern, 2020).

Majunya peradaban dan teknologi informasi semakin berkembang memberikan sejumlah penawaran kemudahan bagi kehidupan manusia sehingga seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin melesat, kemajuan teknologi yang tercantum pelan pelan juga mengganti peranan uang menuju keraarah yang lebih praktis (Parastiti, D.E., dkk., 2015). Namun ada tingkat kepuasan yang harus diukur agar teknologi dapat diterima maka dari itu nilai kepuasan juga penting dan dapat menjadi tolak ukur sebagai minat seseorang dalam menggunakan dan menerima teknologi baru.

Di zaman sekarang metode *Payment cards* berubah menjadi bentuk *e-money* dalam elektronik yang populer juga digemari banyak orang. sesuai ketentuan yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dalam Peraturan BI No. 11.12, PBI/2009

mengatur tentang proses uang elektronik dengan menggunakan server *chip*. Selain uang, ada juga *e-wallet*. Perbedaan antara *e-money* dan *e-wallet* adalah jumlah maksimum kredit yang dapat Anda masukkan. Saldo maksimum *e-commerce* hanya 5 juta, tetapi *e-wallet* terbesar dapat mencapai 10 juta.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, membuat para pelaku ekonomi lebih memacu diri dalam menghasilkan kecepatan dan ketepatan dalam bertransaksi khususnya kalangan mahasiswa dalam berbelanja ataupun bertransaksi uang dan juga dapat dipergunakan oleh masyarakat luas. Hal tersebut menyebabkan sulit dan lambat nya dalam kegiatan bertransaksi apalagi sekarang kita berada dalam dunia industri dan teknologi yang sudah berekmbang pesat maka harusnya bentuk transaksi sudah mempunyai banyak keunggulan yang memudahkan seseorang untuk melakukan kegiatan transaksi. Terobosan baru yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia ialah metode pembayaran scan yang dinamakan dengan (*Quick Response Standart Indonesia*) QRIS yang intinya adalah untuk meningkatkan kualitas bangsa Indonesia dalam segi bertransaksi yang mudah aman dan terkendali, Segala upaya yang dilakukan oleh pihak Bank sentral tersebut memacu agar kita sebagai mahasiswa tentunya memahami bahwa untuk melakukan pilihan atau lebih selektif dalam menggunakan suatu jenis model transaksi dan harus melek terhadap suatu perubahan dalam bertransaksi.

Kepuasan tinggi atau kesenangan menghadirkan kelekatan emosional terhadap suatu perubahan. Hasilnya adalah loyalitas dalam penggunaan suatu teknologi. kepuasan pelanggan merupakan suatu tanggapan dari konsumen atas kinerja yang telah diberikan sesuai dengan harapan pelanggan. Menurut Band (1991) dalam

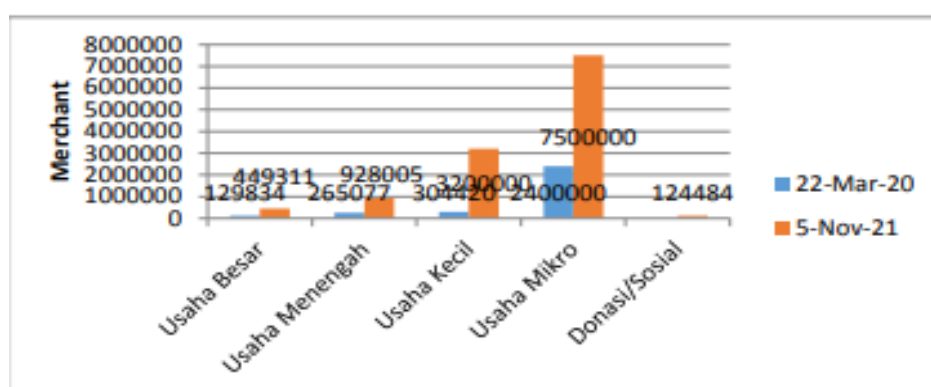
(Setiyawati,2009) kepuasan pelanggan merupakan suatu tingkatan dimana kebutuhan, keinginan dan harapan dari pelanggan dapat terpenuhi yang akan mengakibatkan terjadinya pembelian ulang atau kesetiaan yang berlanjut. Pentingnya kepuasan pelanggan bagi pebisnis yaitu demi mempertahankan kelangsungan hidup bisnis tersebut dalam jangka panjang. kepuasan pelanggan menjadi tolak ukur pasar bagaimana hal kedepannya atau bahkan ada beberapa hal yang harus dirubah karena pelanggan merasa tidak puas atau dirugikan. Jika konsumen tidak puas tentunya konsumen tidak akan kembali lagi dan mungkin bisa juga mengeluhkan ketidakpuasannya kepada konsumen lain.

Di bengkulu, Bank Indonesia (BI) menargetkan sebanyak 75.400 orang di Bengkulu tahun 2021 ini menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) atau pembayaran tanpa sentuh sebagai metode pembayaran utama sehari-hari. Pemerintah provinsi bengkulu sudah mulai mengenalkan QRIS sebagai metode pembayaran pada awal agustus tahun 2020 sebagai kemajuan pembayaran digital ke masyarakat. masuknya QRIS di bengkulu diiringi dengan peluncuran ‘BERIJO’ yang artinya belanja sayur dan sembako dari rumah ajo, yang dilakukan secara daring dengan metode pembayaran digital.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Isti Sundari Apriani (2019), tentang pemahaman masyarakat terhadap alat pembayaran non tunai untuk transaksi dijelaskan bahwa pedagang di sekitar kampus IAIN Bengkulu dan Unived Bengkulu masih sama dan kurang menerapkan secara menyeluruh transaksi non tunai tersebut. Mereka mengetahui transaksi non tunai namun masih menganggap uang tunai lebih efisien.

Selain itu dalam penelitian oleh Fitriani Latief (2020) tentang analisis pengaruh kemudahan, promosi, dan kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan uang digital Kenyamanan dan kemanfaatan uang digital menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan mengingat dua hal tersebut sangat penting dengan pilihan masyarakat dalam menggunakan *e-money*. Kombinasi ketiganya dapat menumbuhkan rasa kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan uang digital, sehingga langkah-langkah untuk mempromosikan uang elektronik belum difikir

Di era perkembangan digitalisasi, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang biasa disebut sebagai *merchant* sebagai kelompok usaha yang memiliki jumlah paling besar dalam perekonomian Indonesia, diharuskan untuk melek teknologi supaya perkembangan usaha mereka tidak ketinggalan dengan produk-produk usaha lainnya. Berdasarkan informasi dari Bank Indonesia pengguna QRIS di Indonesia jumlah terbanyak ada pada usaha mikro.



Sumber: KPwBI Bengkulu

Gambar 1.1 jumlah *merchant* pengguna QRIS di Indonesia

Berdasarkan gambar 1.1 laporan pertemuan tahunan Bank Indonesia 2021 hingga 5 November 2021 jumlah *merchant* pengguna QRIS di Indonesia telah mencapai 12,2 juta. Angka ini meningkat tajam hingga 279,1% dibandingkan 22 maret 2020 yang hanya sebanyak 3,08 juta *merchant*. Dilihat dari gambar 1.1 jumlah tertinggi pengguna QRIS di Indonesia yaitu pada usaha mikro mencapai 7,53 juta pengguna.

Tabel 1.1 Jumlah *Merchant* UMKM QRIS Provinsi Bengkulu 2022

|                         | JULI<br>2022 | AGUSTUS<br>2022 | SEPTEMBER<br>2022 | OKTOBER<br>2022 | NOVEMBER<br>2022 | DESEMBER<br>2022 |
|-------------------------|--------------|-----------------|-------------------|-----------------|------------------|------------------|
| BENGKULU                | 46,481       | 55,242          | 62,483            | 67,723          | 71,052           | 97,830           |
| Kab. Bengkulu selatan   | 1,298        | 1,450           | 2,298             | 3,065           | 3,651            | 4,714            |
| Kab. Bengkulu Tengah    | 1,018        | 1,101           | 1,473             | 1,882           | 2,183            | 3,242            |
| Kab. Bengkulu Utara     | 2,792        | 3,082           | 3,701             | 4,113           | 4,480            | 5,805            |
| Kab. Kaur               | 743          | 915             | 1,288             | 1,950           | 2,335            | 3,369            |
| Kab. Kepahiang          | 1,420        | 1,499           | 2,046             | 2,324           | 2,521            | 3,612            |
| Kab. Lebong             | 320          | 657             | 725               | 882             | 951              | 1,022            |
| Kab. Muko-muko          | 1,039        | 1,104           | 1,729             | 2,004           | 2,208            | 3,238            |
| Kab. Rejang Lebong      | 2,401        | 2,525           | 3,615             | 4,014           | 4,542            | 5,733            |
| Kab. Seluma             | 1,278        | 1,445           | 2,329             | 3,271           | 3,700            | 4,761            |
| KPwBI Provinsi Bengkulu | 46,481       | 55,242          | 62,483            | 67,723          | 71,052           | 97,830           |

Sumber: KPwBI Bengkulu

Berdasarkan tabel 4.3 pangsa terbesar berada di Kota Bengkulu sebanyak 97,830 *merchant*. Meskipun UMKM di Bengkulu belum sepenuhnya menggunakan QRIS, dikarenakan masih minimnya pengetahuan akan layanan pembayaran non tunai, kondisi jaringan internet dan masih adanya kepercayaan yang kurang aman akan keamanan transaksi tersebut. Pada gambar dibawah ini menunjukkan perbandingan jumlah UMKM di Kota Bengkulu.

Penggunaan sistem QRIS menurut kepala tim advisory & pengembangan ekonomi mengatakan dalam talkshow ke mahasiswa bengkulu peluang bisnis

masyarakat akan sangat menguntungkan. maka dari itu QRIS adalah integrasi dari segala sistem *barcode* yang ada, masyarakat harus diberi pemahaman tentang teknologi QRIS ini salah satunya melalui mahasiswa. QRIS diharapkan mampu menangani situasi yang sering terjadi dalam bertransaksi jual beli seperti pengembalian uang yang tak semestinya dengan permen, bahaya pemalsuan uang, dan kehilangan uang serta dengan menggunakan sistem QRIS dapat menghindari virus corona ( [www.IAIN Bengkulu](http://www.IAIN Bengkulu), diakses pada 23/06/21)

Dalam kuliah umum di Universitas Bengkulu, dan juga menurut Dr sugeng yang merupakan alumnus Universitas Gadjah Mada yang pernah menjabat sebagai kepala kantor BI di new york menjelaskan QRIS sangat efektif untuk perekonomian dan segera harus di sosialisasikan ke berbagai lapisan masyarakat. ([www.UNIB.ac.id](http://www.UNIB.ac.id) diakses pada 21/05/21)

Dengan meningkatnya metode pembayaran dalam peranan uang tunai (*currency*) yang dipahami masyarakat sebagai alat pembayaran yang sah. Bank indonesia di kota bengkulu menargetkan penggunaan QRIS harus memenuhi target hingga 75.400 namun hingga tahun 2021 sumber dari medcom.id express menyatakan BI bengkulu hanya mampu mencapai 51% dari target dan juga humas BI bengkulu juga memberikan pernyataan yang sama (Wicaksono, 2021)

Mahasiswa merupakan segmen utama dalam mencari dan memperkenalkan sistem pembayaran yang cepat dan efisien ditambah lagi mahasiswa merupakan yang paling melek terhadap teknologi. Alasan mengapa mahasiswa menjadi antusias yang paling utama karena Pertama, mahasiswa berasal dari kaum milenial

yang selalu mengikuti tren. Kedua, karena membeli kebutuhan sehari-hari di zaman sekarang (saat pandemi covid 19) pembayaran yang terbaik merupakan sistem *scan barcode* untuk bertransaksi seperti di merchant yang menyediakan sistem pembayaran QRIS (*alfamart, indomart* dll). Ketiga, mahasiswa tidak perlu lagi ke ATM untuk menarik uang tunai. Cukup dengan penggunaan dompet digital yang sudah menyediakan fitur *scan* dalam metode pembayarannya. Keempat, mudah dalam menggunakannya termasuk keinginan mahasiswa dalam bertransaksi. Hal ini nantinya juga diharapkan mampu menjadi acuan masyarakat agar lebih gencar menggunakan uang elektronik berbasis QRIS

Uraian ini menjadi pendorong untuk mempertimbangkan penerapan QRIS teruntuk teknologi dalam bertransaksi *e-commerce* untuk menentukan implementasi tujuan pelepasan QRIS sebagai teknologi pembayaran. nontunai. Objek penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan mahasiswa yang telah menggunakan QRIS sedangkan subjek dari penelitian ini adalah QRIS pada teknologi pembayarannya. mengapa harus mahasiswa? Menurut peneliti berdasarkan data serapan diatas minat menggunakan QRIS dari yang ditargetkan 76 ribu pengguna hanya 51% yang berhasil terealisasi. Untuk itu peneliti sangat antusias untuk meneliti mengapa pengguna QRIS masih belum banyak padahal itu merupakan program BI yang sangat baik untuk menciptakan efektivitas ekonomi yang maju. juga perlu dilakukan penelitian kenapa minat menggunakan QRIS masih belum mencapai target. Dikutip dari laman okedukasi bahwa pentingnya mahasiswa dalam meningkatkan literasi keuangan karena OJK ingin melibatkan mahasiswa sebagai agen edukasi dan literasi kepada masyarakat

karena eksistensi dan kedekatan mahasiswa terhadap masyarakat, juga adanya mahasiswa, OJK informasi positif dapat tersampaikan terkait layanan jasa keuangan nantinya membaik dan tepat pengguna dengan bahasa dan gaya penyampaian yang adaptif dan mudah dimengerti. Maka dari itu peneliti mengambil ruang lingkup uniib, dikarenakan mahasiswa dapat dipercaya sebagai duta agen perubahan terutama dalam hal literasi keuangan di lingkungan civitas akademika.

### **1.2. Masalah dan pertanyaan penelitian**

1. Bagaimana pengaruh aspek kemudahan, efisiensi, dan risiko terhadap penggunaan transaksi keuangan non tunai QRIS dari mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis terhadap penggunaan *Quick Response Indonesia Standart* (QRIS)?

### **1.3. Tujuan penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat dalam transaksi keuangan non tunai mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis universitas bengkulu melalui QRIS.
2. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kepuasan dalam transaksi keuangan non tunai mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu melalui QRIS.

#### **1.4. Manfaat penelitian**

1. Bagi peneliti untuk referensi penelitian kedepan agar sistem pembayaran QRIS lebih banyak manfaat dan lebih sering digunakan di masa mendatang
2. Bagi masyarakat luas sebagai edukasi masyarakat tentang pemahaman transaksi non tunai berbasis QRIS supaya bisa digunakan masyarakat umum kedepannya.
3. Bagi perusahaan/*merchant* yang menggunakan sistem pembayaran QRIS dapat menjadikan penelitian ini sebagai sebuah inovasi baru dalam bertransaksi

#### **1.5. Ruang lingkup penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah analisis penggunaan uang elektronik, yang memfokuskan pada persepsi mereka akan penggunaan QRIS. Sampel penelitian ini ialah mahasiswa aktif di Universitas Bengkulu yang menggunakan metode pembayaran *Quick Respons Indonesia Standard* (QRIS) sebagai alat transaksi.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Landasan teori**

Landasan teori yang dimasukan dalam penelitian ini untuk mendefinisikan konsep mencakup sistem pembayaran QRIS. Dan juga teori yang dijelaskan telah disusun secara sistematis beserta penjelasannya dengan tujuan memberikan landasan teori yang kuat berdasarkan penelitian.

### **2.2. Perilaku Kepuasan yang mempengaruhi minat Penggunaan (Kurva Indiferent)**

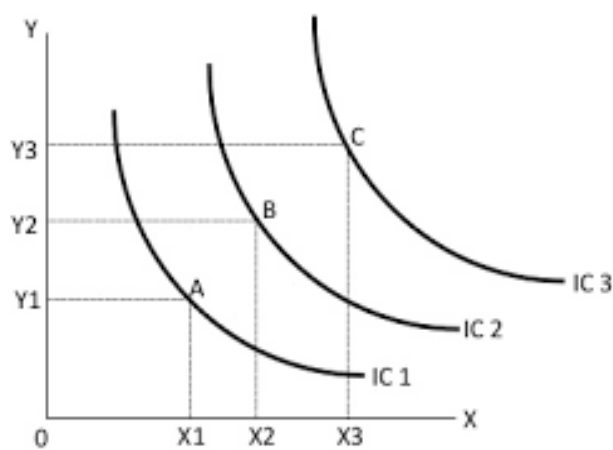
Pendekatan kurva indeferens (*ordinal utility*) menggunakan pengukuran ordinal dalam menganalisis pilihan konsumen dan menurunkan fungsi permintaan. Pendekatan ordinal mengasumsikan bahwa konsumen mampu membuat urutan-urutan kombinasi barang yang akan dikonsumsi berdasarkan kepuasan yang akan diperolehnya tanpa menyebutkan secara absolut. Pendekatan ordinal digunakan dengan menggunakan analisis kurva indifferen.

Kurva indifferen (*indifference curve*) adalah kurva yang menghubungkan titik-titik kombinasi dari sejumlah barang tertentu yang dikonsumsi dan memberikan tingkat kepuasan yang sama, atau keadaan di mana konsumen berada dalam keadaan *indifferen* dalam mengkonsumsi berbagai jenis barang. Gambar di bawah ini menunjukkan (a) kurva indifferen konsumen dalam mengkonsumsi barang X dan Y, dan (b) sekumpulan kurva indifferen atau sering dinamakan peta indifferen (*indifference map*). Sumbu vertikal menunjukkan jumlah barang Y, sumbu horizontal menunjukkan jumlah barang X, sedang I1, I2 dan I3 menunjukkan kurva indifferen kesatu, kedua, dan ketiga. Penggunaan diagram dua dimensi ini adalah untuk memudahkan analisis, sedangkan untuk

lebih dari dua jenis barang dapat digunakan metode lain, seperti metode matematis atau ekonometrika.



Gambar 2.1 kurva indeferensi



Gambar 2.2 kurva indeferensi kepuasan meningkat

Perhatikan gambar (2.1), konsumsi dititik A,B,C terletak pada kurva indidferent yang sama, berarti kepuasan yang diperoleh juga sama. Pergerakan dari titik A ke titik B, dari A ke titik C, dari B ke titik C, berarti konsumen ingin

mendapatkan lebih banyak barang X untuk mendapatkan barang Y mendapatkan barang Y dimana tingkat kepuasan sama.

Sedangkan gambar (2.2) adalah sekumpulan kurva indifferen atau dinamakan indifferen map makin jauh dari titik origin artinya makin tinggi pula tingkat kepuasan yang diterima konsumen atau pengguna. kurva indifferen  $I_3 > I_2 > I_1$ , ini artinya kepuasan pada kurva lebih besar secara berurutan.

Ciri ciri kurva indifferen dijelaskan sebagai berikut:

- a) Kurva indifferen mempunyai nilai kemiringan negatif (*negatively slope*), atau paling tidak pernah mempunyai nilai kemiringan positif. Hal ini berarti bahwa bila konsumsi suatu jenis barang ditambah maka konsumsi barang lain harus dikurangi. Bentuk ekstrim dari kurva indifferen adalah sejajar sumbu vertikal dan sejajar sumbu horizontal
- b) Bentuk kurva indifferen cembung ke titik origin (titik O), hal ini menunjukkan derajat pengantian barang yang semakin menurun. Derajat penggantian ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah barang yang harus dikurangi untuk menambah barang lain agar kepuasan yang diterima tetap sama.
- c) Kurva indifferen tidak saling berpotongan, karena apabila saling berpotongan maka tidak konsisten dengan definisi yang telah dijelaskan diatas.

Beberapa asumsi yang harus dipatuhi guna pembentukan kurva indifferen pendekatan ordinal ialah:

Rationality, konsumen diasumsikan rasional artinya konsumen memaksimalkan utilitas dengan pendapatan pada harga pasar tertentu dan

konsumen dianggap mempunyai pengetahuan sempurna mengenai informasi pasar. Utility adalah bersifat ordinal artinya konsumen cukup memberikan ranking atau peringkat kombinasi mana saja yang ia sukai dengan demikian konsumen tidak perlu memberikan kepuasan terhadap barang yang dikonsumsi. Menganut hukum *diminishing marginal rate of substitution* artinya bila konsumen menaikkan konsumsi barang yang satu akan menyebabkan penurunan konsumsi barang yang lain dan dapat digambarkan dengan kurva indeferen. Total *Utility* yang diperoleh konsumen tergantung dari jumlah barang yang dikonsumsi. Bersifat konsisten dan *transitivity of choice* artinya bila  $A > B > C$  maka barang A lebih disukai dari B dan barang B lebih disukai dari C kesimpulannya bahwa  $A > B > C$  maka  $A > C$

## **2.3. Jenis sistem pembayaran**

### **2.2.1. Sistem pembayaran tunai**

Uang adalah metode paling sering digunakan di Indonesia. Untuk membayar, uang kertas dan koin terutama digunakan khusus metode pembayaran. Di Indonesia mata uang tetap mempunyai peranan utama di transaksi pembayaran, terutama harga murah. Di lingkungan masyarakat modern saat ini, metode pembayaran tunai, seperti uang tunai, cenderung kurang digunakan daripada brankas karena inefisiensi yang terkait dengan penggunaan mata uang (Siwinastiti, 2014)

Mata uang uang tunai yang diresmikan bank sentral dan pemerintah, dikelola untuk digunakan oleh masyarakat umum, yang berbentuk kertas dan koin.

Setoran Penglihatan adalah jumlah seluruh saldo kredit oleh umum dan dapat digunakan oleh pemilik atau umum setiap saat.

### **2.2.2. Kebijakan pengedaran uang tunai**

Dari perspektif kebijakan moneter, yang penting adalah bagaimana memenuhi kebutuhan dana masyarakat dengan nilai nominal yang sangat dapat dinegosiasikan, dengan jumlah nominal yang cukup. Oleh karena itu, kas yang digunakan untuk transaksi memerlukan beberapa karakteristik penting, di antaranya:

- 1) Tiap nilai uang yang dikhususkan untuk mulusnya dalam bertransaksi secara tunai dan diterima luas secara umum, uang juga perlu memiliki beberapa karakteristik:
  - a) Nyaman dan mudah (*user friendly*)
  - b) Awet (*durable*)
  - c) Mudah dikenal (*easily recognized*)
  - d) Tingkat kepalsuan sulit (*secure against counterfeiting*)
- 2) Mempertimbangkan kesesuaian nominal, nilai uang harus besar dan cukup di masyarakat.
- 3) Ketersediaan lembaga bantuan harus diupayakan untuk mencapai arus kas yang lancar dan memadai di tingkat daerah dan nasional. (Pohan, 2011).

### **2.2.3. Sistem pembayaran non tunai**

Sistem pembayaran merupakan kontrak /pengertian kontrak, peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan, menyetujui, menerima wesel, dan

memenuhi kewajiban pembayaran dengan mempertukarkan “nilai” antara individu, bank, dan lembaga lain. (Sri Mulyati et:al, 2003: 27).

**a) Transaksi Pembayaran non tunai**

Jika seseorang ingin membayar dengan *e-money*, berikut ini adalah langkah-langkah terluas yang harus diikuti:

- 1) Pelanggan memasukkan kartu ke terminal
- 2) *Scanning* validitas kredit *e-money* dengan jumlah nominal yng harus dibayar.
- 3) andai saldo uang elektronik melebihi jumlah transakdsi akan menginstruksikan untuk mengurangi minimum batas transaksi..
- 4) *chip* pelanggan memberitahu perangkat untuk menambah saldo perangkat untuk transaksi nominal.

**b) Perkembangan sistem non tunai**

Penyebaran penggunaan internet, dengan harga terjangkau dalam membeli teknologi dan mengenal Internet lebih baik dapat mengarah pada sistem pembayaran elektronik. Pembayaran elektronik ini sendiri tidak terlalu mahal dan sangat efisien. Suatu uang elektronik. Uang elektronik diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah aktivitas masyarakat dalam bertransaksi. Apalagi sekarang uang elektronik juga bisa di *save* di *smartphone* melalui dompet elektroniik, sehingga uang elektronik bisa digunakan kapan saja (Hidayati & Nuryanti, 2006).

Dimulai dengan metode kertas dan skrip lainnya. Sejak saat itu, industri perbankan berkembang, mendorong masyarakat untuk terbiasa

menggunakan metode pembayaran dalam sistem elektronik berbasis QRIS. Penggunaan metode pembayaran berbasis kertas telah menurun dari waktu ke waktu. berdasarkan (Pohan, 2011)

**c) GNP**

Industri sistem pembayaran non-tunai ritel tumbuh pesat dalam menghadapi berbagai tantangan non-sepele. Perkembangan ini tercermin dari semakin banyaknya pemain dan instrumen sistem pembayaran di industri. Di tengah perkembangan tersebut, industri sistem pembayaran nontunai dalam negeri masih menghadapi tantangan karena masing-masing penerbit memiliki *platform* pembayaran sendiri dan masih ada fragmentasi yang tertutup bagi penerbit lain. Di sisi lain, komunitas pengguna perlu memegang banyak kartu/rekening untuk biaya iklan yang rendah. Untuk menjawab tantangan tersebut, Bank Indonesia telah memperkenalkan *Gross National Product Gateway* (GNP) untuk memperkuat sistem pembayarannya. melalui GNP untuk mendukung efektivitas proses perdagangan. Pengembangan GNP untuk mencapai tujuan akhir penguatan sistem pembayaran mempunyai tujuan utama, yakni:

1. Membuat suatu ekosistem terkait, (*interoperable*), mempertimbangkan keamanan, gesekan dan efisiensi serta dapat menangani pembayaran lump sum domestik di Jerman

2. Mengoptimalkan penggunaan jaringan, mesin pembayaran, dan terminal dengan membuat pundi pundi sistem pembayaran sebagai pemangku kepentingan industri
3. Membangun platform pembayaran lump sum domestik yang kompetitif, berkembang, dan inovatif yang dapat dikontrol oleh para pemain di industri keuangan lokal
4. Menggunakan berbagai jenis metode dan perangkat pembayaran untuk meningkatkan kenyamanan transaksi nontunai dan kepentingan masyarakat, memungkinkan industri mencapai pertumbuhan yang sehat, inovatif, kompetitif, dan menjauh dari rentetan ekonomi
5. Membangun bentuk kesiapan dan integrasi berbasis data yang termuat dalam sistem *payment* nasional.
6. Memberikan sistem penetapan yang adil dalam menentukan harga, kesesuaian insentif yang tepat dan seimbang dari perspektif konsumen dan perusahaan lalu membuat persaingan, inovasi, kemajuan, menghindari beban pelanggan dan juga pembayaran tanpa uang tunai. Ciptakan sistem yang memperluas penerimaan. Pada kenyataannya, GPN dijalankan oleh elemen konektivitas dan interoperabilitas antara instrumen dan saluran pembayaran. Proses networking dan interoperabilitas dalam transaksi keuangan membutuhkan standar.

**d) GNNT**

Kemajuan digitalisasi dalam perekonomian tak lain adalah upaya Bank Indonesia yang dipayungi Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)

untuk semakin memajukan preferensi penduduk dalam bertransaksi pada saat ini dibatasi. Dibandingkan dengan negara lain, penerimaan transaksi *cashless* di kalangan penduduk Indonesia masih tergolong rendah. Selain inefisiensi ekosistem pembayaran non tunai nasional, penerimaan yang buruk tentu dipengaruhi perdagangan tunai dan kesadaran yang terbatas akan perdagangan tanpa uang tunai. Dalam upaya menghadapinya, Bank Indonesia dengan segala kewenangannya meningkatkan program digitalisasi sektor besar sebagai acuan utamanya seperti kesejahteraan dan transportasi. Dari sisi kesejahteraan, program digitalisasi membantu mendistribusikan kesejahteraan secara efektif. Dan juga digitalisasi mencakup transaksi negara untuk mendukung pengelolaan kas yang lebih baik. Program digitalisasi, di sisi lain, difokuskan pada sektor transportasi dan bertujuan untuk mempercepat perilaku konsumen non-tunai.

**e) *E-commerce.***

*E-commerce* juga dapat dikategorikan sebagai sarana penyimpanan uang milik pribadi berbentuk digital. Ada tipe dari *e-commerce*, tetapi fokusnya adalah pada *e-commerce* sebagai metode pembayaran. Bank Indonesia (BI) mengeluarkan berbagai jenis *e-commerce*, Tidak seperti kartu komersil kredit dan kartu debit merupakan kartu *single purpose* sedangkan *e-commerce* Bank Indonesia adalah *e-commerce* kartu multiguna. Bedanya antara *e-commerce* tujuan tunggal dan *e-commerce* multiguna terletak pada fungsi kartunya. Kartu serba guna adalah kartu

yang memungkinkan cuma satu jenis tipe transaksi, dan kartu multiguna adalah kartu yang dapat diperdagangkan di atas rata-rata tahunan (V). jenis mata uang digunakan Jumlah harga barang atau jasa yang dibeli atau diproduksi dalam perekonomian. mudahnya, mempercepat laju uang dapat melihat serta menentukan berapa kali selama periode waktu tertentu. Komposisi *money supply* menjadi:

$$M1 = COB + D + Float$$

$$M2 = M1 + S + T$$

Keterangan :

COB = Uang kartal

D = Giro

*Float* = *Monetary Value (E-money)*

S = Uang kuasi berbentuk tabungan

T = Simpanan berjangka

#### **f) Financial Technology (Fintech)**

Kebijakan sistem pembayaran dirancang secara optimal untuk mendukung dibuatnya struktur pembayaran domestik secara efisien, aman, terintegrasi, berdaya saing, dan terus berkembang. Kaitanya dalam sistem pembayaran, Bank Indonesia menitik beratkan tiga asumsi yang dilaksanakan secara bersamaan. dimulai mempromosikan interkoneksi dan interoperabilitas metode dan saluran ritel domestik dalam GNP. Selanjutnya, perpanjang program digitalisasi. Ketiga,

merespon secara seimbang terhadap akselerasi ekonomi digital, khususnya *financial technology* (Bank Indonesia 2017).

Media transaksi non tunai mampu menyedeiakan transaksi dengan berbasis *chip* (kartu) maupun *server*. Uang elektronik dengan *chip* seperti Brizzi dan Flazz dan layanan *M-Banking* penyedia QRIS sedangkan uang elektronik berbasis server secara resmi yang telah beroperasi yakni *OVO*, *GoPay*, *DANA*, *LinkAja*, dan *ShopeePay*

## **2.4. Quick Response Code (QR Code)**

### **a. Pengenalan QR code**

Memahami *Quick Response Code* (umumnya dikenal sebagai *QR Code*) adalah kode batang dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang *Denso Wave* pada tahun 1994. Mulanya digunakan sebagai alat mengumpulkan data tentang pembuatan suku cadang otomotif, kode ini jenis barcode sekarang digunakan di berbagai bidang layanan bisnis dan layanan pemasaran dan iklan (Rouillard, 2008: 50). Berikut gambar yang menunjukkan bentuk kode batang QR.

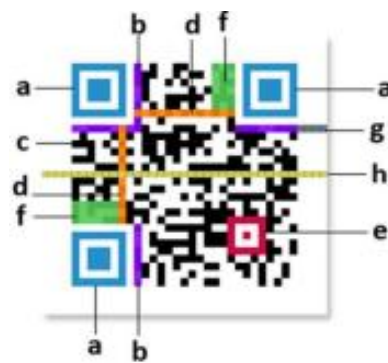


Sumber: *Denso Wave.com*

Gambar 2.3 bentuk QR code

Keuntungan dari kode QR adalah mereka mampu menyimpan sangat banyak informasi daripada kode batang 1D. sekarang QR kode sering digunakan dalam bentuk pembaca kode QR dan aplikasi pembuat kode QR, sehingga begitu mudah agar bisa menghasilkan info berbentuk kode QR dan memindai untuk memperoleh informasi yang akan anda dapatkan. Memindai data dari kamera ponsel (Anastasia, dkk 2010).

Di kanal layanan bisnis kode QR memasang gambar kode QR di majalah, poster, dan media cetak lainnya untuk memungkinkan perusahaan dan penyedia layanan tertentu meneruskan pelanggan langsung ke alamat URL yang diinginkan. Sering dilakukan. Ini akan memungkinkan kode QR untuk menjelaskan semua yang akan diberikan perusahaan atau layanan melalui situs web Anda. Kode QR terdiri dari serangkaian kotak yang disusun dalam kotak besar yang disebut modul. Berikut gambar yang menunjukkan detail gambar QR.



Sumber: Nindi Anindya (2020)

Gambar 2.4 Struktur kode QR

Berikut penjelasan dalam struktur kode QR

- a) *Finder Pattern* Ini adalah semacam pola yang mengenali posisi kode
- b) Format informasi berguna sebagai informasi *mask pattern* dan *error correction level*
- c) Data adalah wadah data disimpan serta pengkodean
- d) Pola waktu adalah pola untuk mengidentifikasi koordinat pusat kode QR dan dibentuk format yang bergantian antara modul warna hitam dan putih.
- e) *Alignment Pattern* ini adalah pola khusus mengoreksi kekeliruan kode QR, yang paling utama non-linier
- f) *Version Information* yaitu versi yang paling kecil adalah 1 (21 x 21) dalam versi modul paling besar adalah 40 (177 x 177)
- g) *Quiet Zone* merupakan zona kosong diluar *QR Code* yang berfungsi memberikan kemudahan mengidentifikasi pengenalan dengan sebuah sensor CCD.
- h) *QR Code version* merupakan model QR Code. Pada adalah versi 3 29 x 29 modul (Nindi Anindya, 2020).

#### **b. Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran**

Dia adopsi dari berhasilnya metode pembayaran berbentuk kode QR di China, bank-bank besar dan aplikasi pembayaran bank Indonesia telah memperkenalkan layanan pembayaran berbasis kode QR, terutama di toko kelontong dan toko ritel, sejak 2017. Bersaing dengan saluran perbankan digital tradisional adalah berbasis kode solusi, dan QR memiliki potensi untuk menyediakan saluran pembayaran elektronik yang lebih efektif untuk menembus

segmen grosir dan ritel yang tidak terorganisir. Dari perspektif ini, solusi pembayaran kartu debit dan kredit mencakup pembayaran cicilan dan perawatan perangkat pengumpulan data elektronik (EDC) oleh pedagang, yang menghasilkan biaya loyalitas yang tinggi bagi pedagang. Saat ini, semua pihak yang mencoba membayar QR harus terdaftar dan dioperasikan di bawah pengawasan Bank Indonesia.

Bank Indonesia telah menerbitkan kode QR domestik (Quick Response [QR] *Code Indonesia Standard*) agar dapat memfasilitasi transaksi elektronik dan digital. Saat ini BI telah menambah jumlah limit dalam transaksi QRIS dari sebelumnya **Rp 2.000.000** rupiah menjadi **Rp 5.000.000** rupiah sehingga mengurangi beban limit yang kecil (Bank Indonesia 2021)

Menyadari potensi besar pembayaran QR, bank sentral saat ini menetapkan standar untuk segala penyedia layanan guna memberikan interoperabilitas dan keamanan untuk skalabilitas dan kelanjutan. Bank sentral berada di bawah kendali untuk mengkoordinasikan koridor regulasi pembayaran QR dengan standar teknis dan menghindari inefisiensi dan duplikasi yang terjadi di saluran perbankan elektronik tradisional.

Kode QR ini menjadi alternatif juga dalam pembayaran yang diberikan oleh penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) untuk bertransaksi dalam berdagang. Kode QR ini dapat digunakan di aplikasi seperti *Telkomsel LinkAja*, *OVO*, *DANA*, *Shopee Pay* dan *GoPay*. Dana untuk aplikasi ini secara otomatis dipotong ketika adanya aktivitas pembayaran dari konsumen. Serta besaran pengguna *smartphone* yang semakin meluas (Perusahaan Telekomunikasi, Bank

Indonesia, OJK, BPS, MDI Ventures & Mandiri Sekuritas Research, 2019), yang mencapai hampir 120% pada tahun 2017, berada di belakang Bank Indonesia yang mengeluarkan peraturan untuk anggotanya. dengan surat Gubernur No. 21/18/PADG/2019 Direksi tentang Penerapan Standar Nasional Kode Respon Cepat Setelmen Untuk Mendorong Transaksi Setelmen Indonesia.

QRIS melalui Pasal 1 No. 5 dengan ketentuan peraturan BI 21/18/PADG/2019 tentang Penerapan standarisasi nasional, yaitu, “*QR Code for National Standard Payments (Quick Response) Code Indonesia Standard*” (selanjutnya disebut QRIS) adalah standar pembayaran kode QR yang ditetapkan oleh bank Indonesia untuk memudahkan transaksi pembayaran di Indonesia.” Semua pelaksana elemen pembayaran dengan kode QR code (selanjutnya disebut QRIS). PJSP Jika mau untuk menggunakannya sebagai metode pembayaran, Anda memerlukan perizinan dan anda perlu memakai kode QR berlogo QRIS bertransaksi kartu debit, kartu kredit, dan/atau sumber dana/dan/atau metode pembayaran di bentuk *e-commerce* menggunakan *serverbase* media penyimpanan.

## **2.5. Persepsi Kemudahan penggunaan (ease of use) QRIS**

Berdasarkan Venkatesh et al., *Comfort* dibagi menjadi beberapa elemen. Faktor-faktor tersebut adalah (1) sistem mudah dipahami, (2) praktis, dan (3) murah. Teknologi didefinisikan sebagai kemudahan untuk digunakan. (Jogiyanto. 2007:114). Davis et al. (1989:320) mengartikan *percieved ease of use* sebagai Keyakinan dalam kemudahan penggunaan bagaimana pengguna percaya bahwa teknologi/sistem itu sederhana dan mudah digunakan.

Berikut berbagai kemudahan yang didapat dalam menggunakan transaksi QRIS:

### 1. Transaksi pembayaran

Transaksi yang praktis dan sangat gesit. Anda tidak perlu membawa banyak uang tunai, dan waktu yang diperlukan untuk mengkalkulasi uang tunai diminimalkan. Bisa dibayangkan bagaimana proses pembayaran serta waktu yang dibutuhkan agar uang dihitung sebelum checkout padahal jumlahnya jutaan.

### 2. Lebih Aman

Uang yang kita miliki akan diabaikan dan akan menarik perhatian orang. Ini akan menarik perhatian orang terutama dengan niat jahat, karena uang yang kita miliki tidak dapat mendanai dompet kita. Selain itu, transaksi dienkripsi PIN, membuat aplikasi dompet digital lebih aman. Hal ini juga berpotensi untuk meminimalisir uang palsu. Tidak ada masalah pengembalian

### 3. Bebas dari masalah pengembalian

Saat berbelanja, penjual seringkali memiliki sedikit uang untuk dikembalikan, sehingga mereka harus membawa atau memiliki barang lain (yang sebenarnya tidak kita butuhkan) untuk ditukar dengan permen. Anda akan sering dimintai pengembalian uang.

## 2.6. Persepsi Efisiensi QRIS

Sementara itu QRIS juga meminimalisir penyebaran uang palsu dengan mengakses pembayaran berbasis elektronik, semua transaksi diproses dan dicatat

secara otomatis, sehingga selaku usaha dapat memeriksa detail transaksi secara berkala. Dengan cara ini, pemilik bisnis dapat melacak, analisa dan strategi bisnis di masa depan. Manfaat efisiensi QRIS meliputi:

- 1) Penyimpanan data berkapasitas besar, hingga 7.089 nomor dapat disimpan dengan satu kode QR.
- 2) Kode QR ukuran kecil dapat menyimpan jumlah data yang sama dengan kode batang 1D dan tidak memakan banyak ruang.
- 3) Anda dapat memperbaiki kesalahan sesuai dengan tingkat koreksi kesalahan yang telah Anda pilih. Itu dapat dengan benar mengonversi hingga 30 data kode QR yang kotor atau tidak jelas.
- 4) Banyak jenis data Kode QR dapat memproses angka, abjad, simbol, Jepang, Cina, karakter Korea, dan data biner.
- 5) Kode QR koreksi distorsi dapat dibaca pada berbagai permukaan melengkung dan permukaan yang terdistorsi.
- 6) Konektivitas Kode QR dapat dibagi menjadi hingga 16 simbol kecil agar sesuai dengan ruangan. Simbol kecil yang dibaca satu demi satu sebagai kode awal selama pemindaian

## **2.7. Persepsi resiko penerapan QRIS**

1. Ketidaknyamanan biaya sebesar 0,7% dari nilai tukar cicilan menggunakan QRIS juga menjadi salah satu kendala bagi para pelaku bisnis, khususnya UMKM. Jaringan web masih terfokus di pulau Jawa.

Memang, bahkan di Jawa, masih ada beberapa orang miskin yang dijangkau oleh organisasi web.

2. Smartphone yang belum merata.
3. Pengenaan biaya 0,7% dari nilai transaksi melalui QRIS juga merupakan salah satu hambatan pelaku usaha khususnya UMKM.
4. Jaringan internet yang masih belum merata
5. Sosialisasi yang masih belum memadai
6. Literasi yang rendah terhadap keuangan di daerah tertinggal
7. Isu-isu keamanan yang kurang masih melekat apabila teknologi baru diterapkan dalam bermasyarakat

Yang paling umum terjadi resiko penggunaan QRIS di mata masyarakat adalah keamanan padahal Bank Indonesia sudah menjamin keamanannya karena semua pembayaran sudah didesain satu pintu dan terstrukturisasi berdasarkan kenyamanan dan keamanan dalam bertransaksi.

## **2.8. Penelitian terdahulu**

1. Renisa Sangatul Rohmah (2020) dalam analisis niat konsumen dalam menggunakan QRIS di Surakarta berdasarkan model Decomposed Theory of Planned Behaviour, penelitian ini menggunakan analisis *Partial Least Square Structural Equation Modeling* (PLS - SEM). Variabel bebasnya adalah sikap, kesadaran, ketidakpastian, kompetibel, keunggulan, niat, keuntungan dan variabel terikatnya ialah penggunaan QRIS. Efek samping dari

penelitian, harapan individu dalam menggunakan QRIS mampu dipengaruhi oleh perspektif yang jelas dan melakukan arahan, tetapi terpengaruh oleh standar abstrak kedua, mentalitas individu dalam memanfaatkan QRIS sendiri dipengaruhi oleh kerentanan, kesamaan, manfaat relatif dan perhatian ketiga, standar emosional klien QRIS dipengaruhi oleh standarisasi keyakinan; keempat, kesan daerah setempat melakukan kontrol dalam memanfaatkan QRIS dipengaruhi oleh keadaan swadaya dan tolong-menolong dan kelima, tujuan daerah setempat untuk memanfaatkan QRIS (tidak sepenuhnya menetap) dengan mentalitas dan melihat kontrol sosial.

2. Permatsari Vebri Sindy (2020) dalam analisis permintaan terhadap perilaku konsumen dan produsen dalam islam pada masyarakat. penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah bahwa perilaku konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari didasarkan pada beberapa faktor, seperti pendapatan, faktor motivasi dari dalam, faktor kepuasan, dan faktor harga suatu barang. Sedangkan yang mempengaruhi naik turunnya jumlah persediaan adalah faktor harga barang lain, tujuan perusahaan, faktor biaya produksi, dan tingkat teknologi yang digunakan dalam memproduksi suatu barang
3. Justino A.C (2020) dalam analisis minat dan perilaku pengguna *E-Wallet*: perluasan UTAUT2 dengan budaya sebagai moderasi diteliti menggunakan analisis Struktural Equation Model (SEM) – Partial

Least Square (PLS), hasil penelitian menunjukkan niat dalam penggunaan dompet dapat terpengaruh oleh kinerja hedonic, harga, kebiasaan ekspektasi, pengaruh sosial, motivasi, dan keamanan yang dirasakan. Kemudian perilaku yang digunakan dan kebiasaan perilaku. Budaya individualis dalam kolektivisme, penghindaran ketidakpastian dan orientasi jangka pendek adalah berpengaruh signifikan.

4. S.Priambodo (2015) dalam pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko terhadap minat pengguna untuk menggunakan layanan uang elektronik pada pengguna uang elektronik di kota Semarang. Penelitian ini menganalisis evaluasi outer model dan inner model dengan menggunakan software *SmartPLS 2.0 M3*, variabel independennya persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko sedangkan variabel dependennya minat pengguna untuk menggunakan layanan uang elektronik. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan, serta persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan.
5. Hidayat Rahmat (2019) dalam Analisis perilaku konsumen dalam memilih tempat belanja studi kasus (pasar tradisional, modern dan online di kota Medan. Penelitian ini dilakukan dengan deskriptif kualitatif dengan pendekatan *indifferent curve*. Hasil penelitian ini

membuktikan bahwa pasar memiliki sarana berbelanja dimana ciri dan bentuk dari setiap komponen berebeda beda dan tingkat kepuasan dari masing-masing juga berbeda. perilaku konsumen pasar dilihat dari kelebihan dan kekurangannya dapat disimpulkan bagaimana sebenarnya perilaku konsumen dalam berbelanja di pasasr tradisonal maupun modern.

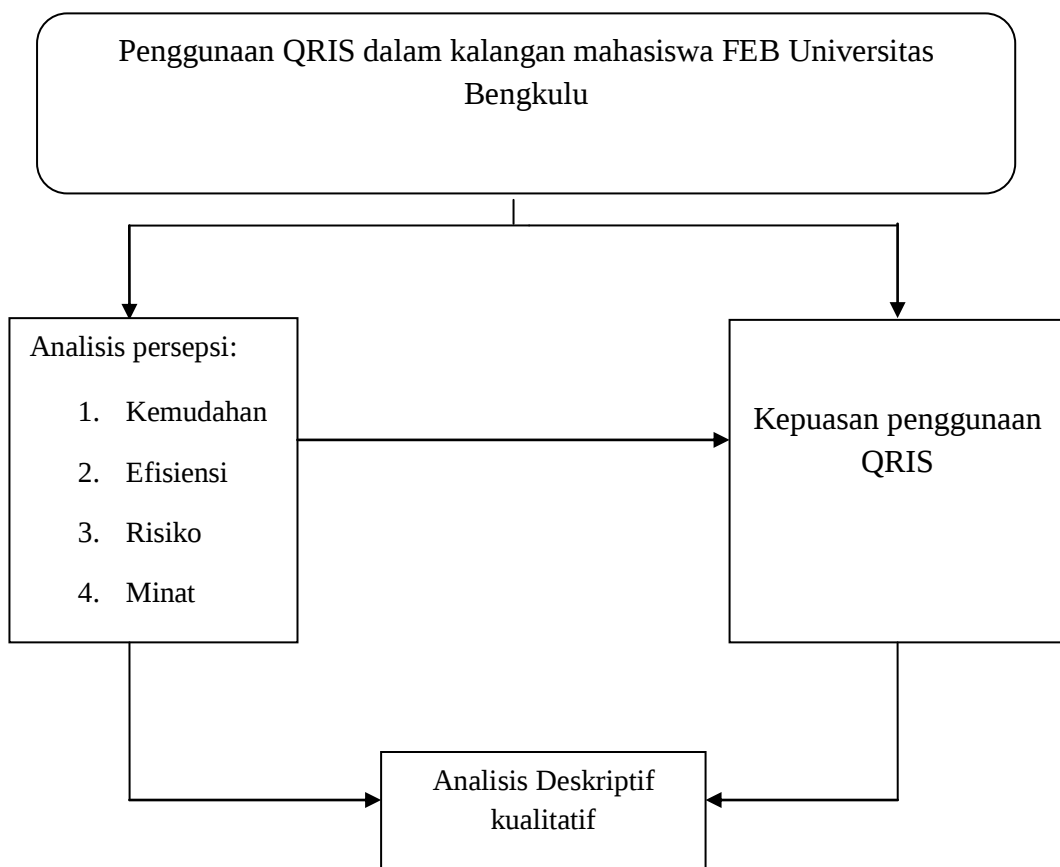
6. Victor chang dkk, (2021) dalam *Towards the Customers' Intention to Use QR Codes in Mobile Payments*. Penelitian ini menggunakan analisis SmartPLS (Partial Least Square), variabel terikatnya ialah niat pelanggan untuk menggunakan QR kode sebagai alat pembayaran sedangkan variabel bebasnya adalah sikap, kegunaan, dan norma subjektif terhadap penggunaan QR code sebagai metode pembayaran. hasil penelitian ini, niat pelanggan mengadopsi pembayaran QR Code adalah ditingkatkan oleh manfaat yang dirasakan, manfaat yang dirasakan, dan norma subjektif. mereka akan berasumsi untuk menggunakan pembayaran kode QR sebagai berikut. Pertama, jika mereka merasakan bahwa penggunaan kode QR akan meningkatkan efisiensi transaksi. Kedua, biaya mereka saat melakukan transaksi akan berkurang. Ketiga, mereka dapat menerima diskon dengan menggunakannya, atau orang lain yang penting bagi mereka juga menggunakannya.
7. Hawazen alamoudi (2020) dalam *Examining Retailing Sustainability in the QR Code-Enabled Mobile Payments Context*

*During the COVID-19 Pandemic* penelitian ini menggunakan analisis *Struktural Equation Model (SEM) – Partial Least Square (PLS)*, variabel terikatnya model penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)* sedangkan variabel bebasnya penerimaan teknologi seluler model dimodifikasi, karena penulis memeriksa kemudahan penggunaan, kegunaan, kenyamanan transaksi, kecepatan transaksi, sikap, optimisme, dan inovasi pribadi untuk menyelidiki adopsi pelanggan belanja ponsel di toko kelontong menggunakan data survei kuesioner dari 351 responden. Hasil penelitian ini paling konstruksi dalam model memengaruhi niat pembeli untuk menerima pembayaran m yang diaktifkan kode QR. Konsumen lebih cenderung menggunakan saluran belanja seluler jika sistemnya sederhana dan mudah digunakan.

## **2.9. Rerangka analisis**

Sistem pembayaran di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan dari zaman ke zaman. Dari sistem barter menuju sistem non tunai berbasis elektronik zaman sekarang ini. Pemerintah melalui Bank Indonesia sudah mengupayakan transaksi Indonesia mewajibkan menggunakan non tunai atau yang dikenal dengan nama QRIS. Dalam sistem pembayaran di zaman sekarang sangat diperlukan semua kegiatan yang berbasis teknologi maka dari itu sistem QRIS lah yang mampu memberikan inovasi teknologi dalam bertransaksi. Maka kegiatan bertransaksi sangat diperlukan untuk meningkatkan volume transaksi, sehingga perekonomian menjadi tumbuh lebih pesat. QRIS merupakan program pemerintah masa depan yang akan

sangat menguntungkan bagi masyarakat pelaku bisnis. Maka berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dan beberapa teori dan penjelasan variabel dapat disimpulkan Rerangka Analisis sebagai berikut:



Gambar 2.5 Rerangka Analisis

## **BAB III METODE ANALISIS**

### **3.1. Jenis dan desain penelitian**

#### **3.1.1. Jenis penelitian**

Metode dasar yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Kuncoro (2003:36), metode deskriptif meliputi pengumpulan data untuk menguji hipotesis mengenai pertanyaan status terakhir dari subjek penelitian.

#### **3.1.2. Desain penelitian**

Penelitian ini bertujuan menggambarkan serta mengetahui bagaimana minat dan antusias mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis dalam penggunaan QRIS dalam bertransaksi dan memberikan pengetahuan literasi keuangan nya ke masyarakat luas sebagai bentuk dukungan program ekonomi efektif dan terdigitalisasi oleh Bank Indonesia.

### **3.2. Waktu dan tempat penelitian**

#### **3.2.1. Waktu penelitian**

Waktu melakukan penelitian ini dengan judul penggunaan sistem transaksi non tunai QRIS melalui pendekatan ekonomi mikro studi kasus: (mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu) yang diperlukan adalah kurang lebih selama 1 semester mulai bulan Juli 2022 sampai Desember 2022.

### **3.2.2. Tempat penelitian**

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di ruang lingkup Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu, di jalan WR.Supratman, kandang limun, Sumatera Bengkulu kode pos 38371. Alasan peneliti memilih penelitian di fakultas ini sehubungan dengan asumsi bahwa fakultas ini memiliki pemahaman yang lebih dalam mengenai literasi keuangan dibandingkan fakultas lainnya sehingga dapat merepresentasikan tentang minat dan antusias mahasiswa dalam melakukan transaksi non tunai QRIS.

### **3.3. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel**

#### **3.3.1. Definisi Operasional**

Defenisi oprasional merupakan acuan dari landasan teori yang di gunakan untuk melakukan penelitian berdasarkan asumsi kepuasan mahasiswa pengguna QRIS

1. UMKM / *merchant* dengan menggunakan QRIS merupakan faktor terbentuknya kepuasan mahsiswa lebih menggunakan metode QRIS atau transaksi tunai.
2. Tingkat kepuasan diukur berdasarkan persepsi kemudahan, efisiesi dan risiko dalam penelitian.
3. Kemudahan adalah hal yang mudah didapatkan ketika seseorang menggunakan QRIS, kemudahan dalam bertranaksi merupakan pengukuran dalam hal mana yang lebih mudah digunakan apakah

dalam bertransaksi dengan QRIS atau uang tunai. Pengukuran jawaban diukur dengan skala likert

4. Efisiensi adalah hal yang didapatkan oleh pelaku usaha dan pengguna QRIS dalam berbagai fitur yang sangat memberikan efisiensi dalam keunggulan yang diberikan QRIS pengukuran jawaban diukur dengan skala likert
5. Risiko adalah suatu masalah yang dihadapi ketika menggunakan maupun belum menggunakan QRIS. Para pelaku usaha dan pengguna QRIS dapat menentukan risiko yang diambil dalam penggunaan. Pengukuran jawaban diukur dengan skala likert.

### 3.3.2. Pengukuran Variabel.

Cara untuk pengukuran variabel ini adalah melalui angket dengan menggunakan Skala Likert yang menggunakan bentuk kuisioner dan wawancara mendalam agar ditentukan nya kepuasan yang sesuai dengan tingkat kepuasan menggunakan indifference curve. kuisioner dengan 4 alternatif jawaban sedangkan wawancara merupakan pilihan penggunaan dengan penghitungan skala cash atau pilihan non cash. Sistem penilaian dalam kuisioner tersebut menggunakan skor sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Kategori Jawaban

| Sekor | Keterangan          |
|-------|---------------------|
| 1     | Sangat Tidak Setuju |
| 2     | Tidak Setuju        |
| 3     | Setuju              |
| 4     | Sangat Setuju       |

Sedangkan wawancara mendalam terkait kepuasan penggunaan adalah sebagai berikut:

1. Jika seandainya di merchant seluruh bengkulu sudah menggunakan sistem QRIS dan debit apakah yang akan kamu gunakan?
  - Cash
  - Non cash (QRIS)
2. Dalam berbelanja menurut anda lebih mudah ?
  - Cash
  - Non cash (QRIS)
3. Bagi Anda dengan cara apa yang membuat Anda lebih berhemat waktu dan tidak ribet dalam melakukan transaksi pembayaran
  - Cash
  - Non cash (QRIS)
4. Dengan cara apa sehingga membuat timbul nya rasa kekhawatiran yang anda rasakan saat menggunakan alat transaksi dalam pembayaran?
  - Cash
  - Non Cash (QRIS)
5. Kedepannya Anda akan lebih condong menggunakan sistem pembayaran yang mana dalam bertransaksi di merchant?
  - Cash
  - Non cash (QRIS)
6. jika semua merchant dibengkulu menyediakan fasilitas pembayaran non tunai, maka saya akan melakukan pembayaran non tunai lebih sering:
  - Ya
  - Tidak

### 3.4. Populasi, Sampel dan Metode Pengambilan Sampel

#### a. Populasi

Tabel 3.2 Data mahasiswa FEB unib

| FAKULTAS | PROGRAM STUDI       | KODE | TOTAL |      |      |
|----------|---------------------|------|-------|------|------|
|          |                     |      | L     | P    | JML  |
| EKONOMI  | Ekonomi Pembangunan | C1A0 | 167   | 226  | 393  |
|          | Manajemen           | C1B0 | 339   | 406  | 745  |
|          | Akuntansi           | C1C0 | 279   | 496  | 775  |
| JUMLAH   |                     |      | 785   | 1128 | 1913 |

Sumber: Data statistik UNIB

Populasi adalah sekelompok yang ada di suatu wilayah tertentu sehingga populasi dalam penelitian ini adalah kalangan mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Bengkulu dari semua mahasiswa masih aktif dan yang hanya menggunakan uang elektronik dalam dompet digital dengan metode pembayaran QRIS dan berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui subbag registrasi universitas Bengkulu jumlah mahasiswa FEB sebanyak **1.913** mahasiswa aktif.

#### b. Sampel

Sampel merupakan bagian jumlah dari karakteristik yang diinginkan dalam populasi. dikarenakan ruang lingkup peneliti hanya FEB maka diambil lah sampel dengan teknik *purposive sampling* dengan perkiraan angka responden mampu merepresentasikan populasi yang ada (6,3 persen) dan menghasilkan sebanyak 120 orang responden. Lalu dari 120 orang untuk

menjawab pertanyaan penelitian pertama survei tentang persepsi QRIS diambil lagi 15 orang dari 120 responden, untuk wawancara mendalam terkait kepuasan penggunaan QRIS sehingga akan membentuk kurva indifferen yang dapat menghasilkan jawaban terkait pertanyaan penelitian kedua.

### **3.5. Jenis, Sumber, dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1. Jenis dan sumber data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dimana data tersebut didapat dari penyebaran data berbentuk kuisisioner kepada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas bengkulu yang masih aktif dan menggunakan uang digital dengan sistem pembayarannya menggunakan metode QRIS, dan juga dilengkapi data skunder dari wawancara mendalam tentang penelitian yang menyangkut sistem QRIS. Jenis dan pemaparan dalam penelitian adalah:

##### **1. Data primer**

Data penting sebagai sumber akan menyatakan hasil serta pembahasan didapat dari penyebaran kuisisioner melalui *google form* ke mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas bengkulu yang menggunakan QRIS.

##### **2. Data skunder**

Memperoleh data dalam penelitian serra informasi yang didapat dari wawancara mendalam dengan beberapa narasumber buku bacaan maupun *e-book*, survei penelitian sebelumnya buku perpustakaan dan media lainnya dalam *internet research*.

### **3.5.2. Teknik pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan Kuisisioner, kuisisioner akan disebar melalui aplikasi *google form*. Dan beberapa pertanyaan mendalam dengan wawancara. data digunakan dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden, Kuisisioner ini berisi pernyataan dengan alternatif jawaban berkenaan dengan penggunaan metode pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa FEB Universitas Bengkulu. Kuesioner ini akan berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden dimana responden akan menjawabnya dengan sadar dan tanpa paksaan. Angket ini akan meminta responden memberi tahu mengenai penggunaan sistem pembayaran QRIS selama melakukan transaksi maupun dalam jual beli.

### **3.6. Metode Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh dari kuesioner baik secara presentasi maupun dengan grafik.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

#### 4.1.1. Deskripsi Data

Di dalam penelitian ini digunakan penyedia kuesioner *Google Form* guna mendapatkan dan mencari data yang memiliki akurasi dan cara penyebarannya melalui media sosial dan wawancara mendalam dengan sasaran mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas bengkulu yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 *screening question*

| <i>Screening question</i>                           | <b>Jumlah</b> | <b>Presentase</b> |
|-----------------------------------------------------|---------------|-------------------|
| <b>Mahasiswa pengguna QRIS</b>                      | 66            | 65%               |
| <b>Yang tidak menggunakan namun mengetahui QRIS</b> | 54            | 35%               |
| <b>Total</b>                                        | 120           | 100%              |

Sumber: *google form*

Berdasarkan kuisisioner yang diisi oleh 120 responden terdapat 66 orang mahasiswa saja yang menggunakan QRIS sedangkan 55 orang lagi belum menggunakan QRIS namun mengetahui tentang QRIS dan tetap diizinkan lanjut mengisi kuisisioner agar mereka lebih memahami lebih dalam lagi tentang penggunaan QRIS. Maka kuisisioner atau data yang diambil tetap 120 data.

#### 4.1.2 Karakteristik responden

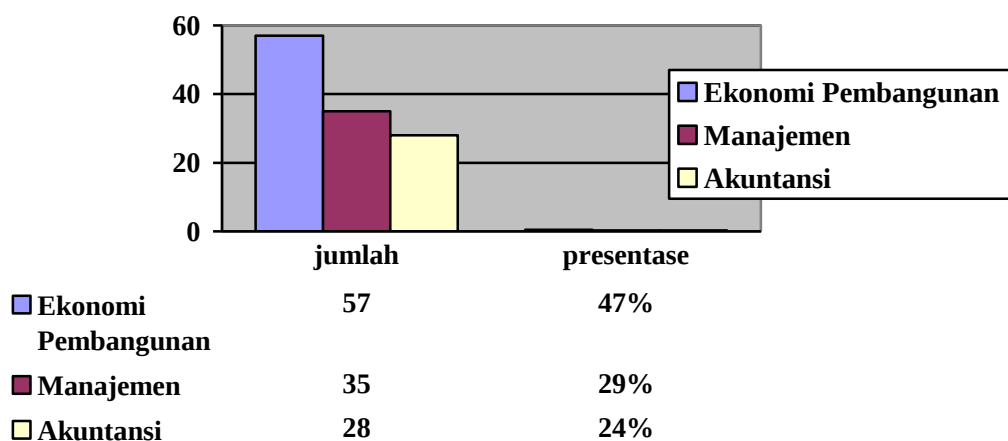
Di dalam penelitian ini kuisisioner yang dibagikan melalui *google form* jumlah laki-laki dan perempuan yang mengisi dijelaskan dalam tabel sehingga dapat dilihat besaran angka dan jumlah persentasenya.

Tabel 4.2 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

| Keterangan       | Jumlah | Persentase |
|------------------|--------|------------|
| <b>Laki-laki</b> | 50     | 25%        |
| <b>Perempuan</b> | 70     | 75%        |
| <b>Total</b>     | 120    | 100%       |

Sumber: *google form*

Berdasarkan tabel jumlah laki-laki pengguna/mengetahui tentang QRIS mahasiswa universitas bengkulu lebih sedikit yaitu sekitar 50 orang lebih sedikit dibanding dengan perempuan yaitu sekitar 71 orang saja hal ini sejalan dengan penelitian di internet yaitu wanita cenderung lebih cepat menerima perubahan sistem keuangan digital dibandingkan laki-laki.



Sumber: *google form*

Gambar 4.1 Diagram jawaban responden yang mengisi kuisioner.

Berdasarkan tabel diagram jumlah mahasiswa FEB yang paling banyak mengisi data kuisioner dari jurusan ekonomi pembangunan sebanyak 57 orang , manajemen 35 orang, dan akuntansi 29 orang. Serta yang akan diwawancara secara mendalam tentang penggunaan QRIS sebanyak **15 orang** yang diambil dari responden pengisian kuisioner.

Tabel 4.3 hasil wawancara tentang kepuasan penggunaan

| Responden | Pertanyaan 1   | Pertanyaan 2   | Pertanyaan 3   | Pertanyaan 4   | Pertanyaan 5   | Pertanyaan 6 |
|-----------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|--------------|
| A         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| B         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Iya          |
| C         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| D         | Noncash (QRIS) | Cash           | Cash           | Noncash (QRIS) | Cash           | Tidak        |
| E         | Cash           | Cash           | Cash           | Noncash (QRIS) | Cash           | Tidak        |
| F         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| G         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| H         | Cash           | Cash           | Cash           | Noncash (QRIS) | Cash           | Iya          |
| I         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| J         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Iya          |
| K         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Iya          |
| L         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| M         | Cash           | Cash           | Cash           | Noncash (QRIS) | Cash           | Tidak        |
| N         | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Noncash (QRIS) | Cash           | Noncash (QRIS) | Iya          |
| O         | Cash           | Cash           | Cash           | Cash           | Cash           | Iya          |

Sumber: Hasil wawancara

Dalam tabel 4.5 berikut terdapat hasil dari wawancara tentang kepuasan yang akan diteliti dalam tingkat kurva kepuasan berdasarkan jawaban narasumber terpilih. Terlihat pilihan yang banyak dihasilkan dalam wawancara ialah kepuasan penggunaan uang non tunai (QRIS)

#### 4.2. Pembahasan

Pada bab ini peneliti memaparkan data analisa tentang minat serta kepuasan mahasiswa tentang penggunaan QRIS dari hasil penelitian yang mana minat dikaitkan dengan persepsi kemudahan, efisiensi dan resiko yang ada serta disebarakan angket (kuisisioner), kepada mahasiswa universitas bengkulu pengguna

QRIS yang mana telah ditetapkan sampel sebesar 120 untuk mengukur persepsi. Lalu analisa data dilanjutkan dengan mengukur kepuasan pengguna diambil sebanyak 15 responden untuk dilakukan wawancara mendalam sebagai pengukuran kepuasan lalu di analisa menggunakan kurva indeferensi untuk mendapatkan jawaban terkait kepuasan pengguna.

#### **4.2.1 Minat penggunaan QRIS oleh mahasiswa FEB**

##### **a. Tanggapan responden terhadap variabel persepsi penelitian**

Tanggapan dari responden guna mengetahui nilai minimum, mean, median dan maksimum, sehingga ditentukan nya kelas atas jawaban responden terhadap variabel. Hasil rata-rata variabel kemudian diklasifikasikan kedalam empat kategori dengan cara membuat rentangan dari nilai terkecil sampai nilai terbesar yang diperoleh dengan rumus berikut ini:

Skor terendah :1 (sangat tidak setuju)

Skor tertinggi :4 (sangat setuju)

Penentuan kriteria penilaian responden terhadap variabel penelitian ditentukan melalui interval dengan rumus

$$= (4-1)/4 = 0,75$$

Maka batasan nya sebagai berikut:

1,0 – 1,75 = Sangat Tidak Setuju

1,76- 2,50 = Tidak Setuju

2,51- 3,25 = Setuju

3,26- 4,0 = Sangat Setuju

### b. Tanggapan Responden terhadap indikator Persepsi kemudahan

Indikator kemudahan merupakan faktor penting yang harus disediakan dalam menentukan kebijakan bertransaksi sehingga apabila dalam bertransaksi QRIS diberikan kemudahan maka hal itu menjadi faktor penting dalam penentuan seseorang untuk menggunakan QRIS

Tabel 4.4 Indikator Kemudahan

| No | Pernyataan                                                                                                   | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata | Keterangan |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-----------|------------|
| 1  | Penggunaan metode pembayaran QRIS lebih mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar sehingga mudah dipahami. | 2   | 6  | 79 | 33 | 120 | 380  | 3,16      | Setuju     |
| 2  | Dalam QRIS bertransaksi dengan siapa yang kita tuju sangat jelas dan akurat.                                 | 1   | 5  | 88 | 26 | 120 | 379  | 3,15      | Setuju     |
| 3  | Saya percaya dengan teknologi keamanan data yang diberikan QRIS saat melakukan transaksi pembayaran..        | 1   | 7  | 89 | 23 | 120 | 374  | 3,11      | Setuju     |
| 4  | Penggunaan QRIS lebih hemat dan banyak bonus yang didapatkan pengguna.                                       | 0   | 14 | 90 | 16 | 120 | 362  | 3,01      | Setuju     |
| 5  | Lebih mudah bertransaksi dalam jumlah kecil seperti parkir, <i>fastfood</i> , <i>drink</i> dan lain lain.    | 1   | 23 | 76 | 20 | 120 | 355  | 2,95      | Setuju     |

| No                      | Pernyataan                                                                                                                   | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata   | Keterangan    |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-------------|---------------|
| 6                       | Dengan menggunakan QRIS kita jadi lebih merasa aman tanpa merasa was was akan kehilangan uang (seperti tercecer atau jatuh). | 0   | 7  | 81 | 32 | 120 | 385  | 3,20        | Setuju        |
| <b>JUMLAH RATA RATA</b> |                                                                                                                              |     |    |    |    |     |      | <b>3.09</b> | <b>SETUJU</b> |

*Sumber:* hasil data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel 4.4 diatas diperoleh hasil tanggapan mahasiswa mengenai pernyataan dalam kemudahan menggunakan transaksi QRIS didapat nilai tertinggi sebesar 3,20 dalam kategori setuju. Hal ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa paham akan fungsi kemudahan nya, sedangkan nilai terendahnya dalam pernyataan tersebut didapat nilai 2,95 jika dirata ratakan didapat nilai 3,09 tetap dikategorikan setuju yang artinya mahasiswa sepenuhnya percaya dengan kemudahan yang didapat. Tetapi detail secara bertransaksi nya sudah bisa memberikan kemudahan yang layak, sehingga langkah Bank Indonesia menggiatkan sosialisasi kepada mahasiswa merupakan langkah tepat yang nantinya mahasiswa dapat dijadikan sebagai instruktur pertama pembuka jalan ke masyarakat luas dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Pada hasil penelitian ini responden setuju namun masih ada yang belum yakin dengan kemudahan dalam bertransaksi QRIS

### c. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Efisiensi

Indikator efisiensi merupakan faktor penting dalam penggunaan QRIS, hal ini berkaitan dengan kecepatan dan ketepatan pembayaran sehingga pengguna QRIS diberikan kenyamanan saat bertransaksi di toko merchant yang menyediakan penggunaan QRIS dalam bertransaksi.

Tabel 4.5 Indikator Efisiensi

| No                      | Pernyataan                                                                                                       | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata   | Keterangan    |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-------------|---------------|
| 1                       | Bertransaksi menggunakan QRIS tidak memerlukan waktu yang lama.                                                  | 0   | 6  | 78 | 35 | 120 | 387  | 3,22        | Setuju        |
| 2                       | Tidak repot untuk memberikan uang kembalian.                                                                     | 1   | 4  | 81 | 34 | 120 | 388  | 3,23        | Setuju        |
| 3                       | Dapat digunakan untuk seluruh pembayaran yang diperlukan pengguna.                                               | 4   | 30 | 67 | 19 | 120 | 341  | 2,84        | Setuju        |
| 4                       | Lebih nyaman dalam bertransaksi karena hanya cukup <i>scan barcode</i> semua pembayaran dapat dilakukan.         | 2   | 4  | 79 | 35 | 120 | 387  | 3,22        | Setuju        |
| 5                       | Dengan menggunakan QRIS data transaksi selalu tersimpan dengan baik sehingga mampu mengontrol keuangan yang ada. | 3   | 9  | 84 | 24 | 120 | 369  | 3,07        | Setuju        |
| 6                       | Penggunaan QRIS dapat meminimisir peredaran uang palsu ditengah masyarakat.                                      | 2   | 2  | 77 | 39 | 120 | 393  | 3,27        | Sangat Setuju |
| <b>JUMLAH RATA RATA</b> |                                                                                                                  |     |    |    |    |     |      | <b>3.14</b> | <b>SETUJU</b> |

Sumber: hasil data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel 4.5 diatas diperoleh hasil tanggapan mahasiswa mengenai pernyataan dalam efisiensi didapat nilai tertinggi sebesar 3,27 dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat menyetujui efisiensi dalam penggunaan QRIS dapat menarik minat pengguna agar terciptanya transaksi yang efektif dan efisien karena lebih mencakup teknologi terkini dalam bertransaksi menggunakan QRIS. Sedangkan nilai terendah didapat nilai 2,84 jika di rata rata kan berjumlah 3,14 dengan tetap dikategori setuju. Hal ini menunjukkan para pengguna setuju namun belum sepenuhnya yakin apakah semua pembayaran bisa dilakukan dalam transaksi QRIS. Pada hasil penelitian ini responden sangat percaya terhadap efisiensi yang diberikan terhadap penggunaan QRIS.

#### **d. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Resiko**

Indikator risiko merupakan faktor penting dalam penggunaan QRIS disamping sebagai jaminan keamanan, minimnya risiko dalam penggunaan QRIS akan membuat perkembangan dalam bertaransaksi dan berbelanja di merchant penyedia QRIS.

Tabel 4.6 Indikator Resiko

| No | Pernyataan                                                                                                                     | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata | Keterangan |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-----------|------------|
| 1  | Saya merasa khawatir dengan jaringan di tempat saya yang belum memadai sehingga menyulitkan saya dalam menggunakan sistem QRIS | 6   | 37 | 59 | 18 | 120 | 329  | 2,74      | Setuju     |

| No.                     | Pernyataan                                                                                                                                                                  | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata   | Keterangan          |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-------------|---------------------|
| 2                       | Saya belum sepenuhnya yakin dengan metode QRIS dapat menggeser sistem transaksi yang ada, karena penggunaan <i>mobile phone</i> belum sepenuhnya digunakan masyarakat luas. | 6   | 32 | 67 | 15 | 120 | 331  | 2,55        | Setuju              |
| 3                       | Adanya biaya transaksi sekitar 0,7% dari nilai transaksi menjadi alasan saya masih belum menggunakan QRIS                                                                   | 5   | 61 | 36 | 8  | 120 | 287  | 2,39        | Tidak Setuju        |
| 4                       | Saya khawatir dengan pencurian data dan kehilangan saldo secara tiba tiba saat menggunakan sistem QRIS                                                                      | 13  | 41 | 53 | 13 | 120 | 307  | 2,50        | Tidak Setuju        |
| 5                       | Kurangnya sosialisasi tentang penggunaan QRIS dapat menjadi penghambat utama untuk penggunaan QRIS pada masyarakat luas                                                     | 3   | 13 | 80 | 24 | 120 | 365  | 3,04        | Setuju              |
| 6                       | Rendahnya literasi keuangan terutama untuk masyarakat daerah terpencil dapat menghambat majunya sistem transaksi perekonomian.                                              | 1   | 6  | 89 | 24 | 120 | 376  | 3,13        | Setuju              |
| <b>JUMLAH RATA RATA</b> |                                                                                                                                                                             |     |    |    |    |     |      | <b>2,47</b> | <b>Tidak Setuju</b> |

Sumber: hasil data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel 4.6 diatas diperoleh hasil tanggapan mahasiswa mengenai pernyataan dalam risiko didapat nilai tertinggi sebesar 3,13 dengan kategori setuju. Karena memang literasi keuangan masyarakat terpencil sangat rendah maka dari itu perlunya sosialisasi terus menerus dan langkah strategi yang pas agar kesetaraan dalam literasi keuangan masyarakat kota dan desa seimbang sehingga manfaat QRIS juga akan terasa ke seluruh komponen masyarakat. Sedangkan nilai terendah didapat 2,47 dan jika di rata ratakan didapat nilai 2,47 dengan kategori tidak setuju, hal ini bukanlah merupakan suatu masalah karena biaya transaksi dalam QRIS hanya diberlakukan untuk transaksi sangat tinggi jika untuk biaya sehari hari belum ada penetapan dalam sistem sehingga masyarakat masih bebas bertransaksi kebutuhan sehari hari. Pada hasil penelitian ini terkait risiko dan mekanisme dalam QRIS responden tidak setuju karena QRIS memiliki berbagai manfaat yang sangat mudah dipahami yang tidak mereka setuju hanyalah kurangnya pemahaman masyarakat dalam menilai QRIS.

#### **e. Tanggapan Responden Terhadap Indikator Minat**

indikator minat merupakan faktor penghubung agar terciptanya sistem transaksi QRIS. Jika transaksi QRIS banyak memberikan hal-hal yang menarik maka sangat mudah sistem transaksi akan berkembang dan menjadi faktor utama digitalisasi ekonomi melalui sektor pembayaran. Maka dari itu pentingnya minat yang dihasilkan agar masyarakat lebih luas lagi dalam bertransaksi di *merchant* layanan QRIS

Tabel 4.7 Indikator Minat

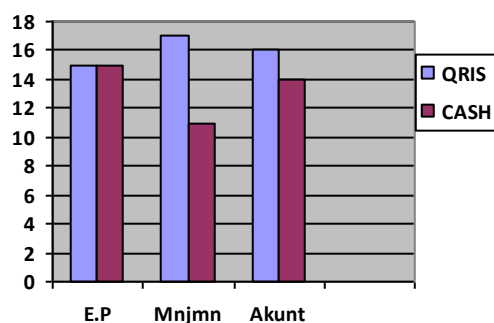
| No                      | Pernyataan                                                                                                                          | STS | TS | S  | SS | N   | Skor | Rata-rata   | Keterangan    |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|----|-----|------|-------------|---------------|
| 1                       | Dengan adanya berbagai kemudahan QRIS, saya sangat berminat menggunakannya                                                          | 0   | 6  | 87 | 27 | 120 | 381  | 3,17        | Setuju        |
| 2                       | Dengan segala fitur yang membuat transaksi menjadi efisien saya berniat menggunakannya                                              | 0   | 8  | 89 | 23 | 120 | 375  | 3,12        | Setuju        |
| 3                       | Saya sangat antusias menggunakan metode pembayaran QRIS karena waktu bertransaksi jauh lebih cepat.                                 | 0   | 6  | 89 | 25 | 120 | 379  | 3,15        | Setuju        |
| 4                       | Dengan tingkat keamanan dan minimnya kejahatan dalam bertransaksi saya berminat menggunakan QRIS                                    | 0   | 9  | 85 | 26 | 120 | 377  | 3,14        | Setuju        |
| 5                       | Pada akhirnya semua transaksi pembelian barang dan jasa akan bergerak kepada penggunaan uang digital seperti QRIS.                  | 0   | 16 | 82 | 22 | 120 | 366  | 3,05        | Setuju        |
| 6                       | Metode pembayaran QRIS di masa pandemi sangat bermanfaat untuk mengurangi tingkat penyebaran virus dan saya tertarik menggunakannya | 1   | 1  | 78 | 40 | 120 | 397  | 3,30        | Sangat Setuju |
| <b>JUMLAH RATA RATA</b> |                                                                                                                                     |     |    |    |    |     |      | <b>3.15</b> | <b>SETUJU</b> |

Sumber: hasil data diolah, 2022

Berdasarkan hasil tabel 4,7 diatas diperoleh hasil tanggapan responden mahasiswa mengenai pernyataan dalam minat didapat nilai tertinggi sebesar 3,30 dengan kategori sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS di masa pandemi sangat lah efektif guna mencegah penebaran virus secara berlebihan mampu menarik minat pengguna QRIS secara masif. Sedangkan nilai terendah pada pernyataan didapat nilai 3,05 dan masih dikategori setuju. Hal ini dikarenakan berbagai macam fitur yang diberikan dalam QRIS diyakini nantinya akan menjadi metode pembayaran masa depan dalam semua transaksi jual beli dalam kehidupan bermasyarakat. Pada hasil penelitian ini minat merupakan suatu hal yang mampu menarik masyarakat agar menggunakan QRIS dalam bertransaksi.

#### 4.2.2 Tingkat Kepuasan Penggunaan QRIS Mahasiswa FEB

##### a. Data Penggunaan Transaksi Berdasarkan Responden Wawancara



Gambar 4.2 Grafik Penggunaan Transaksi

Berdasarkan data grafik diatas dapat dilihat tingkat penggunaan per masing masing jurusan berdasarkan penggunaan QRIS dan tunai dimana pengguna yang berasal dari jurusan ekonomi pembangunan masih stabil

penggunaannya karena responden juga masih ingin menggunakan cash sebagai alat pembayaran maka didapat grafik seimbang terhadap penggunaan QRIS dan tunai Berbeda hal dengan jurusan manajemen mereka lebih menyukai penggunaan QRIS karena menurut mereka itu jauh lebih baik dan didapat grafik penggunaan QRIS lebih tinggi dibandingkan menggunakan uang tunai sedangkan untuk jurusan Akuntansi sendiri mereka menyukai QRIS namun penggunaan cash masih mereka butuhkan tetapi tidak untuk seluruh kegiatan nya.

**b. Hasil rekap kepuasan penggunaan berdasarkan wawancara mendalam**

Jawaban responden terkait wawancara merupakan hal yang dapat menentukan tingkat kepuasan yang diberikan, dalam hal ini berdasarkan masing-masing pertanyaan dihasilkan jawaban pemilihan yang direkap berdasarkan komposisi berikut hasilnya:

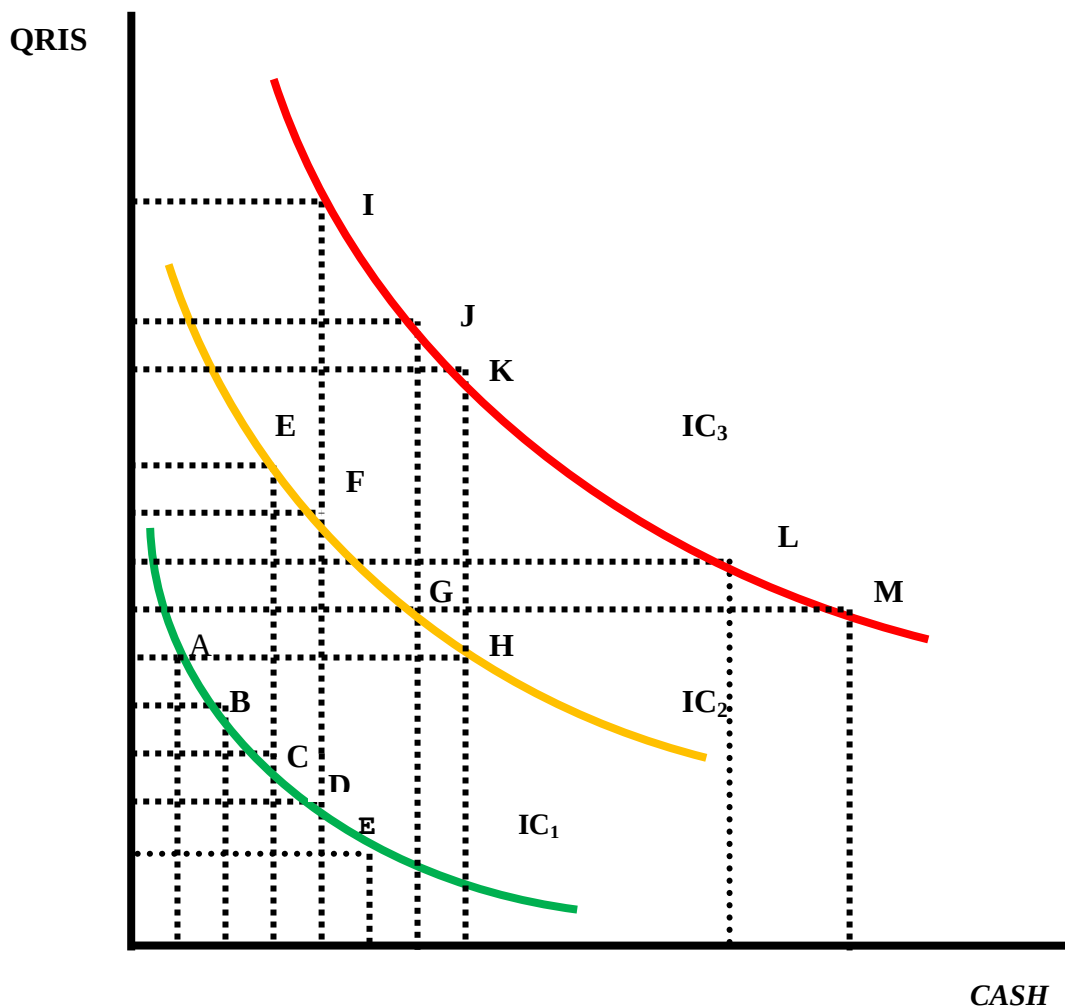
Tabel 4.8 Komposisi Kepuasan Hasil Wawancara

| Pertanyaan | QRIS (%) | Cash (%) |
|------------|----------|----------|
| 1          | 73%      | 27%      |
| 2          | 66%      | 34%      |
| 3          | 60%      | 40%      |
| 4          | 47%      | 53%      |
| 5          | 66%      | 34%      |
| 6          | 80%      | 20%      |

Berdasarkan data diatas dapat dilihat komposisi jawaban wawancara mendalam yang dilakukan. Tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diberikan memperlihatkan respon pada pertanyaan 4 adalah yang terendah yaitu 47% artinya sedikit kekhawatiran atau risiko yang didapat saat menggunakan QRIS. Sementara respon tertinggi didapat pada pertanyaan 6 sebesar 80% dimana artinya banyak responden yang ingin menggunakan QRIS jika semua *merchant* di

Bengkulu sudah menyediakan layanan pembayaran nya. Sedangkan di pertanyaan 6 ada komposisi sekitar 20% pemilihan uang tunai dikarenakan ada beberapa mahasiswa masih mempertahankan transaksi berbelanja dengan uang tunai sehingga dalam penggunaan uang non tunai mereka kurang menyukainya. Namun mereka masih menerima penggunaan non tunai apabila *merchant* di kota bengkulu sudah sepenuhnya menyediakan layanan tersebut.

**c. Hasil Kepuasan Penggunaan Berdasarkan Kurva Indeferent**



Gambar 4.3 kurva indeferensi terkait kepuasan berdasarkan wawancara responden

Dari kurva indeferen diatas terjadi tiga peningkatan kepuasan dimana  $IC_3$  bertambah kepuasannya nya daripada kurva indifferen yang lebih rendah  $IC_1$  tetapi pengguna tetap merasa senang menggunakan pada titik A,B,C,D,E tetapi lebih menyukai E,F,G,H begitu pula pola penggunaan  $IC_2$  terlihat pengguna menyukainya dan lebih senang lagi ketika kenaikan peminat pengguna QRIS pada pola penggunaan  $IC_3$  yaitu pada titik I,J,K,L,M.

Dapat dilihat dari  $IC_1$  kepuasan responden terhadap QRIS meningkat, sebaliknya ada beberapa respon dari pengguna yang tetap menginginkan penggunaan uang tunai sebagai pola perilaku transaksi mereka, maka kepuasan dari titik A ke E memiliki kepuasan yang sama. Tingkatan ini didapatkan dari responden jurusan ekonomi pembangunan masih ada yang menginginkan penggunaan cash dalam bertransaksi, hal ini terjadi dikarenakan pola transaksi dari mahasiswa EP yang memiliki kepuasan sama terhadap penggunaan QRIS ataupun uang tunai sehingga berdasarkan tanggapan responden membentuk kemiringan kurva indeferen  $IC_1$ .

Dapat dilihat dari  $IC_2$  kepuasan penggunaan QRIS bertambah berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti ke jurusan manajemen di dapat peningkatan peminat QRIS dari titik E ke titik F juga mengakibatkan kepuasan QRIS menjadi meningkat dengan mengurangi jumlah penggunaan uang tunai, dan dari titik G kepuasan penggunaan dikategorikan sama jumlah peningkatan penggunaannya, lalu ke titik H responden manajemen masih menyukai penggunaan uang tunai dengan mengurangi penggunaan QRIS tapi tidak menutup kemungkinan penggunaan QRIS masih mereka prioritaskan. Penggunaan uang tunai di

mahasiswa jurusan manajemen tidak begitu diutamakan hal ini dilihat dari jawaban responden yang membuat kenaikan kurva dari  $IC_1$  menuju  $IC_2$  yang banyak menginginkan QRIS untuk keperluan bertransaksi.

Dapat dilihat dari  $IC_3$  kepuasan penggunaan QRIS semakin bertambah yang mengurangi nilai penggunaan uang tunai dan sebaliknya penggunaan uang tunai ikut bertambah dari wawancara berdasarkan mahasiswa jurusan akuntansi. dapat dilihat dari titik I,J,K kepuasan penggunaan QRIS sangat tinggi dengan mengurangi penggunaan uang tunai . Lalu ada sedikit peningkatan terhadap uang tunai dapat dilihat dari titik L,M yang mana penggunaan QRIS kepuasannya masih diutamakan. Kenaikan penggunaan QRIS dan sedikit bertambahnya penggunaan uang tunai menyebabkan meningkatnya kemiringan kurva dari  $IC_2$  ke  $IC_3$  yang artinya adanya peningkatan kepuasan dimana penggunaan QRIS juga lebih diunggulkan daripada penggunaan uang tunai.

Melihat dari berbagai pembahasan diatas didapatkan asumsi yang sesuai dimana semakin jauh kurva dari titik origin maka semakin tinggi tingkat kepuasannya. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Muhdar Murdiana (2020) yang menegaskan bahwa konsumen dapat membandingkan pilihannya dengan menggunakan kurva indeferen dengan semakin ke kanan atas tingkat kepuasannya makin tinggi akan tetapi tidak dapat dikatakan berapa kali lipat yang diberikan permissalan  $IC_3$  terhadap titik (0,0) adalah tiga kali  $IC_1$ , Berarti  $IC_3$  memberikan kepuasan tiga kali lebih tinggi dari pada  $IC_1$ .

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan QRIS mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu diasumsikan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi efisiensi memiliki hubungan yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Semakin banyak kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan dalam layanan QRIS, maka akan semakin tinggi juga minat mahasiswa untuk menggunakannya. Sementara itu, persepsi risiko menunjukkan hasil yang ternyata tidak menyebabkan kurangnya persepsi mahasiswa dalam penggunaan QRIS.

Berdasarkan kurva indifferen, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan QRIS lebih tinggi dibandingkan penggunaan uang tunai pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Bengkulu. Dari wawancara mendalam yang dilakukan selanjutnya, ditemukan bahwa mahasiswa lebih memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS dibanding menggunakan uang tunai.

### **5.2 Saran**

Adapun saran sebagai berikut:

1. Bagi penyedia layanan QRIS yaitu bank indonesia (BI) agar dapat memperluas sasaran sosialisasi bagi masyarakat khususnya bagi *merchant* dan pelaku usaha karena konsumen memiliki kecenderungan untuk lebih puas melakukan pembayaran menggunakan QRIS daripada transaksi secara tunai. Selain itu, BI dapat melakukan pengembangan layanan QRIS dari sisi kemudahan dan tingkat efisien karena faktor

inilah yang paling banyak mempengaruhi persepsi konsumen akan penggunaan pembayaran secara digital khususnya QRIS.

2. Dilihat dari hasil penelitian di mana tingkat kepuasan penggunaan QRIS lebih tinggi daripada transaksi tunai, maka pimpinan Universitas Bengkulu dapat melakukan pengembangan metode pembayaran di selingkung universitas dengan menggunakan QRIS, baik untuk pembayaran UKT ataupun penerapan layanan QRIS di kantin, UNIB Store, dan layanan penjualan produk-produk lainnya yang ada.

### **5.3 Keterbatasan dan Saran Penelitian Lanjut**

1. Saran bagi penelitian yang akan untuk melihat persepsi penggunaan QRIS bukan hanya dari mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis saja, tetapi juga semua fakultas yang ada di Universitas Bengkulu. Selain itu, penelitian juga bisa memasukkan persepsi dari sisi pelaku usaha, bukan hanya dari sisi konsumen (mahasiswa).
2. Pendekatan penelitian ini masih bersifat abstrak dan dibatasi dengan berbagai hal, seperti belum diterapkannya kepuasan optimum dalam penggunaan QRIS dengan memasukkan garis anggaran ke dalam kurva indeferensi. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini lebih detail dengan menambahkan sisi anggaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Amijaya, G. Rizky. (2010). *Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank dalam Menggunakan Internet Banking*. Semarang: UNDIP. <https://doi.org/10.1080/23311975.2018.1548050>, diakses 1 Desember 2021.

Anonim. (2018). Pengertian Menurut Para Ahli. Pengertian menurut para ahli.Net. <https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-fasilitas/> diakses 8 Agustus 2021

Ayudya, A. C., & Wibowo, A. (2018). The Intention to Use E-Money using Theory of Planned Behavior and Locus of Control. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 22(2), 335–349.

Aziz, S., & Afaq, Z. (2018). Adoption of Islamic banking in Pakistan an empirical investigation Adoption of Islamic banking in Pakistan an empirical investigation. *Cogent Business & Management*, 5(1), 1–18.

Baker, E. W., Al-Gahtani, S. S., & Hubona, G. S. (2007). The effects of gender and age on new technology implementation in a developing country: Testing the theory of planned behavior (TPB). *Information Technology and People*, 20(4), 352–375.

Bank Indonesia. 2021. SEKI. <https://www.bi.go.id>, diakses pada 12 Agustus 2022.

Balouchi, M., Aziz, Y. A., Hasangholipour, T., Khanlari, A., Rahman, A. A., Raja, R. N., & Yusof. (2017). Explaining and predicting online tourists' behavioral intention in accepting consumer generated contents. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 12(2), 321-333

Damghanian, H., Zarei, A., & Siah Sarani Kojuri, M. . (2016). Impact of perceived security on trust, perceived risk, and acceptance of online banking in Iran. *Journal of Internet Commerce*, 15(3), 214–238

Gubernur bank Indonesia, Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik, Pub. L. No. 20/6/PBI/2018, 35 (2018). Indonesia

Hidayat, S. W., Djambak, S., & Suhel, S. Perilaku Etnis Tionghoa Terhadap Motif Memegang Uang di Palembang. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 2(2), 103-114.

[https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Pages/padg\\_211819.a\\_spx](https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Pages/padg_211819.a_spx) diakses pada 5 September 2021.

BI. 2022. Perlindungan Konsumen. <https://www.bi.go.id/id/edukasiperlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uangelektronik/Pages/default.aspx> diakses pada 13 Oktober 2021.

Kata Data. 2021. Penggunaan QRIS oleh UMKM. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/07/09/382-juta-umkmsudah-mengadopsi-qrisk> diakses pada 03 oktober 2021.

Listianti, Uly Yeni. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-money Pada Mahasiswa FEB UMS*. Skripsi. Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://UMY.surakarta.repository>, diakses 16 Juni 2022

Mayanti, R. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 123–135.

Omwansa, T., Lule, I., & Waema, T. (2015). The Influence of Trust and Risk in Behavioural Intention to Adopt Mobile Financial Services among the Poor. *International Arab Journal of ETechnology*, 12(2), 91-97

Popovska-Kamnar, N. (2014). The use of electronic money and its impact on monetary policy. *Journal of Contemporary Economic and Business Issues*, 1(2), 79-92.

Pavlou, P. A. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with The Technology Acceptance Model. *International Journal of Electronic Commerce*.7 (03), 69-103

Qulub, A. S. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. *SKRIPSI. Walisongo : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo*, 1–70.

Suryanto, V. (2019). Top up bermasalah, begini penjelasan pihak Go-Pay. Retrieved from <https://keuangan.kontan.co.id/news/topup-bermasalah-begini-penjelasan-pihakgo-pay>, diakses pada 5 september 2021

Wulandari, D., Soseco, T., & Narmaditya, B. S. (2016). Analysis of the use of electronic money in efforts to support the less cash society. *International Finance and Banking*, 3(1), 1-10.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
**JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN**  
Jalan Raya Kandang Limun Bengkulu (0736) 21170,  
21884, 26793 FAX. 22105  
E-mail : [Feunib@yahoo.com](mailto:Feunib@yahoo.com)

---

Dengan Hormat

Berkaitan dengan penyelesaian skripsi dengan judul PENGGUNAAN SISTEM TRANSAKSI NON TUNAI (QRIS) MELALUI PENDEKATAN EKONOMI MIKRO STUDI KASUS: (MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BENGKULU)

Dengan ini mengajukan daftar pertanyaan kuesioner yang berhubungan dengan judul skripsi di atas. Oleh karena itu saya mohon kesediaan waktu teman-teman yang dikhususkan hanya untuk mahasiswa FEB UNIVERSITAS BENGKULU sekiranya dapat meluangkan waktunya untuk menjawab pertanyaan di bawah ini. Untuk perhatian dan kesediannya saya ucapkan terimakasih.

Indetitas peneliti

Nama : Aditya Kurniawan  
NPM : C1A017062  
Jurusan : Ekonomi Pembangunan  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

### **Data Responden**

Petunjuk:

Pilihlah salah satu jawaban dengan membubuhi tanda (✓) pada pertanyaan berikut ini:

Nama :

Npm :

Nomor HP :

Program Studi :

1. Jenis Kelamin

☐ Laki-laki                      ☐ Perempuan

### **Kuisisioner Penelitian**

Petunjuk :

Isilah semua pertanyaan dalam kuesioner sesuai kenyataan, dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada kotak pilihan yang sudah tersedia !

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju                      SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

### Persepsi kemudahan

| No | Pernyataan                                                                                                                   | STS | TS | S | SS |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|---|----|
| 1  | Penggunaan metode pembayaran QRIS lebih mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar sehingga mudah dipahami.                 |     |    |   |    |
| 2  | Dalam QRIS bertransaksi dengan siapa yang kita tuju sangat jelas dan akurat.                                                 |     |    |   |    |
| 3  | Saya percaya dengan teknologi keamanan data yang diberikan QRIS saat melakukan transaksi pembayaran..                        |     |    |   |    |
| 4  | Penggunaan QRIS lebih hemat dan banyak bonus yang didapatkan pengguna.                                                       |     |    |   |    |
| 5  | Lebih mudah bertransaksi dalam jumlah kecil seperti parkir, <i>fastfood</i> , <i>drink</i> dan lain lain.                    |     |    |   |    |
| 6  | Dengan menggunakan QRIS kita jadi lebih merasa aman tanpa merasa was was akan kehilangan uang (seperti tercecer atau jatuh). |     |    |   |    |

### Persepsi efisiensi

| No | Pernyataan                                                         | STS | TS | S | SS |
|----|--------------------------------------------------------------------|-----|----|---|----|
| 1  | Bertransaksi menggunakan QRIS tidak memerlukan waktu yang lama.    |     |    |   |    |
| 2  | Tidak repot untuk memberikan uang kembalian.                       |     |    |   |    |
| 3  | Dapat digunakan untuk seluruh pembayaran yang diperlukan pengguna. |     |    |   |    |
| 4  | Lebih nyaman dalam bertransaksi karena hanya                       |     |    |   |    |

cukup *scan barcode* semua pembayaran dapat dilakukan.

- 5 Dengan menggunakan QRIS data transaksi selalu tersimpan dengan baik sehingga mampu mengontrol keuangan yang ada.
- 6 Penggunaan QRIS dapat meminimlisir peredaran uang palsu ditengah masyarakat.

---

### Persepsi resiko

| No | Pernyataan                                                                                                                                                                  | STS | TS | S | SS |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|---|----|
| 1  | Saya merasa khawatir dengan jaringan di tempat saya yang belum memadai sehingga menyulitkan saya dalam menggunakan sistem QRIS                                              |     |    |   |    |
| 2  | Saya belum sepenuhnya yakin dengan metode QRIS dapat menggeser sistem transaksi yang ada, karena penggunaan <i>mobile phone</i> belum sepenuhnya digunakan masyarakat luas. |     |    |   |    |
| 3  | Adanya biaya transaksi sekitar 0,7% dari nilai transaksi menjadi alasan saya masih belum menggunakan QRIS                                                                   |     |    |   |    |
| 4  | Saya khawatir dengan pencurian data dan kehilangan saldo secara tiba tiba saat menggunakan sistem QRIS                                                                      |     |    |   |    |
| 5  | Kurangnya sosialisasi tentang penggunaan QRIS dapat menjadi penghambat utama untuk penggunaan QRIS pada masyarsakat luas                                                    |     |    |   |    |
| 6  | Rendahnya literasi keuangan terutama untuk masyarakat daerah terpencil dapat menghambat                                                                                     |     |    |   |    |

---

majunya sistem transaksi perekonomian.

---

### Minat menggunakan transaksi QRIS

| No | Pernyataan                                                                                                                          | STS | TS | S | SS |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|---|----|
| 1  | Dengan adanya berbagai kemudahan QRIS, saya sangat berminat menggunakannya                                                          |     |    |   |    |
| 2  | Dengan segala fitur yang membuat transaksi menjadi efisien saya berniat menggunakannya                                              |     |    |   |    |
| 3  | Saya sangat antusias menggunakan metode pembayaran QRIS karena waktu bertransaksi jauh lebih cepat.                                 | –   |    |   |    |
| 4  | Dengan tingkat keamanan dan minimnya kejahatan dalam bertransaksi saya berminat menggunakan QRIS                                    |     |    |   |    |
| 5  | Pada akhirnya semua transaksi pembelian barang dan jasa akan bergerak kepada penggunaan uang digital seperti QRIS.                  |     |    |   |    |
| 6  | Metode pembayaran QRIS di masa pandemi sangat bermanfaat untuk mengurangi tingkat penyebaran virus dan saya tertarik menggunakannya |     |    |   |    |

### Pertanyaan terbuka

1) Apakah ada pengalaman buruk anda terhadap penggunaan QRIS ini?

☐ Tidak

☐ Jika ada, seperti apa?

—

2) Apa saran dan masukan untuk penggunaan QRIS kedepannya?

Jawaban:

Pertanyaan dan jawaban mendalam terkait QRIS dari beberapa responden

| Pertanyaan                                                                                                                        | Jawaban                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jika seandainya di merchant seluruh bengkulu sudah menggunakan sistem QRIS dan debit apakah yang akan kamu gunakan?               | “Ya mending QRIS lah bang, apa apa tinggal scan saja begitu kan” responden memilih QRIS                                                              |
| Dalam berbelanja menurut anda lebih mudah menggunakan?                                                                            | “QRIS bang kalo sudah ada QRIS gaada kehilangan uang lagi deh” responden memilih QRIS                                                                |
| Bagi Anda dengan cara apa yang membuat Anda lebih berhemat waktu dan tidak ribet dalam melakukan transaksi pembayaran?            | “QRIS bang tinggal scan masukkan nominal ngga perlu kembalian berapa pun nominal langsung dibayar ngga harus koin receh juga” responden memilih QRIS |
| Dengan cara apa sehingga membuat timbul nya rasa kekhawatiran yang anda rasakan saat menggunakan alat transaksi dalam pembayaran? | “cash bang susah bawa nya, mudah kehilangan juga” responden memilih cash                                                                             |
| Kedepannya Anda akan lebih condong menggunakan sistem pembayaran yang mana dalam bertransaksi di merchant?                        | “ya kalo sudah merata QRIS nya pakai QRIS saja bang” responden memilih QRIS                                                                          |
| Jika semua merchant di bengkulu apakah Anda akan beralih menggunakan QRIS?                                                        | “ya sudah pasti”                                                                                                                                     |