

**PENGARUH PENGETAHUAN, TREND LINGKUNGAN SOSIAL,
FITUR LAYANAN DAN EFISIENSI TERHADAP TRANSAKSI
MAHASISWA MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE
CODE* *INDONESIAN STANDARD (QRIS)*
(Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung)**

SKRIPSI

Ditujukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E) Dalam
Ilmu Perbankan Syariah

Oleh:

**Maulia Nurjanah
NPM. 2051020412**

Perbankan Syariah



**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGARUH PENGETAHUAN, TREND LINGKUNGAN SOSIAL,
FITUR LAYANAN DAN EFISIENSI TERHADAP TRANSAKSI
MAHASISWA MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE
CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS)*
(Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung)**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapat Gelar Sarjana Ekonomi (S.E.)
Dalam Ilmu Ekonomi dan Bisnis Islam

Oleh:
Maulia Nurjanah
NPM. 2051020412

Program Studi: Perbankan Syariah



Pembimbing 1 : Dr. Erike Anggraeni, M.E.Sy
Pembimbing 2 : Dr. M. Iqbal, M.E.I.

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1445 H/2023M**

ABSTRAK

Era perkembangan teknologi yang kian pesat mampu menjadikan semua kegiatan serba digital tidak terkecuali dengan dunia perbankan. Transformasi perbankan digital menjadi isu yang penting saat ini. Bank Indonesia resmi meluncurkan *Quick Response Indonesian Standarad* (QRIS) sebagai standarisasi kanal pembayaran berbasis barcode agar proses transaksi menjadi lebih efisien, dan terjaga keamanannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi terhadap transaksi Mahasiswa menggunakan *Quick Response Indonesian Standarad* (QRIS) . Rumusan Masalah: 1. Apakah pengetahuan berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya dibandar lampung dalam menggunakan QRIS?, 2. Apakah trend lingkungan sosial berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa menggunakan QRIS pada mahasiswa di bandar lampung?, 3. Apakah fitur layanan berpengaruh terhadap transaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa di bandar lampung?, 4. Apakah efisiensi berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya dibandar lampung dalam menggunakan QRIS?, 5. Apakah Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya dibandar lampung dalam menggunakan QRIS?

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan analisis regresi linear berganda. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa di Bandar Lampung. Sampel penelitian ini berjumlah 100 orang yang memenuhi kriteria.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa bertransaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standarad* (QRIS). Sedangkan variabel Fitur Layanan berpengaruh negatif terhadap mahasiswa bertransaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standarad* (QRIS). Dapat disimpulkan bahwa Fitur Layanan tidak mempengaruhi seseorang untuk bertransaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standarad* (QRIS), sedangkan Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, dan Efisiensi mempengaruhinya.

Kata Kunci: Quick Response Indonesian Standard, Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi

ABSTRACT

The era of increasingly rapid technological development is able to make all activities completely digital, including the world of banking. Digital banking transformation is an important issue at the moment. Bank Indonesia officially launched the Quick Response Indonesian Standard (QRIS) as a standardization of barcode-based payment channels so that the transaction process becomes more efficient and secure. This research aims to find out how knowledge, social environmental trends, service features and efficiency influence student transactions using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Problem Formulation: 1. Does knowledge influence student transactions, especially in Bandar Lampung, when using QRIS, 2. Do social environmental trends influence student transactions using QRIS among students in Bandar Lampung, 3. Do service features influence transactions using QRIS among students in Bandar Lampung? Lampung, 4. Does efficiency affect student transactions, especially in Bandar Lampung, when using QRIS, 5. Do Knowledge, Social Environmental Trends, Service Features and Efficiency influence student transactions, especially in Bandar Lampung, when using QRIS?

The research method used is quantitative with multiple linear regression analysis. The population in this study were students in Bandar Lampung. The sample for this study consisted of 100 people who met the criteria.

The research results show that the Social Environmental Trend and Efficiency variables have a positive and significant effect on students' decisions to make transactions using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS). Meanwhile, the Service Feature Knowledge variable has a negative effect on students making transactions using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS). It can be concluded that the Service Features do not influence someone to make transactions using the Quick Response Indonesian Standard (QRIS), while Knowledge, Social Environmental Trends and Efficiency influence it.

Keywords: Quick Response Indonesian Standard, Knowledge, Social Environmental Trends, Service Features and Efficiency

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulia Nurjanah
Npm : 2051020412
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi Bisnis Dan Islam

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGETAHUAN, TREND LINGKUNGAN SOSIAL, FITUR LAYANAN DAN EFISIENSI TERHADAP TRANSAKSI MAHASISWA MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN STANDARD* (QRIS) (Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung)” Adalah Benar-Benar Merupakan Hasil Karya Penyusun Sendiri, Bukan Duplikasi Atau pun Plagiat Dari Karya Orang Lain Kecuali Pada Bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 26 April 2024

Penulis



Maulia Nurjanah
NPM. 2051020412



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Alamat Jl. Letkol. H. Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 704030

PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan Dan Efisiensi Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung)

Nama : Maulia Nurjanah

Npm : 2051020412

Jurusan : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyah dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing 1

Pembimbing II

Dr. Erike Anggraeni, M.E.Sy

NIP. 198208082011012009

Dr. Muhammad Iqbal, M.E.I.

NIP. 198811042015031007

Mengetahui

Ketua Jurusan Perbankan Syariah

Any Eliza, S.E., M.Ak.

NIP. 198308152006042004



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Bandar Lampung, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur layanan dan Efisiensi terhadap Transaksi Mahasiswa menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung)”** disusun oleh, **Maulia Nurjanah NPM: 2051020412**, program studi **Perbankan Syariah**, telah di ajukan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal : **Kamis, 20 Mei 2024.**

TIM PENGUJI :

Ketua Sidang : Dr. Madnasir, M.SI

Sekretaris : Okta Supriyaningsih, M.E.Sy

Penguji I : Ersi Sisdianto, M.Ak

Penguji II : Dr. Erike Anggraeni, M.E.Sy

(Handwritten signatures of the examiners)

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**



Prof. Dr. Julius Suryanto, SE., MM, Akt, CA

NIP. 1979009262008011008

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾

*“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh
selain apa yang telah diusahakannya”*

(Q.S An-Najm Ayat 39)



PERSEMBAHAN

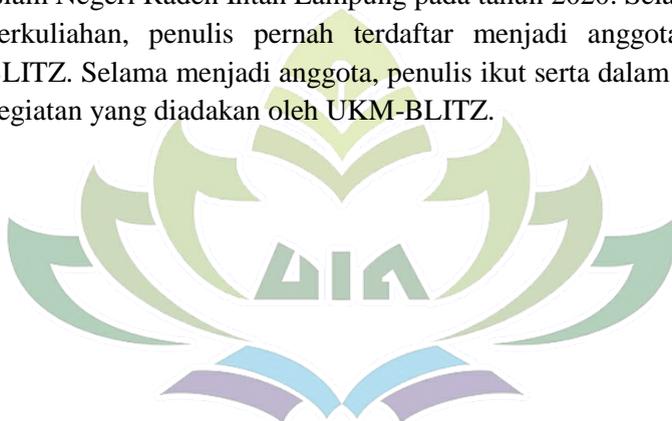
Alhamdulillah, dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT., serta Nabi Muhammad SAW., karena atas karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala rasa syukur dari lubuk hati terdalam, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua yang penulis sayangi, Papa dan Mama yang telah memberikan kasih sayang, segala kebutuhan, doa dan dukungan untuk terus berjuang dalam setiap proses perjalanan hidup selama ini. Semoga anakmu ini bisa menjadi pribadi yang berguna dan dapat meraih segala keinginan dan cita- citanya serta dapat membanggakan kalian.
2. Ke empat Kakak ku tersayang, Eka Verawati, Dwi Firyanto Putra, Tri Ayu Rachmawati, dan Siti Anisa Ramadani yang membantu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis dan dukungan sehingga terselesainya skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan nasehat yang baik dan penuh kesabaran dalam membimbing saya.
4. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebagai tempat penulis dalam berproses dan menimba ilmu.
5. Dan seluruh pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Maulia Nurjanah, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 21 Mei 2002. Penulis merupakan anak bungsu dari lima bersaudara dari pasangan Papa Muhammad Sueb dan Mama Sri Astuti. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan sekolah dasar di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Bandar Lampung pada tahun 2017 dan Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2020.

Penulis tercatat sebagai mahasiswa di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program Studi Perbankan Syariah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2020. Selama masa perkuliahan, penulis pernah terdaftar menjadi anggota UKM-BLITZ. Selama menjadi anggota, penulis ikut serta dalam berbagai kegiatan yang diadakan oleh UKM-BLITZ.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan nikmat serta karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan, Efisiensi terhadap transaksi Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRSI)* (Studi pada Mahasiswa di Bandar Lampung)”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Perbankan Syariah di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapat bimbingan, bantuan, dukungan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Tulus Suryanto, M.M, Akt., C.A selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung;
2. Any Eliza, S.E., M.Ak selaku Kepala Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah membantu dan mempermudah segala urusan mahasiswa;
3. Dr. Erike Anggraeni, M.E.Sy selaku Pembimbing Akademik I yang selalu membantu dan memberikan arahan bagi mahasiswa bimbingannya;
4. Dr. Muhammad Iqbal, M.E.I selaku Pembimbing Akademik II yang selalu memberikan saran dan bimbingan dalam proses penulisan skripsi;
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam;
6. Pimpinan dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan informasi dan data berupa buku sebagai referensi penulisan;
7. Kedua orang tua yaitu Papa dan Mama serta kakak kandung penulis yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini;

8. Teruntuk Keluarga Besar UKM Photography Blitz yang selalu membantu dalam segala hal dan tempat berkeluh kesah selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran yang membangun dari pembaca guna memperbaiki skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan.....	13
H. Sistematika Penulisan	18
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS .	21
A. Grand Theory	21
B. Kerangka Pikir	43
C. Pengajuan Hipotesis.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Waktu dan Tempat Penelitian	49
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	49
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	50
D. Instrumen Penelitian	54
E. Defenisi Operasional Variabel	55
F. Teknik Analisis Data.....	58
G. Uji Validitas dan Reabilitas	59
H. Uji Prasyarat Analisis	60
I. Uji Hipotesis	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Data.....	65
1. Deskripsi Objek Penelitian	65
2. Deskripsi Responden	67
B. Hasil Penelitian.....	69
1. Uji Validitas dan Reliabilitas	69
2. Uji Asumsi Klasik.....	71
3. Analisis Regresi Linier Berganda	74
4. Uji Hipotesis	77
C. Pembahasan	80
 BAB V PENUTUP.....	 89
A. Simpulan	89
B. Rekomendasi.....	90
 DAFTAR RUJUKAN.....	 93
LAMPIRAN.....	99



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Grafik Perkembangan Transaksi QRIS.....	6
GAMBAR 2.1 Bentuk QR Code	35
GAMBAR 2.2 Kerangka Berfikir	43
GAMBAR 4.1 Hasil Uji Heteroskadastisitas	74



DAFTAR TABEL

Table 2.1 PJSP Berizin QRIS.....	39
Table 3.1 Definisi operasi variabel.....	55
Tabel 4.1 Deskripsi Responden	67
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas.....	70
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas.....	71
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Multikolonieritas	72
Tabel 4.6 Hasil Penelitian	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Simultan	78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai kerangka awal guna mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan dalam menjalani skripsi ini, maka perlu adanya uraian terhadap penegasan arti dan maksud dari istilah yang terkait dengan judul skripsi ini. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak terjadi interpretasi terhadap pemaknaan judul dari berbagai istilah yang digunakan, di samping langkah ini merupakan sistem penajaman terhadap pokok permasalahan yang akan di bahas.

Adapun judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*”** (Studi Pada Mahasiswa Di Bandar Lampung) Untuk itu perlu diuraikan pengertian dari beberapa kata yang terdapat dalam judul penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹
2. Pengetahuan adalah pemahaman atau informasi tentang subjek yang bisa di dapatkan melalui pengalaman maupun studi yang diketahui baik oleh orang orang pada umumnya.²
3. Lingkungan Sosial merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang atau kelompok untuk dapat melakukan sesuatu tindakan serta perubahan perubahan prilaku setiap individu.³ Trend Lingkungan Sosial merupakan sistem pergaulan mengenai segala hal atau

¹ *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakart: Pusat Bahasa, 2008), 1150.

² Ketut swarjana S.K.M., M.P. H., Dr.PH ed, *Konsep pengetahuan, sikap, prilaku, persepsi, setres, kecemasan, nyeri, dukungansosial, kepatuhan, motivasi, kepuasan pandemic Covid-19 akses layanan kesehatan* (Yogyakarta: Andi, 2022), 2.

³ Abdulsyani, *Sosiologi kelompok dan masalah sosial* (Jakarta: Fajar Agung, 1987).

sesuatu yang saat ini sedang menjadi pusat perhatian di masyarakat pada saat tertentu.⁴

4. Fitur adalah sarana kompetitif untuk membedakan produk perusahaan dengan produk lain.⁵ Pelayanan adalah sebuah bentuk tindakan atau kegiatan yang ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun.⁶
5. *Efisiensi* adalah merupakan ketepatan cara dalam melakukan sesuatu, dan kemampuan melaksanakan tugas dengan baik dan tepat, tanpa membuang biaya, waktu, dan tenaga, Efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan atau (menghasilkan) sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya), mampu menjalankan tugas dengan tepat dan cermat, berdaya guna, dan bertepatan guna.⁷
6. Bertransaksi berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia adalah sebuah tindakan melakukan persetujuan jual beli antara dua pihak.⁸
7. *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* merupakan standar kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia.⁹

Dari beberapa penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dalam judul ini adalah penelitian

⁴ Entin Jumantini, "pengaruh modernitas individu dan lingkungan sosial terhadap gaya hidup pada siswa SMK bisnis dan manajemen terakreditasi dikota bandung", *Jurnal equilibrium* vol.15, januari-juni (2018): 57-63, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/download/1072/823>

⁵ P.Kotler dan G.Amstrong, *prinsip-prinsip pemasaran jilid 1*, 1 ed. (Jakarta: Erlangga, 2008), 273.

⁶ F. Laksana, *Manajemen Pemasaran*, 1 ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), 85.

⁷ Dahlan Abdullah, Meilyana, Muhammad Syahrul kahar. Bunyamin, Cut ita erliana, *Penerapan metode data envelopment analysis untuk pengukuran kinerja pendidikan sekolah menengah atas negeri*, ed (Medan: sefa bumi persada, 2020), 96.

⁸ Departemen pendidikan nasional, kamus besar bahasa.

⁹ QRIS, 2020. "Quick Response Code Indonesian Standard" (<https://qris.id/>. Diakses pada 13 oktober 2022).

mengenai pengaruh pengetahuan, trend lingkungan sosial, fitur layanan, dan efisiensi.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangatlah pesat sehingga menawarkan berbagai kemudahan bagi masyarakat. Dengan begitu pola hidup masyarakat bahkan sistem pembayaran dan transaksi ekonomipun terus mengalami perubahan. Perkembangan teknologi ini juga menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran ke bentuk pembayaran secara non tunai. Uang merupakan suatu benda yang dapat di gunakan masyarakat sebagai alat tukarmenukar atau biasa disebut juga alat pembayaran yang sah dalam pembelian barang maupun jasa. Dari tahun ketahun alat pembayaran mengalami beberapa transformasi yang berawal dari sistem barter hingga ditemukannya uang sebagai alat pembayaran. Beberapa transformasi yang terjadi dari transformasi teknologi dan memunculkan inovasi baru, salah satu dari inovasi baru tersebut adalah dengan munculnya alat pembayaran uang elektronik untuk memudahkan penggunaan uang secara mudah dan efisien. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berlangsung menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia yang sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.¹⁰

Sistem pembayaran elektronik di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami kemajuan, dengan penduduknya yang besar dan tingkat literasi keuangan yang inklusif masyarakat mendorong tumbuhnya sistem pembayaran elektronik di Negara ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat dari masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran elektronik sangatlah

¹⁰ Didin Elok Parastiti dkk, "Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi)", *Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan Vol. 7, No 1* (2015): 125-256, <http://journal.um.ac.id/index.php/jesp/article/view/5319>

besar. Sehingga pengguna system pembayaran elektronikpun sangat tinggi dan mengalami peningkatan secara signifikan. Meskipun sistem pembayaran elektronik ini belum menjadi alat pembayaran yang utama namun pembayaran elektronik memiliki potensi besar untuk menjadi pengganti dari uang tunai.¹¹

Berkaitan dengan hal tersebut pemerintah pun mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik. QRIS (*Quick Response [QR] Code Indonesian Standard*) dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Maka Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Saat ini seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank maupun nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (pedagang) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. Qris pertama kali diluncurkan oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019 dan seluruh pihak yang terlibat dalam penggunaan *QR Code* pembayaran tersebut harus menyesuaikan *QR Code* yang digunakan sesuai dengan standarisasi QRIS paling lambat 31 Desember 2019.¹²

Disisi lain, dalam menerbitkan ketentuan ini regulator juga ingin menerapkan keamanan dalam melakukan transaksi pembayaran kepada konsumen dalam rangka menjaga masyarakat terhadap kejahatan-kejahatan didunia digital yang sering terjadi dalam melakukan pembayaran secara digital. Maka dengan adanya QRIS, regulator berharap akan menjadi

¹¹Hutami A. Ningsih dkk, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa”, *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika* Vol 4 No 1 (2021):25230,<https://journals.upiyai.ac.id/index.php/IKRAITHEKONOMIKA/article/view/1067>

¹²<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>

aspek yang lebih mudah lagi dalam menjaga kemaann konsumen, karena penyelenggara sistem pembayaran hanya menyediakan satu code QR di semua aplikasi pembayaran digital.¹³ QRIS memang memiliki banyak kelebihan dalam penggunaannya, namun tetap ada kekurangan dalam sistem tersebut diantaranya nominal transaksi yang terbatas, ancaman serangan digital dan adanya biaya transaksi yang dibebankan kepada pedagang.

Pada umumnya, Minat masyarakat sangat berpengaruh terhadap ketentuan tersebut, maka tingkat kepercayaan masyarakat sangat diperlukan dalam menggunakan QRIS. Kepercayaan merupakan sebuah perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sebuah produk ataupun jasa, dan sering digunakan untuk menjalin hubungan yang baik dalam jangka panjang.¹⁴ Kepercayaan muncul saat kita sudah melihat secara langsung fakta-fakta mengenai kebenaran maupun keamanan dari sebuah sistem maupun jasa yang akan di gunakan. Selain itu kemudahan dalam menggunakan sistem tersebut juga menjadi salah satu faktor mau atau tidaknya seseorang untuk menggunakan sistem tersebut.

Menurut Mathieson dalam Ersaningtyas, A.P. & Susanti, E.D Kemudahan diartikan sebagai sebuah kepercayaan seorang individu dalam menggunakan sistem tertentu yang tidak menimbulkan sebuah risiko kepada pengguna. Apabila seseorang sudah percaya bahwa teknologi tersebut mudah untuk digunakan maka pasti orang tersebut akan menggunakannya. Menurut Fusiler dan Durlabhji dalam yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi

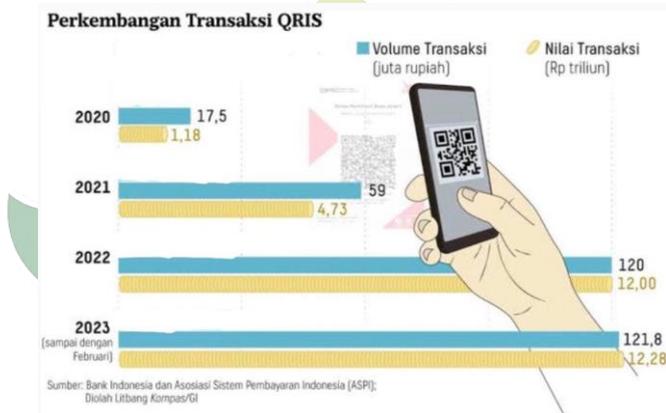
¹³ Oktoviana Banda Saputri, "Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital", *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* (2020):125-150, <https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA/article/view/7355>.

¹⁴ Kevin Putra Mahendra dan Ratih Indriyani, "Pengaruh Kepercayaan Pelanggan Terhadap Kepuasan Pelanggan Cv Mitra Perkasa Utomo", *Jurnal Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra*, (2018):126-130, <https://www.neliti.com/id/publications/287232/pengaruh-kepercayaan-pelanggan-terhadap-kepuasan-pelanggan-cv-mitra-perkasa-utom>

persepsi kemudahan penggunaan adalah di mana konsumen merasakan adanya kemudahan ketika menggunakan sistem teknologi di setiap kegiatannya, karena konsumen tidak kesulitan apabila sedang menggunakan teknologi mobile commerce.¹⁵

Menurut Ghozali keputusan adalah langkah akhir yang dilakukan disuatu problema atau masalah untuk menjawab pertanyaan apa saja yang terjadi dalam mengatasi masalah tersebut dengan memutuskan suatu pilihan yang alternatif.¹⁶ Berikut merupakan Grafik perkembangan transaksi QRIS di Indonesia

Berikut merupakan Grafik Perkembangan Transaksi QRIS:



Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Transaksi QRIS

Ketua Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) Santoso mengatakan, untuk menciptakan layanan sistem pembayaran yang instan dan bisa diandalkan, ada proses

¹⁵Hutami A. Ningsih dkk, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa", *Jurnal IKRAITH-Ekonomika* (2017):25-125, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/1067>

¹⁶ Dien ilham genady, "Pengaruh kemudahan, kemanfaatan,dan promosi uang elektronik terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat", (Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayattullah Jakarta 2018), 35.

panjang mulai dari membangun infrastruktur hingga menyatukan standar bahasa pemrograman dan berbagai proses teknis lain yang melibatkan banyak pihak. Tarif itu salah satunya bertujuan mengganti berbagai investasi dan biaya operasional dalam pengembangan QRIS. Setelah sejak 2020 dibebaskan dari biaya, PJP membutuhkan pemasukan untuk bisa mengembangkan fitur QRIS lebih jauh. Salah satu manfaat yang ditawarkan dari pengenaan tarif *Merchant Discount Rate* (MDR) 0,3 persen ini adalah UMKM bisa langsung menikmati uang yang masuk pada hari yang sama, sedangkan sebelumnya membutuhkan waktu H+1 atau keesokan harinya.

Kepala Departemen Kebijakan Sistem Pembayaran BI Dicky Kartikoyono menjelaskan, dalam merumuskan kebijakan sistem pembayaran, pihaknya ingin memperluas inklusi keuangan yang bisa dimanfaatkan dengan biaya yang paling murah. Tarif *Merchant Discount Rate* (MDR) untuk QRIS sebesar 0,3 persen itu, lanjut Dicky, masih lebih murah dibandingkan metode transaksi serupa di negara lain. Selain itu, tarif *Merchant Discount Rate* (MDR) QRIS itu masih lebih rendah dibandingkan *Merchant Discount Rate* (MDR) untuk transaksi menggunakan kartu yang berkisar 1-3 persen per transaksi. Ia mengatakan, saat QRIS dirilis pada 2019, sebenarnya sudah diberlakukan tarif 0,7 persen per transaksi. Karena pada 2020 terjadi pandemi, MDR QRIS menjadi nol persen. Setelah lebih dari tiga tahun, mulai 1 Juli 2023, diberlakukan kembali tarif *Merchant Discount Rate* (MDR) QRIS menjadi 0,3 persen per transaksi.

Mengutip data BI, sampai dengan Mei 2023, total pengguna QRIS mencapai 35,80 juta pengguna, dengan komposisi 91,26 persen UMKM. Nilai transaksi QRIS pada Mei 2023 mencapai Rp 18,08 triliun, dengan volume transaksi sebanyak 184,29 juta transaksi. Menteri Koperasi dan UKM Teten Masduki mengatakan belum bisa menilai dampak pengenaan tarif QRIS pada UMKM. Sebab, ini baru mulai berlaku awal bulan ini. Teten menyampaikan, pihaknya selalu mendorong UMKM masuk ke ekosistem digital, termasuk

memanfaatkan sistem pembayaran digital seperti QRIS. Pembayaran menggunakan QRIS, lanjutnya, memberikan kemudahan bertransaksi.¹⁷

Mahasiswa termasuk kedalam golongan Generasi z yang dimana kalangan generasi muda atau generasi Z ini dapat mendukung kemajuan teknologi dan kualitas SDM di Indonesia, maka mahasiswa yang juga merupakan termasuk kedalam golongan Generasi z ini sudah seharusnya mau dan mampu menciptakan hal hal yang bernilai, terlebih sudah memasuki era society 5.0 yang dimana hanya mengandalkan teknologi dalam hal apapun.

Era Society 5.0 adalah konsep yang lahir dari Jepang dan mencerminkan tahap evolusi masyarakat berdasarkan peran teknologi. Secara mendalam, Society 5.0 adalah tentang mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan kita dengan cara yang lebih cerdas, manusiawi, dan berkelanjutan. Society 5.0 megarapkan partisipasi aktif Mahasiswa/masyarakat yang termasuk dalam golongan kalangan Generasi Z, kita tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan solusi untuk masalah sosial melalui teknologi.¹⁸ Perkembangan di era Society 5.0 membawa perubahan besar, mempengaruhi masyarakat dengan trend teknologi yang terus berkembang. Trend teknologi seperti kecerdasan buatan (AI). *Artificial Intelligence* (AI) adalah salah satu bidang ilmu komputer yang mempelajari cara berpikir dan respon aksi seperti manusia dan mengubah mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Teknologi inilah yang telah membuat konten sosial media dapat kita konsumsi sehari-hari sesuai dengan preferensi masing-masing.

Tujuan Society 5.0, tentunya untuk membentuk masyarakat dimana ketika terjadi sebuah perkembangan ekonomi, sekaligus juga dapat membangun masyarakat yang

¹⁷<https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/07/13/mendamba-kembali-qr-is-yang-bebas-tarif>

¹⁸<https://undiknas.ac.id/2023/09/era-society-5-0-era-kedewasaan-teknologi-dan-kemanusiaan/>

sentris (manusia-sentris) sehingga akan terciptanya solusi atas permasalahan dan hidup yang berkualitas dalam masyarakat. Lingkup tujuan Society 5.0 sangat erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat, seperti dalam penerapan nilai-nilai pancasila, pemanfaatan sosial media secara bijak serta keberfungsian sosial dalam rangka pemenuhan kebutuhan. Sehingga pembuatan paper ini ditujukan agar kita sebagai masyarakat mengetahui apa pengaruh serta bagaimana cara mengatasi sesuatu yang berkaitan dengan Society 5.0, khususnya dalam lingkup masyarakat.¹⁹

Mahasiswa yang aktif dalam menggunakan teknologi digital di kehidupan sehari-harinya, hampir disetiap pola hidupnya tidak jauh dari teknologi mulai dari belajar, berjualan, membeli barang dan hal-hal lain yang sering dilakukan dikehidupannya. Hal tersebut menjadikan mahasiswa merupakan pengguna terbesar dalam menggunakan transaksi online, Alasan yang mendasari mahasiswa bertransaksi dengan sistem *Cashless* karena dapat memudahkan dalam penggunaannya, membantu alokasi dana, banyak promo yang di tawarkan sehingga dapat menghemat, dan merasakan keamanan serta kemudahan untuk jangkauan internasional. Namun masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui tentang adanya QRIS, hal ini di sebabkan kurangnya pengetahuan dalam tata cara menggunakan QRIS tersebut.

Sistem *Cashless* adalah sebuah media pembayaran yang menjelaskan tentang pelaksanaan transaksi yang sudah tidak menggunakan uang tunai, Seluruh transaksi yang digunakan tanpa menggunakan uang kartal seperti giro maupun cek, melainkan menggunakan sarana elektronik sebagai gantinya seperti melalui Anjungan Tunai Mandiri (ATM), kartu debit,

¹⁹ M Baharuddin Yusuf, Harits Ar Rosyid, Pengaruh Society 5.0 dalam Kehidupan Masyarakat, Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi, 3(2), (2023):121, file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Pengaruh_Society_50_dalam_Kehidup an_Masyarakat.pdf

kartu kredit maupun menggunakan teknologi baru *seperti Internet Banking, E-Wallet* maupun *E-Payment* lainnya.²⁰

Kejadian yang terlihat bahwa minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Hal itu dilihat dari data hasil observasi mahasiswa menggunakan QRIS, survei 2022. Ada beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan QRIS bahwa hasil penelitian Eris Tri Kurniawati, Idah Zuhroh, dan Nazaruddin Mlik, Sasaran dari aplikasi QRIS ini adalah untuk para pelaku ekonomi khususnya yang didominasi (mahasiswa) yang menuntut segala aspek dalam kehidupannya agar menjadi lebih mudah, cepat dan aman dalam bertransaksi menggunakan *QR Code* berdasarkan latar belakang penelitian ini bahwa literasi dan edukasi pembayaran *non* tunai melalui aplikasi *QR Code* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kelompok milenial.²¹ Sedangkan penelitian oleh Afandi²² menghasilkan variabel efisiensi sistem pembayaran elektronik QRIS tidak menunjukkan pengaruh positif secara signifikan terhadap inklusi keuangan pada mahasiswa. Berdasarkan latar belakang penelitian terdahulu dan gambaran perbedaan hasil, maka peneliti bermaksud mengkaji lebih lanjut mengenai minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai transaksi pembayaran digital.

Penelitian ini dilakukan pada beberapa Mahasiswa di Bandar Lampung karena menurut saya penggunaan QRIS sebagai bagian dari budaya *Cashless* itu lebih banyak diimplementasikan di kota besar, selain itu jaringan internet dan perekonomiannya juga condong di bandar Lampung terkhusus

²⁰ Bank For International Settlements, *Implications For Central Banks of the Development of Electronic Money*, (The Bank, 1996), 32.

²¹ Eris Tri Kurniawati, "Literasi dan edukasi pembayaran non tunai melalui aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) pada kelompok milenial, *Jurnal Studi kaus inovasi Eknomi*, vol.05, no 01 (2021): 23-30, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie>

²² Afandi, "Determinan Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Transaksi Pembayaran", *Journal Of Social Science Research* (2022):5-125, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2396/2108/4451>.

di daerah tengah kota sudah banyak kedai kedai yang memakai system pembayaran QRIS tersebut namun untuk pemakaian sendiri masih minim orang yang mengetahui dan menggunakan system pembayaran QRIS. Penelitian ini juga mengalami pembaharuan variabel yang diteliti yaitu pada variabel Trend Lingkungan Sosial yang sebelumnya belum ada peneliti terdahulu yang meneliti tentang variabel tersebut, alasan mengapa peneliti meneliti tentang bagaimana trend lingkungan sosial dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan QR Code karna yang kita ketahui bahwa trend atau yang sedang menjadi topic, yang sering digunakan oleh lingkungan sosial kita sangat berpengaruh bagi perkembangan hidup tiap individu. (Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh pengetahuan, trend lingkungan sosial, fitur layanan dan efisiensi terhadap transaksi mahasiswa menggunakan *Quick Response Indonesian Standard QRIS*) studi kasus pada Mahasiswa di Bandar Lampung”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka penulis memberikan batasan terhadap penelitian yang akan diteliti, dimana akan difokuskan pada faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan transaksi mahasiswa menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka berikut merupakan masalah yang dirumuskan peneliti pada penelitian ini:

1. Apakah Pengetahuan berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya di bandar lampung dalam menggunakan QRIS?
2. Apakah Trend Lingkungan Sosial berpengaruh terhadap transaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa di Bandar Lampung?

3. Apakah Fitur Layanan berpengaruh terhadap transaksi menggunakan QRIS pada mahasiswa di Bandar Lampung?
4. Apakah Efisiensi berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya dibandar lampung dalam menggunakan QRIS?
5. Apakah Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi berpengaruh terhadap transaksi mahasiswa khususnya dibandar lampung dalam menggunakan QRIS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, berikut ini merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Pengetahuan dalam transaksi mahasiswa di Bandar lampung menggunakan QRIS
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Trend Lingkungan Sosial terhadap transaksi mahasiswa dibandar lampung dalam menggunakan QRIS
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Fitur Layanan terhadap transaksi mahasiswa dibandar lampung dalam menggunakan QRIS
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Efisiensi dalam transaksi mahasiswa di Bandar lampung menggunakan QRIS
5. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur layanan dan Efisiensi dalam transaksi mahasiswa di Bandar lampung menggunakan QRIS

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Akademik

Manfaat penelitian ini bagi akademik yaitu sebagai

sumbangan literatur dari hasil pemikiran peneliti terkait dengan pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan sosial, fitur layanan dan Efisiensi dalam minat mahasiswa terhadap transaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standard*.

2. Bagi Bank Indonesia dan Asosiasi system pembayaran Indonesia (ASPI)

Manfaat penelitian ini bagi Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yaitu sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kinerja sekaligus memperkenalkan pembayaran digital Qr Code Indonesian Standard.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis di masa yang akan datang.

G. Kajian Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Dari banyaknya literatur yang menjadi sumber referensi, terdapat beberapa jurnal yang topiknya sama, namun terdapat persamaan dan perbedaan dari sisi pembahasannya. Dan hal ini dapat kita lihat dari penjelasan di bawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fani Al Vionita Rangkuti²³ dengan judul “Pengaruh persepsi kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UINSU”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaan: Pada variabel kemanfaatan dan kemudahan

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemanfaatan dan kemudahan berpengaruh positif terhadap pengambilan keputusan system pembayaran digital pada mahasiswa Uinsu.

²³ Fani Al Vionita “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara 2021),16.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maulida Yulianti²⁴ dengan judul “Pengaruh pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* terhadap penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa universitas islam negeri antasari banjarmasin”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaan: Pada variabel kemudahan dan kemanfaatan

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pengetahuan (x1) *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* tidak berpengaruh terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Hasil penelitian untuk variabel kemudahan penggunaan (x2) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wendy Suhendry, dengan judul “Minat Penggunaan *E-Wallet* DANA dikota Pontianak”.²⁵ Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif.

Perbedaan: Pada objek penelitian yang diteliti peneliti terdahulu yaitu minat Penggunaan *E-Wallet* DANA dikota Pontianak.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived usefulness, perceived ease of use, perceived security, social influence and promotion* Secara simultan berpengaruh terhadap variabel minat penggunaan. Sedangkan, variabel yang berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan *e-wallet* DANA adalah *Perceived usefulness, perceived security, dan promotion*

²⁴ Maulida Yulianti , “Pengaruh pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan quick response Indonesian standard (qris) terhadap penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa universitas islam negeri antasari banjarmasin” (Skripsi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin 2021), 12.

²⁵WendySuhendry.“Minat Penggunaan *E-Wallet* DANA diKota Pontianak”.*Jurnal Ekonomi Manajemen*. Vol.7, No.1, (2021). 46-56.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Desita dan Gst. Ayu Ketut Rencana Sari Dewi, dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi *Non Cash* Pada Aplikasi Dompot Elektronik (*E-Wallet*)”.²⁶ Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif

Perbedaan: Pada Variabel persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, promosi.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, promosi dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Sedangkan persepsi risiko berpengaruh negative dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wirda saputri, Andri Soemitra, Nur Ahmadi Bi,²⁷ dengan judul “Pengaruh *techonology acceptance* model terhadap minat mahasiswa menggunakan *quick response Indonesia standard* (QRIS) sebagai *cashless society*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaan: Pada variabel *techonology acceptance* model

Hasil: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada *techonology acceptance* model berpengaruh positif terhadap mahasiswa menggunakan *quick response Indonesia standard* (QRIS) sebagai *cashless society*.

²⁶ Widya Desita dan Gst. Ayu Ketut Rencana Sari, “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi *Non Cash* Pada Aplikasi Dompot Elektronik (*E-Wallet*)”. *Jurnal Akuntansi Profesi*. Vol.13, No.1. (2022). 115-124.

²⁷ Wirda saputri, Andri Soemitra, Nur Ahmadi Bi, “Pengaruh *techonology acceptance* model terhadap minat mahasiswa menggunakan *quick response Indonesia standard* (QRIS) sebagai *cashless society*”, *MES Management Journal Volume 2 Nomor 2* (2023):25-120, <https://pdfs.semanticscholar.org/5bf2>.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nurya Dina Abrilia, dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Aplikasi DANA di Surabaya”.²⁸ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
Perbedaan: Pada Variabel Kemudahan dan objek yang diteliti yaitu minat menggunakan *E-Wallet* aplikasi Dana.
Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan dan fitur layanan secara parsial memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat menggunakan. Sedangkan, secara simultan, kemudahan dan fitur layanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Janti Soegiastuti & Tri Anggraeni, dengan judul “Analisis Faktor Minat Masyarakat Semarang Dalam Penggunaan GoPay Sebagai Digital Payment”.²⁹ Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif.
Perbedaan: Pada objek penelitian terdahulu ini membahas mengenai penggunaan GoPay sebagai Digital Payment.
Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, sikap pengguna dan persepsi keamanan secara parsial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan GoPay sebagai digital payment.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Sejar Ayu Kinanti & Imam Mukhlis, dengan judul ”Analisis Pengaruh Faktor Persepsi Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* ShopeePay”.³⁰ Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

²⁸ Nurya Dina Abrilia. “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Aplikasi DANA di Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. Vol.8, No.3. (2020). 1006-1012.

²⁹ Janti Soegiastuti & Tri Anggraeni. “Analisis Faktor Minat Masyarakat Semarang Dalam Penggunaan GoPay Sebagai Digital Payment”. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*. Vol.2, No.1, (2022). 18-40.

³⁰ Sekar Ayu Kinanti & Imam Mukhlis, “Analisis Pengaruh Faktor Persepsi Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet* ShopeePay”. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*. Vol.2, No.1, (2022). 11 - 25.

Perbedaan: Pada Variabel faktor Persepsi kemudahan dan kemanfaatan dan Objek penelitian peneliti terdahulu mengenai penggunaan *E-Wallet* ShopeePay.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap minat penggunaan *e-wallet* shopeepay. Namun secara parsial, persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap minat penggunaan, sedangkan persepsi kebermanfaatan dan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan secara parsial terhadap minat penggunaan *e-wallet* shopeepay.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Zaini El Wahyu, Melda Nur Fitriyani,³¹ dengan judul “Penerapan *technology acceptance* modal (tam) dalam menganalisis minat mahasiswa menggunakan metode pembayaran *quick response code indonesian standard* (QRIS) pada bank syariah”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Perbedaan: Pada variabel manfaat dan keamanan

Hasil: Hasil ini menunjukkan bahwa variabel manfaat (X1) dan keamanan (X2) secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel minat penggunaan (Y). Sedangkan Berdasarkan uji koefisien determinasi menunjukkan manfaat (X1) dan keamanan (X2) secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat dalam penggunaan metode pembayaran QRIS pada bank syariah (Y) sebesar 66,8%. Sisanya sebesar 33,2 % dijelaskan oleh variabel lain diluar variabel yang diteliti oleh peneliti.

³¹ Muhamad Zaini El Wahyu, Melda Nur Fitriyani, “Penerapan *technology acceptance* modal (tam) dalam menganalisis minat mahasiswa menggunakan metode pembayaran *quick response code indonesian standard* (QRIS) pada bank syariah”, *Jurnal Al-Fatih Global Mulia Volume 3 Issue 1* (2021):25-130, <https://jurnalglobalmulia.or.id/index.php/alfatih>.

10. Penelitian ini dilakukan oleh Wicky T. J Laloan, Rudy S. Wenas, Sjendry S. R Loindong,³² dengan judul “Pengaruh kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko terhadap minat pengguna *E-Payment* QRIS pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Perbedaan: Pada variabel persepsi manfaat dan resiko

Hasil: Hasil ini menunjukkan bahwa Kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan resiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna *e-payment* QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap minat pengguna *e-payment* QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

H. Sistematika Penulisan

Pembahasan pada tinjauan ini, dibuat rancangan sistematis sementara yang mana dalam tinjauan ini dilakukan dengan cara membagi dalam bentuk bab yakni sebanyak 3 BAB dengan bertujuan untuk mempermudah tinjauan ini, dengan kerangka dasar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini pengkaji menguraikan dalam subbab yang meliputi penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan tinjauan, manfaat tinjauan, kajian terdahulu yang relevan dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi pemaparan perihal landasan teori guna untuk melatarbelakangi permasalahan pada tinjauan ini.

³² Wicky T. J Laloan, Rudy S. Wenas, Sjendry S. R Loindong, “Pengaruh kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko terhadap minat pengguna *E-Payment* QRIS pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas sam ratulangi manado, Vol.11 No 2 (2023):375-386, <https://ejournal.unsrat.ac.id>.

Teori tersebut terdiri dari Teori TPB, Teori Pengetahuan dan teori-teori yang berkaitan dengan trend lingkungan sosial, fitur layanan dan efisiensi, serta kerangka pemikiran dan pengajuan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

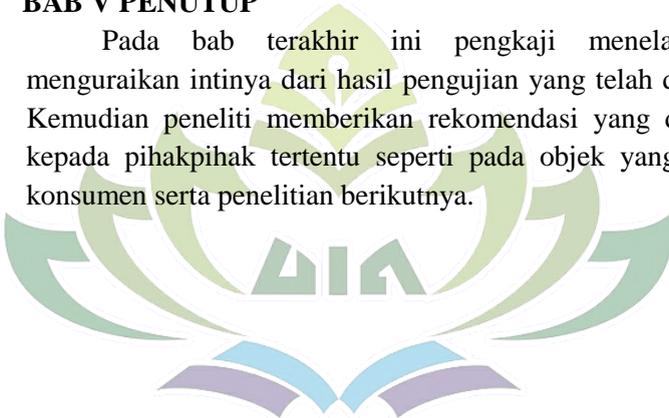
Pada bab ini berisikan perihal metode atau pendekatan yang dikenakan dalam tinjauan, jenis tinjauan, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrument tinjauan dan teknik analisa data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pemaparan perihal deskripsi data tinjauan dan eksplorasi hasil tinjauan serta analisa data.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini pengkaji menelaah dan menguraikan intinya dari hasil pengujian yang telah diadakan. Kemudian peneliti memberikan rekomendasi yang ditujukan kepada pihak-pihak tertentu seperti pada objek yang diteliti, konsumen serta penelitian berikutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Grand Theory

1. *Theory Technology Acceptance Model (TAM)*

Theory Technology Acceptance Model merupakan salah satu teori populer yang digunakan secara luas untuk menjelaskan penerimaan suatu teknologi, teori ini dikembangkan dengan tujuan untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku penerimaan individu terhadap inovasi teknologi baru. Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan adaptasi dari teori tindakan beralasan atau teori *Theory Reasoned Action (TRA)* yang dispesialisasikan untuk memodelkan penerimaan pemakai (*user acceptance*) terhadap sistem teknologi informasi.

Konsep variabel eksternal dipecah menjadi dua konsep yaitu manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan.³³ Penggunaan teknologi ditentukan oleh niat perilaku untuk menggunakan suatu teknologi tertentu dan dipengaruhi dua faktor yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Persepsi manfaat yaitu sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya, sedangkan persepsi kemudahan didefinisikan sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tertentu akan bebas dari usaha yang besar. Ketika suatu sistem lebih mudah digunakan, kinerja pekerjaan secara keseluruhan akan ditingkatkan, artinya bahwa penggunaan yang dirasakan oleh suatu individu akan memiliki efek langsung terhadap manfaat yang dirasakan.

Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* ini secara tidak langsung berkaitan dengan variabel yang

³³ F.D. Davis, "*Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Acceptance of Information Technology*", *Managament Information System Research Center*, Vol.13, No.3, (1998): 319-340.

peneliti gunakan yaitu pada Variabel Pengetahuan, Fitur Layanan dan Efisiensi. yang dimana berhubungan dengan teori Technology Acceptance Model (TAM) yaitu Penggunaan teknologi ditentukan oleh niat perilaku untuk menggunakan suatu teknologi tertentu dan dipengaruhi dua faktor yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan

2. Theory of Reasoned Action (Teori Tindakan Beralasan)

Theory of Reasoned Action (TRA) merupakan teori bidang kajian psikologi sosial yang diusulkan oleh Sheppard et al (1988). Dalam kajian psikologi sosial TRA memusatkan pada faktor penentu perilaku dan faktor determinannya, yaitu sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) dan norma subyektif (*subjective norm*). Dua faktor ini, sikap terhadap perilaku dan norma subyektif, sebenarnya diambil dari teori Fishbein dan Ajzen (1975). TRA sendiri sebenarnya sudah dikembangkan di sejak tahun 1960 oleh Fishbein, dan terus dikembangkan lagi oleh Fishbein dan Azjen hingga tahun 1980. Teori tersebut menjelaskan faktor faktor yang mempengaruhi perilaku manusia dan menjelaskan hubungan antara keyakinan, sikap, norma subjektif, niat dan perilaku individu.³⁴

Intensi atau niat merupakan fungsi dari dua determinan dasar, yaitu sikap individu terhadap perilaku (merupakan aspek personal) dan persepsi individu terhadap tekanan sosial untuk melakukan atau untuk tidak melakukan perilaku. Secara singkat, perilaku menurut *Theory Of Reasoned Action* (TRA) dipengaruhi oleh niat, sedangkan niat dipengaruhi oleh sikap. Sikap sendiri dipengaruhi oleh keyakinan akan pendapat orang lain serta motivasi untuk menaati pendapat tersebut. Secara sederhana, teori ini menyatakan bahwa seseorang akan

³⁴ Dr. Edi Purwanto, SE, MM dan Daniel Augusta Susanto, S.Kom, *pengembangan theory of reasoned action untuk penelitian online shopping intention: sebuah kerangka teoritis*,ed.,(Tangerang: Yayasan pendidikan Philadelphia, 2020), 2.

melakukan suatu perbuatan apabila memandang perbuatan itu positif dan bila percaya bahwa orang lain inginkan dan melakukannya.

Theory of Reasoned Action (TRA) ini secara tidak langsung berkaitan dengan variabel yang peneliti gunakan yaitu pada Variabel Trend Lingkungan Sosial. yang dimana berhubungan dengan Theory of Reasoned Action (Teori Tindakan Beralasan) yaitu teori ini menyatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu perbuatan apabila memandang perbuatan itu positif dan baik untuk digunakan bila percaya bahwa orang lain inginkan untuk menggunakannya..

3. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah semua informasi yang dimiliki oleh konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen.³⁵ Menurut Donni Priansa, pengetahuan adalah informasi yang telah diinterpretasikan oleh seseorang dengan menggunakan sejarah, pengalaman, dan skema interpretasi yang dimilikinya. Pengetahuan juga dapat diperoleh dari rasa ingin tahu pada diri seseorang, semakin kuat rasa ingin tahu manusia tersebut juga akan semakin banyak pengetahuan yang di perolehnya. Pengetahuan konsumen adalah semua informasi yang dimiliki konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut, dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen.

³⁵ Dila rukmi octaviana, Reza aditya Ramadhan, "Hakikat Manusia : Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains) Filsafat dan Agama", *Jurnal Tawadhu*(2021):227-145, <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/twd/article/download/>

Pengetahuan juga dapat di peroleh dari rasa ingin tahu pada diri seseorang, semakin kuat rasa ingin tahu manusia tersebut juga akan semakin banyak pengetahuan yang di perolehnya. Pengetahuan konsumen adalah semua informasi yang dimiliki konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut, dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen.

b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, yaitu:

1) Faktor *Internal*

Faktor *internal* terdapat pendidikan, pekerjaan dan usia yang mempengaruhi tingkat pengetahuan. Berikut penjelasannya:

- a) Pendidikan Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita tertentu yang menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapat informasi misalnya hal- hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.
- b) Pekerjaan adalah keburukan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarga. Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan, berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu. Bekerja bagi ibu-ibu akan mempunyai pengaruh terhadap kehidupan keluarga.
- c) Usia adalah umur individu yang dihitung mulai

saat dilahirkan sampai berulang tahun. Semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja.³⁶

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat pengetahuan terdiri dari lingkungan dan sosial budaya. Berikut penjelasannya:

- a) Lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada disekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.
- b) Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.

c. Indikator Pengetahuan

Engel dan Minor membagi pengetahuan konsumen kedalam tiga jenis tingkatan yaitu sebagai berikut:

1) Pengetahuan Produk

Pengetahuan produk yaitu kumpulan berbagai macam informasi mengenai produk. Pengetahuan produk meliputi kesadaran terhadap kategori dan merek produk, terminologi produk, atribut atau ciri produk, harga produk, dan kepercayaan mengenai produk.

2) Pengetahuan Pembelian

Berbagai informasi yang diproses oleh konsumen untuk memperoleh suatu produk. Pengetahuan pembelian terdiri atas pengetahuan tentang dimana membeli produk dan kapan membeli produk. Ketika konsumen memutuskan

³⁶ Muhammad Nasir, Mukhlis, Dan Miskarina, "Pengetahuan Masyarakat Umum Dan Masyarakat Santri Terhadap Bank Syariah", *Journal Of Economic Management & Business*, Vol. 17, No. 1 (2016):52-43, <https://journal.unimal.ac.id/emabis/article/download/52/43>.

akan membeli suatu produk, maka ia akan menentukan dimana ia membeli produk tersebut dan kapan akan membelinya. Keputusan konsumen mengenai tempat pembelian produk akan sangat ditentukan oleh pengetahuannya. Implikasi penting bagi strategi pemasaran adalah memberikan informasi kepada konsumen dimana konsumen bisa membeli produk tersebut. Dimensi dasar dari pengetahuan pembelian melibatkan informasi berkenaan dengan keputusan tempat membeli, lokasi produk, dan waktu membeli.

3) Pengetahuan Pemakaian

Pengetahuan pemakaian mencakup informasi yang tersedia di dalam ingatan mengenai cara suatu produk dapat digunakan dan yang diperlukan untuk menggunakan produk tersebut. Suatu produk akan memberikan manfaat kepada konsumen jika produk tersebut telah digunakan atau dikonsumsi oleh konsumen. Agar produk tersebut bisa memberikan manfaat yang maksimal dan kepuasan yang tinggi kepada konsumen, maka konsumen harus bisa menggunakan atau mengonsumsi produk tersebut dengan benar. Kesalahan yang dilakukan konsumen dalam menggunakan suatu produk akan menyebabkan produk tidak bisa berfungsi dengan baik.

4. Trend Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial atau masyarakat adalah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita, termasuk cara pergaulannya, adat istiadat, agama, kepercayaannya. Lingkungan sosial adalah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita. Pengaruh lingkungan sosial itu ada yang diterima langsung dan ada yang tidak langsung. Pengaruh secara langsung, seperti dalam pergaulan sehari-hari dengan orang lain, dengan

keluarga kita, teman-teman kita, kawan sekolah, sepekerjaan, dan sebagainya. Dan yang tidak langsung, melalui radio dan televisi, dengan membaca buku-buku, majalah-majalah, surat-surat kabar, dan sebagainya, dan dengan berbagai cara yang lain.

Menurut Peter dan Olson didalam buku Vinna Sri Yuniarti perilaku konsumen menjelaskan bahwa interaksi sosial langsung ini dapat memiliki pengaruh yang kuat pada pengetahuan dan perasaan konsumen tentang produk, toko, atau iklan, dan pada perilaku pengonsumsiannya.

Trend adalah segala sesuatu yang sedang dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan oleh sebagian masyarakat tertentu. Segala sesuatu (Objek atau benda) akan sering dibicarakan, disukai atau bahkan digunakan. Misal trend baju, dalam hal ini akan mengarah pada baju yang banyak dikenakan oleh orang. Misal trend Handphone, dalam hal ini mengarah pada produk HP yang banyak disukai dan bahkan dimiliki serta digunakan oleh masyarakat. Jadi sesuatu menjadi trend akan bisa terdeteksi manakala kita melihat sesuatu tersebut sering kita dengar, kita melihat banyak disukai dan dikenakan oleh orang.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup sendiri. dimanapun manusia berada, mereka benar-benar perlu berinteraksi dengan orang lain untuk membuat hidup lebih memuaskan dan berkembang. Lingkungan adalah sesuatu yang kita lihat disekitar kita, dan ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan dan perilaku manusia. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai interaksi antar pribadi yang dibutuhkan satu sama lain, yang terkadang menghasilkan rasa iba, cinta, dengan demikian ada rasa kerjasama dan pertolongan dalam kehidupan sosial. selain itu interaksi sosial tentunya membahas bagaimana individu

berinteraksi dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan masyarakat.³⁷

Pengaruh faktor lingkungan seperti: gaya hidup (*life style*), trend, dan mode yang sedang berlaku. Bagi kebanyakan mahasiswa, mode, dan penampilan merupakan hal penting yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Untuk memenuhi pengaruh faktor lingkungan tersebut, berarti seseorang (mahasiswa) akan mengorbankan sejumlah uang yang tidak akan pernah kembali. Apabila hal tersebut terus menerus dilakukan mahasiswa maka akan mengakibatkan munculnya perilaku konsumtif atau tindakan pemborosan yang berujung pada tidak terkontrolnya keuangan, apabila dilakukan terus menerus dan tidak adanya kontrol pada diri masing-masing (individu) sudah pasti akan merugikan diri sendiri dan terutama orang tua, karena sebagian besar mahasiswa masih bergantung pada orang tua untuk urusan keuangan mereka. lingkungan keluarga adalah contoh kelompok sosial kecil yang umumnya terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Hubungan sosial di antara anggota keluarga relatif tetap yang didasarkan atas ikatan darah, perkawinan, atau adopsi.³⁸

Lingkungan sosial adalah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita. Pengaruh lingkungan sosial itu ada yang kita terima secara langsung dan ada yang tidak langsung. Lingkungan sosial memiliki pengaruh yang besar terutama terhadap pertumbuhan rohani dan kepribadian.

³⁷ Subagio, “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip Mataram”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* (2019):888-935, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/935/888>.

³⁸ Muhammad Herdin Hendarsyah, ‘Pengaruh Pengetahuan, Lingkungan Sosial Dan Gaya Hidup Masyarakat Terhadap Minat Menggunakan Produk Perbankan Syariah’, (Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2023), 20-47.

Kepribadian manusia tidak dapat dirumuskan sebagai suatu totalitas individu saja tanpa sekaligus meletakkan hubungannya dengan lingkungannya. Totalitas individu ini baru disebut kepribadian apabila keseluruhan system psikofisiknya, termasuk pembawaan, bakat, kecakapan, dan ciri-ciri kegiatannya menyatakan diri dengan khas dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Indikator dalam lingkungan sosial yang ditempuh oleh seseorang melalui 3 hal yaitu:³⁹

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak menjadi manusia yang berprilaku dan berguna bagi masyarakat. Pendidikan keluarga adalah pendidikan orang tua terhadap anak-anaknya yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak-anak dan diterimanya adalah kodrat. Orang tua adalah pendidik sejati, pendidik karena kodratnya. Oleh karena itu, kasih sayang orang tua terhadap anak-anak hendaklah kasih sayang yang sejati pula. Pengaruh keluarga dalam pendidikan anak berbedabeda atar satu sama lain. Ada keluarga kaya, ada keluarga yang kurang mampu, ada keluarga yang besar karena banyak anggota keluarga dan ada pula keluarga yang kecil. Ada keluarga yang selalu diliputi oleh suasana tenang dan tentram, ada pula yang selalu gaduh, bercekcok, dan sebagainya. Dengan sendirinya, keadaan dalam keluarga yang bermacam-macam coraknya itu akan membawa pengaruh yang berbeda-beda pula terhadap pendidikan anak.

³⁹Ulfah Annajah, "Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Motivasi Berprestasi Anak Panti Asuhan Nurul Haq Yogyakarta" *Jurnal Hisbah* (2016):952, <https://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/132-07/952>.

b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah buatan manusia. Sekolah didirikan oleh masyarakat untuk membantu memenuhi kebutuhan keluarga yang sudah tidak mampu lagi member bekal persiapan hidup bagi anaknya. Untuk mempersiapkan anak agar hidup dengan cukup bekal kepandaian dan kecakapan dalam masyarakat modern, yang telah tinggi kebudayaannya seperti sekarang ini, anak-anak tidak cukup hanya menerima pendidikan dan pengajaran dari keluarga saja.

c. Lingkungan Masyarakat

Dalam lingkungan merupakan dimensi yang sangat penting adalah masyarakat. Lingkungan masyarakat mencakup unsur- unsur individu, kelompok, sumber-sumber alami, sumber budaya, system nilai dan norma, kondisi atau situasi masalah- masalah, dan berbagai hambatan dalam masyarakat, secara keseluruhan.

5. Fitur Layanan

Fitur layanan adalah salah satu sarana pendukung dari suatu aplikasi *e-wallet*. Fitur merupakan faktor kepercayaan bagi pengguna pada kelengkapan fitur layanan *e-wallet* untuk melakukan transaksi secara *online*. Fitur adalah karakteristik yang menambah fungsi dasar suatu produk karena fitur ini menjadi alasan konsumen untuk memilih suatu produk, maka bagi pemasar tradisional fitur adalah alat kunci untuk mendefensiasikan produk mereka dengan produk pesaing.⁴⁰

⁴⁰ Setyo Ferry Wibowo, dkk., “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline di Jakarta)”, *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, Vol.6, No.1, (2015): 468, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrmsi/article/download/541/468/>.

Menurut Tjiptono, Fitur adalah unsur-unsur pokok yang ada pada produk atau jasa yang ditawarkan pada suatu paket layanan dan produk. Fitur layanan dianggap sangat penting dalam mobile banking. Sedangkan menurut Suyanto, fitur merupakan salah satu pelengkap pada fungsi dasar produk.

Menurut Schmitt dalam suhud dkk, Fitur adalah karakteristik yang menambah fungsi dasar suatu produk. Karena fitur layanan merupakan salah satu alasan konsumen dalam memilih suatu produk dengan kata lain fitur layanan merupakan salah satu alat kunci dalam pemasaran mobile banking. Fitur-fitur layanan yang terdapat pada mobile banking diantaranya yaitu: 1. Layanan Informasi Pada fitur layanan mobile banking terdapat layanan informasi mengenai saldo, mutasi rekening, tagihan kartu kredit, suku bunga dan lokasi cabang atau ATM terdekat.

Layanan transaksi pada *mobile banking*⁴¹ terdapat fitur layanan yang dinamakan layanan transaksi seperti *transfer*, pembayaran tagihan, dan pembayaran pembelian.

Menurut Poon ada beberapa indikator dari fitur layanan, yaitu :

- a. Kemudahan akses informasi mengenai produk dan jasa
- b. Keberagaman layanan transaksi
- c. Keberagaman fitur
- d. Inovasi produk.

6. Efisiensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi adalah cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya),

⁴¹ Dede Dzurotun Nisa, Tyas Silvi Ariyani dan Karina Oktaviani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Nasabah Menggunakan Layanan Internet Banking Mandiri", *Jurnal Manajemen* (2013):143, <https://journal.maranatha.edu/index.php/jmm/article/view/143>.

kedayagunaan, ketepatangunaan kesangkilan.⁴²

Menurut Sedarmayanti pengertian efisiensi kerja adalah perbandingan terbaik antara suatu pekerjaan yang dilakukan dengan hasil yang dicapai oleh pekerjaan tersebut sesuai dengan yang ditargetkan baik dalam hal mutu maupun hasilnya yang meliputi pemakaian waktu yang optimal dan kualitas kerja yang maksimal. Bekerja dengan efisiensi adalah bekerja dengan gerakan, usaha, waktu, yang sedikit mungkin.⁴³ Dengan menggunakan cara kerja yang sederhana, penggunaan alat yang dapat membantu mempercepat penyelesaian tugas serta menghemat gerak dan tenaga, maka seseorang dapat dikatakan bekerja dengan efisien dan memperoleh hasil yang memuaskan.

Menurut Mulyadi Efisiensi adalah ketepatan cara dalam melakukan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga dan biaya.⁴⁴

Efisiensi dapat diukur dengan indikator hemat waktu, hemat tenaga, hemat biaya.

- a. Hemat waktu adalah proses menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya.
- b. Hemat tenaga adalah tindakan pengurangan penggunaan energi.
- c. Hemat biaya adalah jumlah yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu produk baik jasa dan barang yang lebih murah dari pada umumnya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efisiensi adalah kegiatan mencapai tujuan dengan

⁴² Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/efisien.html>.

⁴³ Hayuning Rizki Mahardita, "Efektivitas Dan Efisiensi Kerja Aparatur Sipil Negara Di Secretariat Dprd Provinsi Kalimantan Timur", *Jurnal Pemerintahan*(2017):33,[https://ejournal.ip.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20\(02-10-17-02-37-33\).pdf](https://ejournal.ip.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20(02-10-17-02-37-33).pdf).

⁴⁴ Rany An Nisaa Syabrina, "Efektivitas Dan Efisiensi Komunikasi Pada Penyelenggaraan Festival Dammar Kurung Gresik", (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, 2018),25.

benar dengan menggunakan sumber daya, waktu, tenaga yang minimum secara optimal dengan hasil output yang maksimal pula. Efisiensi sistem pembayaran merupakan kepraktisan pembayaran modern yang berbasis pada teknologi.⁴⁵

1) Prinsip Berlakunya Efisiensi

Suatu kegiatan dapat dikatakan efisiensi atau tidak apabila prinsip-prinsip atau persyaratan efisiensi harus terpenuhi.

Adapun prinsip-prinsip tersebut yaitu :

a) Efisiensi harus dapat diukur

Standar dalam menetapkan efisiensi atau tidak efiesinesi adalah ukuran normal. ukuran normal merupakan patokan (*standard*) awal untuk selanjutnya menentukan apakah suatu kegiatan itu efisien atau tidak efisien. Batas ukuran normal untuk pengorbanan adalah pengorbanan maksimum sedangkan batas pengukuran normal untuk hasil adalah hasil maksimum, jika tidak dapat diukur maka tidak dapat diketahui apakah suatu cara kerja atau suatu kegiatan itu efisien atau tidak.

b) Efisiensi mengacu pada pertimbangan yang rasional

Pertimbangan rasional yaitu pertimbangan yang berdasarkan akal sehat, masuk akal, logis dan bukan emosional. dengan pertimbangan yang rasional, objektivitas pengukuran dan penilaian akan lebih terjamin.

c) Efisiensi tidak boleh mengorbankan kualitas (mutu)

⁴⁵ Desti Widayanti, "Efektivitas dan efisiensi system pembayaran non tunai quick response indonesia standard dalam mempengaruhi inklusi keuangan menurut perspektif ekonomi islam (studi pada mahasiswa universitas islam negeri raden intan lampung)", (Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

Dalam efisiensi kuantitas perlu dituntaskan perlu ditingkatkan namun tidak hanya berfokus pada seberapa banyak yang dihasilkan, kualitas dari hasil tersebut juga harus tetap terjaga dengan baik.

- d) Efisiensi merupakan teknis pelaksanaan
 Dalam pelaksanaan operasional harus diusahakan seefisien mungkin agar tidak terjadi pemborosan.
- e) Pelaksanaan efisiensi harus disesuaikan dengan kemampuan organisasi yang bersangkutan
 Pelaksanaan efisiensi harus disesuaikan dengan kemampuan sumber daya, dana, fasilitas, dan lain lain yang dimiliki oleh organisasi yang bersangkutan sambil diusahakan peningkatannya.
- f) Tingkatan Efisiensi
 Pengukuran tingkat efisiensi dapat dinyatakan dalam hitungan angka persentase (%). Selain itu tingkat efisiensi system juga dapat dinyatakan dengan berbagai pernyataan seperti: tidak efisien, kurang efisien, efisien dan paling efisien (*optional*).⁴⁶

7. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)

- a. Pengertian QRIS (Quick Response Code Indonesian Standart)

Quick Response Indonesian Standard atau biasa disingkat dengan QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan dari berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank

⁴⁶ Ibnu Syamsi, *Efisiensi, Sistem dan Prosedur Kerja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 112.

Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya.⁴⁷

Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan *QR Code* Pembayaran wajib menerapkan QRIS. QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).⁴⁸



Gambar 2.1
Bentuk QR Code

Bank Indonesia meluncurkan standard Quick Response (QR) Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking yang disebut QR Code Indonesian Standard, bertepatan dengan Hari Ulang Tahun (HUT) ke- 74 Kemerdekaan RI, pada 17 Agustus 2019 di Jakarta. Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019 lalu. Ketentuan QRIS dapat dilihat pada No. 21/16/PADG/2019 tentang

⁴⁷ Bank Indonesia, —Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) - Bank Sentral Republik Indonesia, accessed November 10, 2021, <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>

⁴⁸ <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx> diakses pada tanggal 10 November 2021 pukul 06.53 WIB

Implementasi QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional EMV Co. Standar ini diadopsi untuk mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat open source. Open Source adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber yang tersebar dan tersedia serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, termasuk antar negara. Saat ini standar tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapore, Malaysia, Thailand, Korea Selatan dll.

b. Manfaat QRIS

Kehadiran QRIS membawa banyak manfaat dan keuntungan bagi para pebisnis. Dengan mendaftar QRIS, akan banyak kemudahan yang bisa menunjang bisnis kita menjadi lebih maju dan berkembang pesat. Awalnya QR code yang populer di Jepang ini difungsikan sebagai pelacakan kendaraan di bagian manufaktur, namun dalam perkembangannya, QR code kini digunakan untuk kepentingan yang lebih luas. Berikut terdapat beberapa manfaat QRIS bagi para pembisnis yaitu:

1) Mempermudah Proses Transaksi

Dengan QRIS, seluruh transaksi non-tunai di toko akan berjalan lebih cepat dan mudah. Karena cukup menyediakan satu QR Code untuk menerima pembayaran digital dari berbagai aplikasi pembayaran.

2) Menyediakan Lebih Banyak Alternatif Pembayaran

Dengan QRIS, seseorang bisa melayani pembayaran digital dari berbagai bank dan e-

wallet, seperti OVO, Gopay, Dana, LinkAja, hingga ShopeePay.

3) Mencegah Peredaran Uang Palsu

Dengan menggunakan QRIS, dapat menumbuhkan pola cashless society dan meminimalisir resiko peredaran uang palsu yang dapat merugikan.

4) Meja Kasir Lebih Rapi, Modern, dan Kekinian

Karena cukup menampilkan satu QR Code untuk menerima berbagai aplikasi pembayaran, meja kasir di toko/ usaha pun bisa tampak lebih rapi dan sedap dipandang mata. Dengan melayani berbagai pembayaran digital, toko/ usaha juga akan terkesan lebih modern dan kekinian.

5) Mempermudah Pendaftaran Merchant

Tidak perlu susah payah mendaftar merchant satu per satu lagi. Karena kita cukup mendaftar QRIS satu kali saja dan sudah bisa menerima pembayaran digital dari berbagai bank dan e-wallet.

6) Mempermudah Pemantauan dan Analisis Keuangan Bisnis

Dengan menggunakan QRIS, bisa mengecek riwayat transaksi di toko/ usaha secara real-time. Tidak perlu mencatat setiap transaksi secara manual, karena semua data transaksi terekam otomatis. Sehingga memudahkan dalam memantau hasil penjualan yang terjadi di toko.

c. Visi Sistem Pembayaran Indonesia Tahun 2025

Adapaun visi bank Indonesia sistem pembayaran nontunai dengan menggunakan jasa produk QRIS sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁹ Bank Indonesia, —Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) - Bank Sentral Republik Indonesia, accessed November 10, 2021, <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>

- 1) SPI (Sistem Pembayaran Indonesia) 2025 mendukung integrasi ekonomi-keuangan digital nasional sehingga menjamin fungsi bank sentral dalam proses peredaran uang, kebijakan moneter, dan stabilitas sistem keuangan, serta mendukung inklusi keuangan.
- 2) SPI (Sistem Pembayaran Indonesia) 2025 mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomikeuangan digital melalui open-banking maupun pemanfaatan teknologi digital dan data dalam bisnis keuangan.
- 3) SPI (Sistem Pembayaran Indonesia) 2025 menjamin interlink antara Fin-tech dengan perbankan untuk menghindari risiko shadow banking melalui pengaturan teknologi digital (seperti SPI), kerjasama bisnis, maupun kepemilikan perusahaan.
- 4) SPI (Sistem Pembayaran Indonesia) 2025 menjamin keseimbangan antara inovasi dengan consumers protection, integritas dan stabilitas serta persaingan usaha yang sehat melalui penerapan KYC (Know Your Costumer) & AML (Anti Money Laundering) – (And Counter Financing of Laundering), kewajiban keterbukaan untuk data, informasi, bisnis publik dan penerapan reg-tech & sup-tech dalam kewajiban pelaporan, regulasi dan pengawasan.
- 5) SPI 2025 menjamin kepentingan nasional dalam ekonomi keuangan digital antar negara melalui kewajiban pemrosesan semua transaksi domestik di dalam negeri dan kerjasama penyelenggara asing dengan domestik, dengan memperhatikan prinsip resiprokalitas (akses pasar dan fleksibilitas operasional harus saling menguntungkan dan dapat diterima oleh negara yang bersepakat).

- d. PJSP (Penyedia Jasa Sistem Pembayaran) yang telah memperoleh persetujuan Quick Response Indonesian Standard (QRIS)

Adapun Aplikasi yang sudah mendapatkan berizin logo QRIS siap sedia menerima pembayaran secara non-tunai dengan menggunakan jasa produk QRIS sebagai berikut:

Tabel 2.1
PJSP Berizin QRIS

NO	Bank Buku	NO	BPBD
1.	Bank Mandiri	1.	BPD Bali
2.	BRI	2.	Bank DKI
3.	BNI	3.	Bank Nagari
4.	BCA	4.	Bank BJB
5.	CIMB Niaga	5.	BPD Jatim
6.	Danamon		
NO	Bank Lainnya	NO	Bank Syariah
1.	May Bank	1.	Bank Syariah Indonesia
2.	Mega		
3.	Nobu Bank		
4.	Permata		
5.	Bank Sinarmas		
6.	KEB Hana		
7.	OCBC NISP		
8.	UOB		
NO	Non Bank	NO	Switching
1.	OVO	1.	Alto
2.	Gopay	2.	Rintis
3.	Telkom	3.	Jalin
4.	LinkAja	4.	Arthajasa
5.	Dana		
6.	Paytren		
7.	Shopeepay		
8.	Blue Pay		
9.	TransaksiArthaGemi		
10.	lang Doku		

Sumber: www.bi.go.id

e. Jenis pembayaran menggunakan QRIS

Terdapat dua jenis pembayaran secara tidak langsung dengan menggunakan *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) yaitu:⁵⁰

1) *Merchant Presented Mode* (MPM)

Mekanisme *QR Code Merchant Presented Mode*. Pelanggan meng-*scan* *QR Code* yang telah disediakan *merchant*. Ada 2 bentuk *QR Code Merchant Presented Mode* :

a) Statis Karakteristik:

- (1) Mesin EDC (*Electronic Data Capture*) akan mencetak struk pembayaran dengan tertera juga *QR Code* .
- (2) Setiap transaksi dicetak dengan *QR Code* yang berbeda.
- (3) Nominal pembayaran telah tertera pada *QR Code*.

b) Dinamis Karakteristik :

- (1) Mesin EDC (*Electronic Data Capture*) akan mencetak struk pembayaran dengan tertera juga *QR Code* dan monitor akan menunjukkan nominal pembayaran.
- (2) Setiap transaksi dicetak dengan *QR Code* yang berbeda.
- (3) Nominal pembayaran telah tertera pada *QR Code*.

2) *Customer Presented Mode* (CPM)

Mekanisme *QR Code Customer Presented Mode* ini dapat digunakan oleh setiap orang. Konsumen dapat memilih dan mengunduh aplikasi pembayaran yang terpasang pada ponsel dan mempunyai saldo untuk bertransaksi. *Merchant* akan men-*Scan* *QR Code* yang ditampilkan melalui *smartphone* pelanggan.

a) Metode Transaksi Sebelum ada QRIS

⁵⁰ Bank Indonesia

Merchant harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokohnya. Konsumen yang membayar secara non tunai, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant.

b) Metode Transaksi Setelah ada QRIS

Merchant tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu *QR Code* di tokohnya dan *QR Code* dapat di-scan oleh konsumen dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone*.⁵¹

8. Keputusan Penggunaan

a. Pengertian Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan sebuah pertimbangan antara dua opsi atau lebih. Jika seseorang ingin menggunakan suatu barang atau jasa, maka harus mempunyai pilihan alternatif. Menurut Mihadi, Keputusan merupakan langkah yang diambil dalam menentukan pilihan. Menurut Ghazali, Keputusan merupakan suatu pengakhiran dari pemikiran seseorang dengan memilih dari berbagai pilihan yang ada. Menurut Sumarwan dalam Wiwaha⁵². Keputusan penggunaan adalah ketika seseorang membeli atau menggunakan suatu produk atau jasa untuk memuaskan kebutuhan dan keinginannya. Sedangkan kata pembayaran diartikan sebagai perpindahan nilai

⁵¹ Ningsih, Hutaami A. Endang M. Sasmita dan Bida Sari, Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa, *Jurnal IKRA* (2020):857, <https://journals.upiyai.ac.id/index.php/IKRAITHEKONO MIKA /article/view/1067/857>.

⁵² Iknesya Rahma Finanda dan Arjuna Wiwaha, Pengaruh word of mouth dan brand image terhadap keputusan penggunaan salon kecantikan pada konsumen miloff beauty barr, *Jurnal ilmiah ekonomika* (2017):257-285, <https://media.neliti.com/media/publications/177756-ID-pengaruh-word-of-mouth-dan-brand-image-t.pdf>

antara dua belah pihak.pihak yang dimaksud adalah pihak penjual dan pihak pembeli, sehingga dalam setiap kegiatan ekonomi ketika terjadi pemindahan barang dan jasa pasti akan melibatkan apa yang disebut dengan proses pembayaran.

Seseorang akan memutuskan untuk memilih dari sekian banyak pilihan yang sudah tersedia. Dalam proses pengambilan keputusan dikarenakan seseorang akan berusaha memenuhi kebutuhan. Ketika seseorang diberikan pilihan antara dua pilihan untuk memakai atau tidak memakai, mereka dapat mengambil keputusan. Orang yang memutuskan tidak ada yang tahu apa yang dia lakukan. Keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran merupakan suatu keinginan yang mendorong nasabah untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembelian.

b. Indikator Keputusan Penggunaan

Kotler dan Keller mengidentifikasi indikator keputusan penggunaan jasa sebagai berikut:

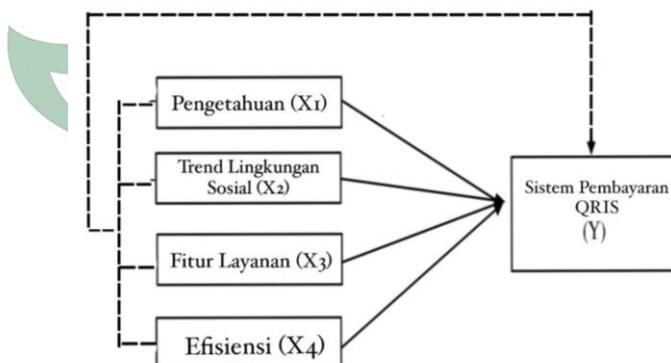
- 1) Pilihan produk. Keputusan pembelian konsumen yang didasarkan pada pemilihan dari berbagai produk dan menetapkan satu produk yang dianggap paling sesuai.
- 2) Pilihan merk. Keputusan pembelian konsumen berdasarkan merek yang paling sesuai dengan faktor emosional dan asosiasi positif konsumen terhadap suatu merek.
- 3) Waktu pembelian. Keputusan pembelian konsumen berdasarkan frekuensi pembelian dalam satu periode waktu tertentu.
- 4) Jumlah pembelian. Keputusan pembelian konsumen berdasarkan jumlah pembelian dalam periode waktu tertentu.
- 5) Metode pembayaran. Konsumen dapat memilih keputusan tentang metode pembayaran yang akan

dilakukan dalam pengambilan keputusan menggunakan produk atau jasa.

B. Kerangka Pikir

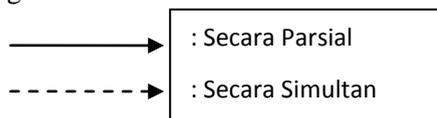
Kerangka pikir rencana atau garis besar peneliti melakukan penelitian. Keadaan Pikiran adalah pernyataan sementara gejala yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel independen yang merupakan penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen. Serta satu variabel dependen yang menjadi variabel hasil dan variabel mediasi yang merupakan variabel yang mempengaruhi fenomena yang diamati (variabel dependen). Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengetahuan, trend lingkungan sosial, fitur layanan dan efisiensi sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard*.

Berikut kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

Keterangan:



C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori-teori relevan, belum didasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan penjelasan di atas dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengaruh Pengetahuan Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan QRIS

Pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman. Pengetahuan masyarakat meliputi informasi yang tersimpan didalam ingatan masyarakat. Informasi yang dipegang oleh masyarakat akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu system tersebut. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan suatu produk/teknologi, maka semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan produk/teknologi tersebut. Teori yang menjelaskan bahwa perilaku individual manusia didorong oleh kehendak dan minat adalah *Theory of Reasoned Action* yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen. Dugaan sementara yang menjadi alasan seseorang untuk bertransaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* adalah mendapat rekomendasi dari orang sekitar dan tertarik karena seseorang mengetahui tentang system pembayaran *Quick Response Indonesian Standard*.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lisnawati⁵³ yang mengemukakan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

⁵³ Irna Lisnawati, “*determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital qris*”, (Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Padang Sidempuan, 2021), 56.

H_{a1} pengetahuan berpengaruh positif signifikan terhadap minat transaksi mahasiswa menggunakan qris

2. Pengaruh Trend Lingkungan Sosial Terhadap Minat Transaksi Mahasiswa Menggunakan QRIS

Trend Lingkungan sosial memiliki peran dalam mendorong mahasiswa bertransaksi menggunakan system pembayaran QRIS. Lingkungan Sosial membantu menciptakan hubungan yang kuat dalam menarik emosional konsumen. Hal ini berarti Trend Lingkungan sosial memiliki peran dalam mempengaruhi mahasiswa bertransaksi dengan menggunakan qris. Sebagaimana dikatakan *Theodore M. Newcomb*, yaitu bahwa kepribadian merupakan organisasi sikap-sikap (*predisposition*) yang dimiliki seseorang sebagai latar belakang terhadap perilaku. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa lingkungan sosial merupakan wadah atau sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dan membentuk sebuah pribadi serta mempengaruhi tingkah laku seseorang.

Dengan perkembangan dunia internet yang semakin maju mendorong penggunaan dompet elektronik sebagai alat transaksi yang lebih efisien ketimbang menggunakan bank. ini terbukti dengan banyaknya website dan aplikasi e-commerce yang menggunakan dompet elektronik sebagai alat transaksinya. Teori yang menjelaskan bahwa perilaku individual manusia didorong oleh kehendak dan minat adalah *Theory of Reasoned Action* yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen. Dugaan sementara yang menjadi alasan seseorang untuk bertransaksi menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* adalah mendapat rekomendasi dari orang sekitar dan tertarik karena seseorang terus menerus membicarakannya di internet.. Berdasarkan penjelasan yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_{a2} Trend Lingkungan Sosial berpengaruh positif

signifikan terhadap transaksi Mahasiswa menggunakan QRIS

3. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan QRIS

Fitur layanan merupakan salah satu faktor dari pesaing yang akan membuktikan suatu kepercayaan untuk konsumen dalam melakukan transaksi baik secara online atau offline. Fitur adalah cirri khas produk yang dijadikan sebagai pelengkap dari fungsi tersebut.⁵⁴ Fitur Produk dapat diukur melalui keberagaman fitur, fitur sesuai dengan harapan, dan fitur memiliki keunggulan.⁵⁵ Fitur layanan bukan merupakan faktor asli dari model teori TAM (*Technology Acceptance Model*). Fitur layanan dapat dikategorikan kedalam persepsi kemudahan penggunaan karena dengan adanya fitur layanan yang beragam dapat mempermudah mahasiswa untuk melakukan transaksi. Dijelaskan juga dalam teori TAM bahwa manfaat serta kemudahan yang ditawarkan uang elektronik dapat memengaruhi peningkatan penggunaannya. Masyarakat akan cenderung menggunakan suatu teknologi yang dirasa dapat memberikan sebuah efektifitas, efisiensi dan produktivitas kerjanya.

Hasil penelitian yang dilakukan Amatun dan Kartika dikatakan bahwa fitur layanan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kepuasan nasabah dalam menggunakan *mobile banking*. Fitur layanan memiliki pengaruh signifikan pada penggunaan layanan mobile

⁵⁴ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran Edisi 12 Jilid 1&2*. (Jakarta: PT Indeks, 2016).

⁵⁵ Islika Thom W.A. dan Rahayu Mintarti, "Mediasi Keputusan pembelian pada faktor situasional dan faktor produk terhadap kepuasan konsumen supermarket dikota lampung", *Jurnal Aplikasi Manajemen*, vol.8 no 2,(2010): 90-120, <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/347>

banking.⁵⁶ Berdasarkan Uraian diatas, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut:

H_{a3} Fitur Layanan berpengaruh positif signifikan Terhadap Transaksi Minat Transaksi Mahasiswa menggunakan qris.

4. Pengaruh Efisiensi terhadap transaksi Mahasiswa menggunakan QRIS

Efisiensi berarti tepat atau sesuai untuk mengerjakan atau (menghasilkan) sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya), mampu menjalankan tugas dengan tepat dan cermat, berdaya guna, dan bertepatan guna. Secara definisi, efisiensi adalah penggunaan sumber daya secara minimum guna pencapaian hasil yang optimum.

Stoner mendefinisikan efisiensi sebagai kemampuan untuk meminimalkan penggunaan sumber daya dalam mencapai tujuan organisasi, Seorang yang bertindak secara efisien mampu meminimalkan biaya sumber daya yang diperlukan. Efisiensi bukan merupakan faktor asli dari model teori TAM (*Technology Acceptance Model*). Efisiensi dapat dikategorikan kedalam persepsi kemudahan penggunaan karena dengan adanya fitur layanan yang beragam dapat mempermudah mahasiswa untuk melakukan transaksi. Dijelaskan juga dalam teori TAM bahwa manfaat serta kemudahan yang ditawarkan uang elektronik dapat memengaruhi peningkatan penggunaannya. Masyarakat akan cenderung menggunakan suatu teknologi yang dirasa dapat memberikan sebuah efektifitas, efisiensi dan produktivitas kerjanya. Berdasarkan penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

⁵⁶ Badaruddin dan Risma ,pengaruh fitur layanan dan kemudahan terhadap minat menggunakan mobile banking , *Jurnal margin* (2021):125-150, <https://ojp.ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/index.php/margin/article/download/838/455>

H_{a4} Efisiensi berpengaruh positif signifikan terhadap Minat Transaksi mahasiswa menggunakan QRIS

5. Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan dan Efisiensi terhadap transaksi Mahasiswa menggunakan QRIS.

Pengetahuan adalah suatu perubahan dalam perilaku suatu individu yang berasal dari pengalaman. Pengetahuan masyarakat meliputi informasi yang tersimpan didalam ingatan masyarakat. informasi yang dipegang oleh masyarakat akan sangat mempengaruhi pola pemikiran dalam minat penggunaan suatu system tersebut. Lingkungan Sosial membantu menciptakan hubungan yang kuat dalam menarik emosional konsumen. Hal ini berarti

Trend Lingkungan sosial memiliki peran dalam mempengaruhi mahasiswa bertransaksi dengan menggunakan qris. Fitur layanan merupakan salah satu faktor dari pesaing yang akan membuktikan suatu kepercayaan untuk konsumen dalam melakukan transaksi baik secara online atau offline. Dijelaskan juga dalam teori TAM bahwa manfaat serta kemudahan yang ditawarkan uang elektronik dapat memengaruhi peningkatan penggunaanya. Masyarakat akan cenderung menggunakan suatu teknologi yang dirasa dapat memberikan sebuah efektifitas, efisiensi dan produktivitas kerjanya. Berdasarkan penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_{a5} Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layan dan Efisiensi berpengaruh positif signifikan Terhadap Transaksi Minat Transaksi Mahasiswa menggunakan qris.

DAFTAR RUJUKAN

BUKU

- Abdulsyani, *Sosiologi kelompok dan masalah sosial*, Jakarta: Fajar Agung, 1987.
- Bank For International Settlements, *Implications For Central Banks of the Development of Electronic Money*, The Bank, 1996.
- Dameria Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*, Jakarta Timur: UKI PRESS, 2014.
- Dahlan Abdullah, Meilyana, Muhammad Syahrul kahar. Bunyamin, Cut Ita Erliana, *Penerapan metode data envelopment analysis untuk pengukuran kinerja pendidikan sekolah menengah atas negeri*, Medan: sefa bumi persada, 2020.
- Dr. Edi Purwanto, SE, MM dan Daniel Augusta Susanto, S.Kom, *pengembangan theory of reasoned action untuk penelitian online shopping intention: sebuah kerangka teoritis*,ed,Tangerang: Yayasan pendidikan Philadelphia, 2020..
- F. Laksana, *Manajemen Pemasaran*,Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018
- Husein Umar, *Desain Penelitian MSDM Dan Perilaku aryaawan Paradigma Positivistik Dan Berb Asis Pemecahan Masalah* Jakarta: Raja grafindo Persada, 2008.
- Ibnu Syamsi, *Efisiensi, Sistem dan Prosedur Kerja*, Jakarta:Bumi Aksara, 2004.
- Imam Ghozali, *Aplikasi Analaisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*,Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Imam Ghozali, *Analisis Multivariate Dengan SPSS*, Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2006.
- Kamus Bahasa Indonesia*,Jakarta : Pusat Bahasa, 2008.
- Kasmir, *Pengantar Metodologi Penelitian Untuk Ilmu Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, Depok: Rajawali Pers, 2022.
- Ketut swarjana S.K.M., M.P. H., Dr.PH, *Konsep pengetahuan,sikap,prilaku,persepsi,setres,kecemasan,nyeri,du kungansosial,kepatuhan,motivasi,kepuasan pandemic Covid-19 akses layanan kesehatan*, Yogyakarta: Andi, 2022.

- Purbayu Budi Santosa, *Statistik Deskriptif dalam Bidang Ekonomi dan Niaga*, Jakarta: Erlangga, 2008
- Philip Kotler dan Kevin Lane Keller. *Manajemen Pemasaran*, Jakarta: PT Indeks, 2016.
- P. Kotler dan G. Amstrong, *Prinsip-prinsip pemasaran*, Jakarta: Erlangga, 2008.
- Rosadi Ruslan, *Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sedarmayanti dan Syarifudin Hidayat, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 2002.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2010.
- Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, Depok: Rajawali Pers, 2018.

JURNAL

- Afandi, “Determinan Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Transaksi Pembayaran”, *Journal Of Social Science Research* (2022):5125, <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/2396/2108/4451>.
- Badaruddin dan Risma, “Pengaruh Fitur Layanan dan Kemudahan terhadap Minat Menggunakan Mobile Banking”, *Jurnal Margin* (2021):150, <https://ojp.ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/index.php/margin/article/download/838/455>
- Dede Dzurotun Nisa, Tyas Silvi Ariyani dan Karina Oktaviani, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Nasabah Menggunakan Layanan Internet Banking Mandiri”, *Jurnal Manajemen* (2013):143, <https://journal.maranatha.edu/index.php/jmm/article/view/143>
- Didin Elok Parastiti dkk, “Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi)”, *Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan Vol. 7, No 1* (2015): 125-256, <http://journal.um.ac.id/index.php/jesp/article/view/5319>

- Dila rukmiocaviana, Reza aditya Ramadhan, “Hakikat Manusia : Pengetahuan (Knowledge), Ilmu Pengetahuan (Sains) Filsafat dan Agama”, *Jurnal Tawadhu*(2021):227-145, <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/twd/article/download/>
- Entin Jumentini,”pengaruh modernitas individu dan lingkungan sosial terhadap gaya hidup pada siswa SMK bisnis dan manajemen terakreditasi dikota bandung”, *Jurnal equilibrium* vol.15, januari-juni (2018): 57-63, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/download/1072/823>
- Eris Tri Kurniawati,”Literasi dan edukasi pembayaran non tunai melalui aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) pada kelompok milenial,”*Jurnal Studi kaus inovasi Eknomi*, vol.05, no 01 (2021): 23-30, <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/skie>
- Hendy Tannady et. al., “Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan First Media Di Pondok Aren Tangerang Selatan,” *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 6, no. 1 (2022): 1–17, <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3602>
- Hayuning Rizki Mahardita, “Efektivitas Dan Efisiensi Kerja Aparatur Sipil Negara Di Secretariat Dprd Provinsi Kalimantan Timur”, *Jurnal Pemerintahan* (2017):33, [https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20\(02-10-17-02-37-33\).pdf](https://ejournal.ip.fisip-unmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2017/02/Hayuning%20Rizki%20Mahardita%20(02-10-17-02-37-33).pdf).
- Hutami A. Ningsih dkk,”Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa”, *Jurnal IKRAITH-Ekonomika* (2017):25-125, <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/1067>
- Irvianti, Ikhwatun Hasanah, & Elman Nafidzi, “pengaruh pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap keputusan menggunakan QRIS dikalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin”, *Jurnal Tabarru’ Islamic Banking and Finance* (2023):817, <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Paper+37+Fidf>
- Islika Thom W.A. dan Rahayu Mintarti, “Mediasi Keputusan pembelian pada faktor situasional dan faktor produk terhadap

kepuasan konsumen supermarket dikota lampung”, *Jurnal Aplikasi Manajemen* , vol.8 no 2,(2010): 90-120, <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/347>

Iknesya Rahma Finanda dan Arjuna Wiwaha, Pengaruh word of mouth dan brand image terhadap keputusan penggunaan salon kecantikan pada konsumen miloff beauty barr, *Jurnal ilmiah ekonomika* (2017):257-285, <https://media.neliti.com/media/publications/177756-ID-pengaruh-word-of-mouth-dan-brand-image-t.pdf>

Kevin Putra Mahendra dan Ratih Indriyani, “Pengaruh Kepercayaan Pelanggan Terhadap Kepuasan Pelanggan Cv Mitra Perkasa Utomo”, *Jurnal Fakultas Ekonomi, Universitas Kristen Petra*, (2018):126-130, <https://www.neliti.com/id/publications/287232/pengaruh-kepercayaan-pelanggan-terhadap-kepuasan-pelanggan-cv-mitra-perkasa-utom>

Muhammad Nasir, Mukhlis, Dan Miskarina, “Pengetahuan Masyarakat Umum Dan Masyarakat Santri Terhadap Bank Syariah”, *Journal Of Economic Management & Business, Vol. 17, No. 1* (2016):52-43, <https://journal.unimal.ac.id/emabis/article/download/52/43>.

Muhamad Zaini El Wahyu, Melda Nur Fitriyani, “Penerapan technology acceptance modal (tam) dalam menganalisis minat mahasiswa menggunakan metode pembayaran quick response code indonesia standard (QRIS) pada bank syariah”, *Jurnal Al-Fatih Global Mulia Volume 3 Issue 1* (2021):25-130, <https://jurnalglobalmulia.or.id/index.php/alfatih>.

Ningsih, Hutaami A. Endang M. Sasmita dan Bida Sari ,Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa, *Jurnal IKRA* (2020):857, <https://journals.upiyai.ac.id/index.php/IKRAITHEKONOMIK A/article/view/1067/857>.

Oktoviana Banda Saputri, “Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital”, *Jurnal Ekonmi dan Manajemen* (2020):125-150,

<https://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA/article/view/7355>.

Subagio, “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip Mataram”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* (2019):888-935,

<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/935/888>.

Setyo Ferry Wibowo, dkk., “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline di Jakarta)”, *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, Vol.6, No.1, (2015): 468, <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrmsi/article/download/541/468/>.

Ulfah Annajah, “Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Motivasi Berprestasi Anak Panti Asuhan Nurul Haq Yogyakarta” *Jurnal Hisbah* (2016):952, <https://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/132-07/952>.

Wirda sapatni, Andri Soemitra, Nur Ahmadi Bi, “Pengaruh technology acceptance model terhadap minat mahasiswa menggunakan quick response Indonesia standard (QRIS) sebagai cashless society”, *MES Management Journal Volume 2 Nomor 2* (2023):25-120, <https://pdfs.semanticscholar.org/5bf2>.

Wicky T. J Laloan, Rudy S. Wenas, Sjendry S. R Loindong, “Pengaruh kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan risiko terhadap minat pengguna E-Payment QRIS pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas sam ratulangi manado, Vol.11 No 2 (2023):375-386, <https://ejoernal.unsrat.ac.id>.

WEBSITE

Bank Indonesia, —Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) - Bank Sentral Republik Indonesia, accessed November 10, 2021, <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/efisien.html>

QRIS, 2020. “Quick Response Code Indonesian Standard”
(<https://qris.id/>. Diakses pada 13 oktober 2022).

<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx> diakses pada tanggal 10
November 2021 pukul 06.53 WIB

<https://deepublishstore.com/blog/metode-accidental-sampling>

<https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2023/07/13/mendamba-kembali-qris-yang-bebas-tarif>

<https://undiknas.ac.id/2023/09/era-society-5-0-era-kedewasaan-teknologi-dan-kemanusiaan/>

