

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era modern khususnya dalam bidang informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat dan telah memberi dampak luas di segala aspek kehidupan, termasuk sektor ekonomi. Mereka menyatakan bahwa percepatan teknologi ini mengubah kebutuhan masyarakat akan metode pembayaran yang lebih cepat dan fleksibel. Transformasi tersebut melahirkan inovasi-inovasi sistem pembayaran, seperti uang elektronik, yang memanfaatkan perkembangan TIK untuk memberikan solusi pembayaran lebih efisien (Yohani, Bhawono, dan Rahajuni 2025).

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi menyebabkan munculnya era baru pada industri layanan jasa keuangan. Dengan munculnya *teknologi financial* atau *fintech* menjadi salah satu pilihan bagi konsumen. *Fintech* merupakan salah satu bisnis berbasis software dan teknologi yang menyediakan layanan keuangan modern. *Fintech* bertujuan untuk meningkatkan inklusi keuangan, mempermudah akses terhadap beberapa produk keuangan yang diperlukan dan memudahkan proses transaksi (Aziz, 2020). Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi saat ini turut memberikan kemudahan dalam mengakses layanan keuangan, seperti pembayaran, transfer uang, dan transaksi keuangan lainnya, yang dapat dengan mudah diakses dan dijangkau oleh masyarakat karena adanya kemudahan dari kemajuan teknologi (Ma'sumah et al., 2024). Selain itu, *fintech* juga mengenalkan inovasi baru

dalam proses pembayaran yaitu dengan munculnya dompet digital atau e-wallet, dan metode pembayaran lainnya yang menghilangkan ketergantungan pada uang tunai dan kartu kredit (Rahma, A. 2023).

Di tengah perubahan ini, uang kartal sebagai alat pembayaran tunai resmi yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia perlahan mulai tergantikan oleh alat pembayaran non-tunai, seperti uang elektronik atau e-money (Atmaja & Paulus, 2022). Salah satu upaya Bank Indonesia untuk meningkatkan efisiensi pembayaran digital yaitu dengan meluncurkan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard). QRIS merupakan sarana pembayaran menggunakan teknologi digital yang ditawarkan oleh Bank Indonesia. Adanya fasilitas ini memberi kemudahan bagi para pembeli dan penjual dalam melakukan transaksi non-tunai. Dengan QRIS, proses transaksi dapat dilakukan hanya dengan memindai QR dari smartphone. QRIS dirilis Bank Indonesia sejak 17 Agustus 2019 sebagai alat transaksi pembayaran digital. Namun, aktif digunakan pada 1 Januari 2020 . Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang (Bank Indonesia, 2020).

Hingga saat ini, QRIS telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat baik dari sisi pengguna maupun transaksi. Bank Indonesia (2025) melaporkan bahwa pada Januari 2025, volume transaksi QRIS mencapai 790,79 juta transaksi dengan nilai total mencapai Rp80,88 triliun, meningkat sebesar 170,1% dibandingkan tahun sebelumnya (Antaranews, 2025a). Pertumbuhan

ini terus berlanjut, di mana pada April 2025, volume transaksi QRIS kembali melonjak sebesar 154,86% secara tahunan (Antaranews, 2025b). Ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mulai semakin terbiasa dan nyaman menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yang efisien.

Pertumbuhan sistem pembayaran digital ini juga didorong oleh meningkatnya penetrasi internet, penggunaan smartphone, dan dorongan dari pemerintah untuk menciptakan *cashless society*. Mahasiswa, sebagai bagian dari generasi *digital native*, merupakan kelompok yang paling potensial dalam adopsi teknologi baru seperti QRIS. Mereka memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dan cenderung terbuka terhadap penggunaan layanan *fintech*. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa belum sepenuhnya optimal (Rina Anjeli et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Akhyar & Sisilia (2023), yang menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Namun tidak sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Annisa et al., 2023) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS.

Urgensi penelitian ini sangat penting karena mahasiswa merupakan generasi penerus yang akan menentukan arah perkembangan ekonomi digital di masa depan. Adopsi *fintech* yang rendah di kalangan mahasiswa berpotensi memperlambat proses digitalisasi keuangan nasional dan menghambat inklusi keuangan, yang dapat berdampak negatif terhadap efisiensi ekonomi dan pemerataan akses ke layanan keuangan. Selain itu, memahami faktor-faktor

yang memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS dapat membantu para penyedia layanan *fintech* dan regulator untuk merancang strategi edukasi, promosi, dan pengembangan produk yang lebih efektif dan tepat sasaran. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya berkontribusi secara akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan dalam mendukung terciptanya ekosistem pembayaran digital yang inklusif dan berkelanjutan (Purwanto, Kartawinata, & Pradana, 2025).

Dalam teori *UTAUT 3* (Venkatesh et al., 2019) kemanfaatan dan kemudahan penggunaan merupakan dua faktor penting yang menentukan penerimaan dan minat seseorang dalam menggunakan teknologi baru. Model ini sangat relevan dalam memahami perilaku mahasiswa terhadap adopsi QRIS sebagai bagian dari layanan *fintech*.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Qris Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Qris Di Era *Fintech*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat teridentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*?

3. Apakah persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*
3. Untuk mengetahui dan menganalisis persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*

1.4. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma *positivisme*, yang berlandaskan pada pendekatan kuantitatif untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang terukur secara objektif. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan *QRIS* sebagai variabel independen terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan layanan *fintech* untuk transaksi non tunai sebagai variabel dependen. Paradigma *positivisme* mengasumsikan bahwa realitas sosial dapat diukur dan dijelaskan melalui data yang empiris dan terukur, serta mendasarkan analisis pada teori yang telah ada.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk menambah wawasan dan ilmu yang didapat pada bangku perkuliahan dapat diimplementasikan pada penelitian mengenai pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS di era *Fintach*. Membantu mahasiswa memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan mereka dalam memilih pinjaman online, sehingga lebih bijak dalam mengelola keuangan.

2. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi kebijakan atau program edukasi digitalisasi keuangan di lingkungan kampus. Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat mahasiswa menggunakan QRIS, universitas dapat mendorong penerapan sistem pembayaran non tunai di berbagai unit kampus seperti koperasi, kantin, hingga pembayaran administrasi mahasiswa.

3. Bagi Instansi Terkait (misalnya Bank Indonesia, penyedia layanan fintech)

Penelitian ini memberikan masukan empiris mengenai persepsi dan minat generasi muda terhadap QRIS, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menyusun strategi sosialisasi, pengembangan fitur, atau peningkatan pelayanan *fintech* ke depan. Instansi seperti Bank Indonesia atau penyedia layanan pembayaran (GoPay, OVO, ShopeePay, dll.) dapat memanfaatkan data ini untuk menjangkau segmen mahasiswa secara lebih

tepat sasaran, meningkatkan inklusi keuangan, serta mempercepat transisi menuju *cashless society*

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi awal atau literatur dasar bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa, baik dengan memperluas variabel, mengganti pendekatan, atau membandingkan dengan segmentasi responden yang berbeda (misalnya pekerja, pelajar, atau lansia). Peneliti selanjutnya juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai landasan dalam menyusun model yang lebih kompleks mengenai adopsi teknologi keuangan di era digital.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi Universitas Tribhuwana Tungadewi (UNITRI) Malang, yang telah mengetahui atau menggunakan layanan QRIS sebagai metode transaksi non tunai. Responden dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, seperti pernah menggunakan QRIS minimal satu kali dalam satu bulan terakhir.

Objek utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS terhadap minat mahasiswa menggunakan layanan fintech untuk transaksi non tunai. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis sistem QRIS secara mendalam, melainkan lebih difokuskan pada persepsi dan perilaku mahasiswa sebagai pengguna. Wilayah penelitian dibatasi pada lingkungan kampus Universitas Tribhuwana Tungadewi (UNITRI) Malang.