

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain di masa sebelumnya dan memiliki relevansi dengan topik, permasalahan, atau isu yang menjadi fokus dalam penelitian yang sedang dilakukan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan judul penelitian ini, yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Auliya Akhyar & Sisilia, 2023) berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)”. Metode penelitiannya adalah Kuantitatif dengan regresi berganda pada 103 responden umum. Hasil penelitian menyebutkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan pembayaran digital QRIS baik secara parsial maupun simultan. Persamaan yaitu sama-sama menggunakan variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan serta berfokus pada penggunaan QRIS dalam konteks fintech. Namun, perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Penelitian terdahulu subjek penelitiannya umum sedangkan penelitian secara khusus berfokus pada mahasiswa sebagai pengguna potensial di era perkembangan fintech.

Kedua, Penelitian yang ditulis oleh (Annisa et al., 2023) berjudul “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Quick Response Code Indonesian Standard”. Metode penelitian Kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner pada masyarakat di Kota Makassar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis quick response code Indonesian 25 standard. Akan tetapi, persepsi manfaat dan risiko tidak berpengaruh. Sedangkan, dalam sampel merchant, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS dan terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok sampel generasi milenial dan merchant. Persamaannya terdapat pada variabel 1 dan variabel 2. Perbedaannya penelitian terdahulu menambahkan variabel ke 3 yaitu risiko dan subjek penelitiannya umum sedangkan penelitian secara khusus berfokus pada mahasiswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Amamilah et al., 2024) berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang”. Metode penelitiannya adalah Kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner pada mahasiswa manajemen angkatan 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi efektivitas secara parsial tidak

berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sedangkan variabel persepsi manfaat secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Kemudian secara simultan variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi efektivitas, dan persepsi manfaat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Persamaannya dengan peneliti terdahulu adalah sama sama menguji tentang persepsi kemudahan dan kemanfaatan QRIS dan objek penelitiannya pada mahasiswa. Perbedaannya dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menambahkan variabel persepsi efektivitas sebagai (X3).

Keempat, penelitian yang ditulis oleh (Irvianti et al., 2023) berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin”. Metode penelitian ini adalah Kuantitatif dengan menyebar kuesioner pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan 80 responden Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan kemanfaatan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Sedangkan variabel kemudahan secara parsial tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Kemudian secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemudahan dan kemanfaatan QRIS serta objek penelitiannya adalah mahasiswa. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menambahkan variabel pengetahuan.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh (Alfani & Ariani, 2023) berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS)”. Metode Penelitian ini adalah Kuantitatif dengan membagikan kuesioner pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan akuntansi dengan 96 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat, risiko, dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS). Sedangkan persepsi kemudahan berpengaruh negatif terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (QRIS). Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang kemudahan dan manfaat QRIS. Perbedaannya adalah peneliti terdahulu menambahkan variabel risiko dan kepercayaan serta objek penelitiannya beda peneliti terdahulu umum sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada mahasiswa.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

2.2.1.1 Pengertian QRIS

Quick Response Code Indonesian Standard atau yang biasa disebut QRIS adalah standar nasional untuk kode QR dalam sistem pembayaran digital di Indonesia. Standar ini dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan tujuan menyatukan berbagai kode QR dari penyedia layanan pembayaran agar bisa digunakan secara bersama-sama. Dengan adanya QRIS, satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi pembayaran seperti GoPay, OVO, DANA, LinkAja, dan lainnya (Bank Indonesia, 2019).

Sebelum QRIS diberlakukan, pedagang harus menampilkan banyak kode QR dari berbagai penyedia layanan, sehingga terlihat tidak praktis dan bisa membingungkan pembeli. Melalui QRIS, semua sistem pembayaran bisa terhubung dalam satu standar yang sama sehingga transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien (Bank Indonesia, 2020). QRIS dikembangkan berdasarkan prinsip CEMUMUAH, yang merupakan singkatan dari *Cepat, Mudah, Murah, Aman, dan Handal*. Prinsip ini menggambarkan semangat Bank Indonesia dalam menciptakan sistem pembayaran yang efisien dan inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat. Selain itu, QRIS juga menjadi bagian dari strategi *Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025*, yaitu upaya untuk membangun sistem pembayaran nasional yang terintegrasi dan mendorong inklusi keuangan di era digital (Bank Indonesia, 2020).

Menurut Rahmawati (2022), QRIS bukan hanya alat pembayaran, tetapi juga sarana untuk mempercepat digitalisasi ekonomi. Banyak pelaku UMKM yang sebelumnya belum menggunakan layanan keuangan formal kini bisa menerima pembayaran digital dengan mudah menggunakan QRIS. Dengan begitu, transaksi menjadi lebih transparan, tercatat dengan baik, dan mendukung pertumbuhan ekonomi digital di Indonesia.

2.2.1.2 Ciri-ciri QRIS

QRIS memiliki beberapa ciri khas yang menjadi identitas sekaligus pembeda dari sistem pembayaran digital lainnya. Ciri-ciri ini dirancang untuk memastikan bahwa penggunaan QRIS seragam, mudah dikenali, dan sesuai dengan standar nasional yang ditetapkan oleh Bank Indonesia (Bank Indonesia, 2020). Berikut adalah ciri QRIS:

1. Memiliki Logo dan Desain Standar Nasional

Setiap kode QRIS selalu menampilkan logo resmi “QRIS” di bagian atas atau bawah kode. Desainnya telah distandarkan secara nasional oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Penempatan logo, bentuk, serta ukuran elemen pada kode QRIS telah diatur agar mudah dikenali oleh masyarakat.

2. Menampilkan Nama Merchant atau Pelaku Usaha

Ketika pengguna memindai kode QRIS, akan muncul nama pedagang atau usaha yang bersangkutan di layar aplikasi pembayaran. Hal ini membantu pengguna memastikan bahwa transaksi dilakukan kepada pihak yang tepat, sekaligus mendukung transparansi dalam setiap pembayaran.

3. Terdapat Nomor Identitas Merchant (Merchant ID atau NMID)

Setiap pedagang yang terdaftar dalam sistem QRIS memiliki Nomor Merchant atau *National Merchant ID (NMID)* yang bersifat unik. Nomor ini menjadi identitas resmi pedagang dalam jaringan pembayaran nasional dan digunakan untuk keperluan pelacakan transaksi oleh penyedia layanan pembayaran dan Bank Indonesia.

4. Dapat Digunakan pada Berbagai Jenis Usaha dan Skala

QRIS tidak hanya diperuntukkan bagi toko besar atau perusahaan, tetapi juga bisa digunakan oleh pelaku usaha kecil, mikro, bahkan pedagang kaki lima. Sistem ini *fleksibel* dan mudah diimplementasikan di berbagai sektor ekonomi, termasuk sektor informal.

5. Transaksi Dilakukan Secara Cepat dan *Real Time*

Setiap transaksi menggunakan QRIS diproses secara cepat dan langsung (*real time*). Setelah kode dipindai dan nominal dikonfirmasi, sistem segera mengirimkan notifikasi kepada pembeli dan penjual bahwa transaksi telah berhasil. Kecepatan inilah yang menjadikan QRIS efisien dan sesuai dengan prinsip Cepat, Mudah, Murah, Aman, dan Handal (CEMUMUAH). Berikut adalah gambar ciri-ciri QRIS:

Gambar 2. 1



Sumber : web resmi Bank BCA

2.2.1.3 Komponen dan Mekanisme Transaksi QRIS

Menurut Bank Indonesia (2020), QRIS memiliki beberapa komponen utama yang saling terhubung dalam menjalankan sistemnya. Komponen pertama adalah pedagang (*merchant*) yang menerima pembayaran melalui kode QR. Kedua adalah konsumen (*customer*) yang melakukan pembayaran dengan cara memindai kode QR menggunakan aplikasi digital. Komponen berikutnya adalah penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP), yaitu lembaga keuangan atau penyedia aplikasi seperti OVO, DANA, GoPay, atau LinkAja yang menjadi perantara transaksi. Selain itu, ada juga *switching company*, yaitu lembaga yang bertugas menghubungkan data transaksi antarpemodal layanan, serta Bank Indonesia dan ASPI sebagai pengatur dan pengawas sistem agar berjalan sesuai standar nasional.

Dalam penerapannya, QRIS memiliki dua jenis mode transaksi, yaitu *Merchant Presented Mode (MPM)* dan *Consumer Presented Mode (CPM)*. Pada MPM, pedagang menampilkan kode QR yang kemudian dipindai oleh konsumen. Model ini paling umum digunakan oleh pelaku UMKM. Sedangkan pada CPM, konsumen menampilkan kode QR di layar ponselnya untuk dipindai oleh pedagang, dan biasanya digunakan di toko-toko modern atau pusat perbelanjaan (Bank Indonesia, 2020). Mekanisme transaksi QRIS berjalan dengan langkah-langkah yang sederhana. Pertama, konsumen membuka aplikasi pembayaran digital dan memilih menu pembayaran QRIS. Kedua, konsumen memindai kode

QR milik pedagang. Ketiga, aplikasi menampilkan nama pedagang dan nominal transaksi. Jika kode QR bersifat statis, konsumen perlu memasukkan nominal secara manual. Setelah itu, konsumen mengonfirmasi jumlah pembayaran dan memasukkan PIN atau menggunakan verifikasi biometrik. Sistem kemudian memproses transaksi secara otomatis, dan dalam hitungan detik, baik pedagang maupun konsumen akan menerima notifikasi bahwa transaksi berhasil (Saputri & Arifin, 2022). Proses pembayaran dengan QRIS dianggap lebih efisien dibandingkan metode konvensional karena tidak memerlukan uang tunai atau mesin EDC. Selain cepat dan aman, sistem ini juga cocok digunakan di berbagai kondisi, terutama di daerah yang baru mulai beralih ke transaksi digital (Destianingsi, D., at all 2023).

2.2.2 ***Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3 (UTAUT 3)***

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3 (UTAUT 3) merupakan pengembangan terbaru dari model UTAUT yang diperkenalkan oleh Venkatesh dan rekan-rekannya. Model ini pertama kali dipublikasikan sebagai respons terhadap kebutuhan untuk memahami perilaku adopsi teknologi di era digital yang semakin kompleks.

UTAUT 3 disusun untuk menambah pemahaman mengenai bagaimana individu memutuskan untuk menggunakan teknologi tertentu dalam kehidupan sehari-hari, terutama teknologi yang bersifat mobile, digital, dan berbasis aplikasi. Model ini dikembangkan dari UTAUT 2 dengan mempertahankan konstruk inti seperti *performance expectancy*,

effort expectancy, social influence, facilitating conditions, serta *behavioral intention*. Namun demikian, UTAUT 3 menekankan peran perilaku pengguna dalam konteks teknologi yang semakin menyatu dengan aktivitas sehari-hari, seperti *fintech*, dompet digital, dan sistem pembayaran *elektronik* (Venkatesh, 2019).

Dalam konteks penelitian yang berfokus pada penggunaan QRIS, UTAUT 3 relevan karena memberikan kerangka analisis yang komprehensif untuk memahami bagaimana mahasiswa memutuskan apakah mereka akan menggunakan metode pembayaran digital tersebut. Model ini menyoroti bahwa persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan adalah pendorong utama terbentuknya niat menggunakan teknologi digital, termasuk QRIS.

2.2.3 Persepsi

2.2.3.1 Pengertian Persepsi

Persepsi merupakan proses kognitif yang digunakan individu untuk memahami, menafsirkan, dan memberi makna terhadap rangsangan atau informasi yang diterima melalui pancaindra (Robbins, 2013). Persepsi tidak hanya berkaitan dengan apa yang dilihat atau dirasakan, tetapi juga bagaimana seseorang mengolah dan menafsirkan informasi tersebut sehingga membentuk pemahaman tertentu terhadap suatu objek, situasi, maupun pengalaman (Schiffman & Wisenblit, 2015).

Menurut pendapat lain, persepsi dipandang sebagai proses internal dalam diri individu yang dipengaruhi oleh pengalaman, ekspektasi, dan

kebutuhan tertentu sehingga dua orang dapat memiliki persepsi yang berbeda terhadap objek yang sama (Luthans, 2014). Persepsi juga dianggap sebagai dasar pembentukan sikap dan perilaku, karena apa yang dipahami seseorang mengenai suatu objek akan memengaruhi bagaimana ia merespons objek tersebut (Kotler & Keller, 2016).

Dalam konteks penggunaan teknologi, persepsi individu terhadap manfaat, kemudahan, risiko, dan keandalan layanan digital sangat berpengaruh dalam menentukan apakah seseorang bersedia menggunakan teknologi tersebut atau tidak (Venkatesh et al., 2019). Oleh karena itu, pemahaman mengenai persepsi menjadi fundamental dalam penelitian yang berkaitan dengan adopsi teknologi.

2.2.3.2 Proses Terbentuknya Persepsi

Proses persepsi terdiri dari penerimaan stimulus, pemilihan informasi, serta penafsiran terhadap stimulus tersebut (Schiffman & Wisenblit, 2015)

1. individu menerima rangsangan berupa informasi yang ditangkap melalui pancaindra seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, atau pengalaman interaktif lainnya (Robbins, 2013).
2. informasi tersebut dipilah dan dipilih berdasarkan perhatian selektif, yaitu kecenderungan seseorang untuk fokus pada rangsangan yang dianggap relevan dengan kebutuhannya (Kotler & Keller, 2016).
3. informasi yang telah dipilih diolah dan ditafsirkan berdasarkan pengalaman, kepercayaan, harapan, dan pengetahuan sebelumnya sehingga menghasilkan makna tertentu (Luthans, 2014).

Proses persepsi yang bersifat subjektif ini menjelaskan mengapa persepsi setiap individu dapat berbeda meskipun mendapatkan stimulus yang sama (Schiffman & Wisenblit, 2015).

2.2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi persepsi seseorang, baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitar:

1. Faktor Internal

Faktor internal mencakup kebutuhan, pengalaman, motivasi, dan emosi yang dapat memengaruhi bagaimana individu memaknai suatu stimulus (Luthans, 2014). Individu dengan pengalaman positif terhadap suatu objek cenderung memiliki persepsi positif pula.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal mencakup karakteristik stimulus seperti intensitas, ukuran, warna, atau informasi yang diterima, serta kondisi lingkungan seperti budaya dan norma masyarakat (Kotler & Keller, 2016). Lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi akan meningkatkan persepsi positif individu terhadap teknologi tersebut.

3. Pengalaman dan Pengetahuan

Persepsi juga dipengaruhi oleh sejauh mana individu memiliki pengalaman sebelumnya terhadap suatu objek (Robbins, 2013). Semakin baik pengalaman individu, semakin positif persepsi yang terbentuk.

2.2.4 Persepsi Manfaat

Persepsi kemanfaatan (*Performance expectancy*) adalah sejauh mana pengguna percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan memberikan manfaat atau meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan aktivitas tertentu (Venkatesh, 2019). Konstruk ini dianggap sebagai salah satu faktor paling penting dalam memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi. Ketika pengguna merasa bahwa sebuah teknologi memberikan nilai tambah, seperti efisiensi waktu, kemudahan transaksi, atau peningkatan produktivitas, maka kemungkinan mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut akan semakin tinggi. Dalam konteks sistem pembayaran digital seperti QRIS, persepsi kemanfaatan menggambarkan sejauh mana pengguna mempercayai bahwa teknologi tersebut memberikan keuntungan nyata dibandingkan metode pembayaran konvensional (Putri et al., 2023).

Manfaat merujuk pada kecenderungan seseorang untuk menggunakan atau tidak menggunakan sebuah aplikasi berdasarkan keyakinan bahwa aplikasi tersebut dapat membantu meningkatkan produktivitas dalam aktivitasnya. Dalam UTAUT 3, manfaat merupakan faktor utama yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi. Ketika pengguna yakin bahwa sebuah teknologi memberikan manfaat nyata bagi pekerjaannya dan dapat meningkatkan kinerja, mereka cenderung lebih menerima teknologi tersebut. Dengan demikian, *perceived usefulness* menjadi penentu utama yang secara positif

memengaruhi kepercayaan pengguna dan niat mereka untuk menggunakan teknologi (Alhassan et al., 2020).

Berikut adalah indikator dari persepsi manfaat (Venkatesh, 2019) yaitu:

- a. Efektivitas transaksi, yaitu sejauh mana QRIS membantu pengguna menyelesaikan transaksi secara lebih mudah dan praktis dibandingkan metode konvensional, misalnya pembayaran tunai.
- b. Kecepatan transaksi, yang menilai kemampuan QRIS dalam mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembayaran sehingga proses transaksi menjadi lebih cepat dan efisien
- c. Meningkatkan produktifitas pengguna atau merchant, yaitu sejauh mana QRIS memungkinkan penyelesaian lebih banyak transaksi dalam periode waktu yang sama atau mengurangi beban operasional transaksi.

2.2.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan (*Effort expectancy*) merujuk pada tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dalam mempelajari dan mengoperasikan suatu teknologi (Venkatesh, 2019). Faktor ini menekankan persepsi pengguna mengenai seberapa rumit atau mudah teknologi tersebut digunakan. Semakin sederhana dan intuitif suatu sistem, semakin besar kemungkinan individu akan bersedia menggunakannya. Dalam konteks QRIS, Kemudahan dapat diartikan sebagai persepsi mahasiswa mengenai seberapa mudah mereka dapat memahami cara kerja QRIS, melakukan pemindaian kode QR, menghubungkan aplikasi pembayaran, serta melakukan transaksi secara tepat dan cepat. Jika

mahasiswa menilai bahwa QRIS mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit, hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk menggunakannya dalam aktivitas pembayaran (Venkatesh, 2019).

Hal ini mencerminkan tujuan utama inovasi teknologi, yaitu menciptakan solusi yang mempermudah penggunaannya, bukan justru memperumit. Dalam konteks *financial technology (fintech)*, kemudahan penggunaan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja. *Fintech* terbukti mampu menyederhanakan pekerjaan, menawarkan berbagai kelebihan, dan memberikan kenyamanan dalam penggunaannya. Dengan memanfaatkan *fintech*, pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan efisien, sehingga menghemat waktu dan meningkatkan produktivitas secara signifikan (Kurniawan et al., 2023).

Berikut adalah indikator dari kemudahan penggunaan yaitu:

- a. Teknologi ini mudah diaplikasikan bahkan bagi pengguna baru
- b. Teknologi ini mudah dipelajari
- c. Mudah dipahami
- d. Fleksibel
- e. Mudah untuk digunakan

2.2.6 Financial Technology

Menurut *The National Digital Research Centre (NDRC)*. (2020). Perkembangan teknologi digital adalah suatu keniscayaan yang tidak bisa dihindari. Sejak revolusi industri di Inggris pada abad ke-18, perubahan

dalam tatanan industri telah memengaruhi hampir semua bidang, baik secara positif maupun negatif. Salah satu industri yang kini mengalami disrupsi adalah industri jasa keuangan, yang dikenal dengan istilah *Financial Technology (Fintech)* atau *Teknologi Finansial (Tekfin)*. *Fintech* telah menjadi tren global di berbagai negara, termasuk Indonesia. Hal ini wajar mengingat Indonesia diprediksi akan menjadi salah satu pasar ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara pada tahun 2025.

Era *financial technology* atau yang lebih dikenal dengan istilah *fintech* merupakan periode ketika teknologi digital berkembang pesat dan mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan layanan keuangan. *Fintech* sendiri merupakan kombinasi antara inovasi teknologi dengan sistem keuangan yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, kecepatan, kenyamanan, serta inklusi dalam aktivitas finansial (Schueffel, 2016). Pada intinya, *fintech* menjadikan proses keuangan yang dahulu kompleks dan lambat menjadi lebih sederhana, mudah dijangkau, dan berbasis digital. *fintech* adalah penggabungan teknologi informasi dengan layanan keuangan untuk menciptakan sistem transaksi yang modern, aman, dan mudah diakses oleh masyarakat tanpa batas ruang dan waktu (Kamsidah, 2023). Inovasi ini melahirkan berbagai produk seperti mobile banking, e-wallet, investasi digital, crowdfunding, hingga pembayaran berbasis QR code.

Perkembangan *fintech* di Indonesia mengalami percepatan seiring meningkatnya penetrasi internet, smartphone, dan kebutuhan masyarakat

terhadap layanan keuangan yang cepat serta efisien. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2022), pertumbuhan industri fintech di Indonesia meningkat lebih dari 100 persen dalam lima tahun terakhir, didorong oleh kemunculan startup keuangan digital dan dukungan kebijakan inklusi keuangan nasional. Salah satu tonggak penting adalah tahun 2016 ketika Bank Indonesia dan OJK mulai menetapkan kerangka regulasi untuk penyelenggara layanan fintech agar beroperasi secara legal dan aman (AFPI, 2023). Sejak saat itu, fintech berkembang menjadi salah satu pilar utama transformasi ekonomi digital Indonesia. Fintech juga dianggap sebagai *game changer* dalam sistem keuangan karena tidak hanya mengubah cara masyarakat bertransaksi, tetapi juga memperluas akses masyarakat yang sebelumnya tidak terlayani oleh sistem keuangan formal (*unbanked population*) (Arner, Barberis & Buckley, 2017).

Di Indonesia, momentum perkembangan fintech didorong oleh besarnya populasi muda, pertumbuhan ekonomi digital, dan tingkat penggunaan smartphone yang tinggi. Hal ini diperkuat dengan kebijakan Bank Indonesia melalui *Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025* yang menekankan pentingnya integrasi sistem pembayaran digital untuk mendorong efisiensi dan konektivitas lintas sektor (Bank Indonesia, 2019).

Di tengah perkembangan tersebut, sistem pembayaran digital menjadi sektor fintech yang paling dominan. Inovasi pada sistem pembayaran telah melahirkan berbagai platform seperti dompet digital (*e-wallet*), transfer antarbank instan, dan sistem pembayaran berbasis QR

code. Salah satu bentuk konkret adopsi fintech di Indonesia adalah QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QRIS merupakan standar nasional kode QR untuk pembayaran yang memfasilitasi interoperabilitas antar penyedia jasa pembayaran (Bank Indonesia, 2021). Dengan hadirnya QRIS, masyarakat tidak perlu lagi memiliki banyak aplikasi atau kode QR berbeda untuk melakukan transaksi. Inovasi ini menjadi simbol nyata penerapan fintech yang mengedepankan integrasi dan efisiensi sistem pembayaran.

2.2.7 Minat Penggunaan

Minat pengguna (*behavioral intention*) merupakan salah satu konstruk utama dalam teori UTAUT 3 yang digunakan untuk memprediksi perilaku aktual dalam penggunaan teknologi. Dalam konteks adopsi teknologi, minat pengguna didefinisikan sebagai kecenderungan psikologis individu yang menunjukkan keinginan, komitmen, dan rencana untuk menggunakan teknologi tertentu secara konsisten (Venkatesh et al., 2019).

Secara teoritis, *behavioral intention* dipandang sebagai determinan langsung dari perilaku penggunaan (*use behavior*). Artinya, semakin tinggi minat seseorang untuk menggunakan teknologi, maka semakin besar kemungkinan teknologi tersebut benar-benar akan digunakan secara konsisten. Dalam model UTAUT 3, minat pengguna dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama *performance expectancy* dan *effort expectancy*,

yang membentuk persepsi positif terhadap manfaat dan kemudahan teknologi tersebut (Venkatesh et al., 2019).

Dalam konteks penggunaan QRIS, behavioral intention dapat dimaknai sebagai niat mahasiswa untuk menggunakan QRIS sebagai metode transaksi keuangan berbasis digital. Minat tersebut tercermin melalui beberapa aspek seperti keinginan untuk menggunakan QRIS di masa mendatang, kecenderungan memilih QRIS dibandingkan metode pembayaran lain, serta kesediaan merekomendasikan QRIS kepada orang lain.

Minat pengguna terhadap teknologi keuangan digital, termasuk QRIS, sangat dipengaruhi oleh persepsi subjektif terkait pengalaman penggunaan dan nilai yang diperoleh dari teknologi tersebut. Mahasiswa sebagai generasi digital (*digital natives*) umumnya memiliki kecenderungan yang kuat terhadap teknologi yang memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi. Oleh karena itu, minat mereka menggunakan QRIS dipengaruhi oleh pengalaman positif, tingkat kenyamanan, serta persepsi manfaat yang mereka rasakan dalam aktivitas sehari-hari.

Selain itu, faktor eksternal seperti promosi penggunaan QRIS, kemudahan integrasi dengan aplikasi dompet digital, dan pengalaman transaksi yang cepat dan aman juga turut membentuk minat mahasiswa untuk terus menggunakan QRIS. Dalam era fintech yang berkembang pesat, minat pengguna menjadi indikator penting yang menentukan keberhasilan adopsi teknologi baru.

Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara minat dan nilai-nilai yang memengaruhi preferensi seseorang dalam menentukan pilihan hidupnya. Pada penggunaan QRIS, minat merujuk pada tingkat niat atau keinginan individu untuk menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Minat berfungsi sebagai pendorong utama yang mengarahkan seseorang untuk mengambil tindakan tertentu yang spesifik, seperti memanfaatkan teknologi pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari. Minat ini menjadi faktor penting dalam mendorong adopsi teknologi dan perilaku pengguna terhadap sistem pembayaran modern (N. I. Putri et al., 2022).

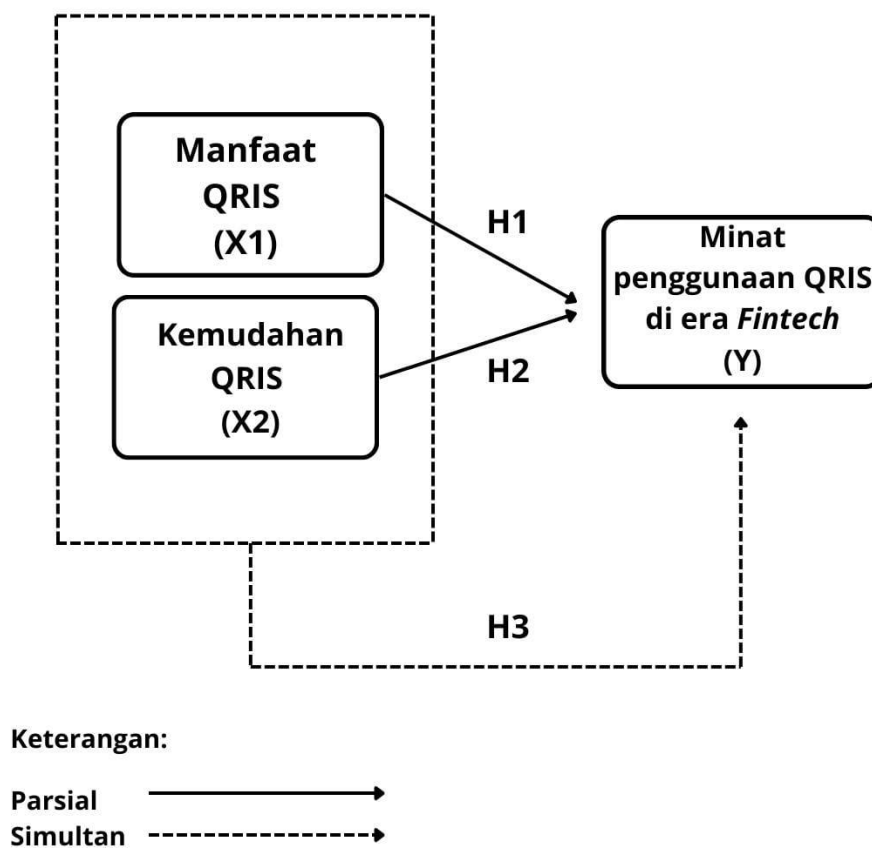
Berikut adalah indikator dari minat penggunaan menurut Sati & Ramaditya (2019) yaitu:

- a. Ketertarikan pada objek minat
- b. Perasaan senang
- c. Kecenderungan untuk menggunakan

2.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka konsep adalah gambaran sistematis mengenai hubungan antara variabel-variabel penelitian yang digunakan untuk menjelaskan arah dan pola pengaruh antar variabel berdasarkan teori dan temuan terdahulu. Dalam penelitian ini, kerangka konsep menggambarkan hubungan antara variabel independen yaitu Persepsi Manfaat (X1) dan Kemudahan (X2) terhadap variabel dependen yaitu Minat Mahasiswa dalam Menggunakan QRIS di era Fintech (Y).

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran



Sumber: Olahan 2025

2.4. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui data empiris (Suguino, 2017).

Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian yang ditulis oleh (Irvianti et al., 2023) berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin”. Metode penelitian ini adalah Kuantitatif dengan menyebar kuesioner pada

mahasiswa Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan 80 responden Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan kemanfaatan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan QRIS. Dari penelitian tersebut diduga hipotesis sebagai berikut :

H1: Di duga Persepsi manfaat (X1) berpengaruh positif secara parsial terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS untuk transaksi digital.

Penelitian yang ditulis oleh (Annisa et al., 2023) berjudul “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Risiko terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Quick Response Code Indonesian Standard”. Metode penelitian Kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner pada masyarakat di Kota Makassar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis quick response code Indonesian 25 standard. Dari penelitian tersebut diduga hipotesis sebagai berikut :

H2 : Di duga Kemudahan penggunaan (X2) berpengaruh secara parsial terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS untuk transaksi digital.

Penelitian yang dilakukan oleh (Auliya Akhyar & Sisilia, 2023) berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)”. Metode penelitiannya adalah Kuantitatif dengan regresi berganda pada 103 responden umum. Hasil penelitian menyebutkan bahwa variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan

penggunaan pembayaran digital QRIS baik secara parsial maupun simultan. . Dari penelitian tersebut diduga hipotesis sebagai berikut :

H3: Di duga Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan QRIS.

