

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Penggunaan teknologi berkembang dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan manusia di berbagai aspek kehidupan karena kemajuan teknologi di era modern saat ini. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi telah membuat segala hal dianggap lebih efisien dan efektif dalam penggunaannya. Teknologi membantu masyarakat mendapatkan layanan. Bidang keuangan dan keuangan juga mengalami perkembangan yang cukup besar. Finansial dan teknologi terkait satu sama lain (Ansori, 2019).

Dari tahun ke tahun, transaksi uang elektronik di Indonesia terus meningkat. Pengguna uang elektronik di Indonesia terus meningkat setiap tahun karena populasi yang lebih besar dan peningkatan kesadaran keuangan masyarakat. Ini menunjukkan minat yang besar dalam menggunakan uang elektroni (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Uang digital elektronik dapat berfungsi sebagai alat pembayaran sebagai pengganti uang tunai, meskipun saat ini belum digunakan secara luas sebagai alat transaksi. Beberapa perusahaan yang terlibat, termasuk bank, perusahaan telekomunikasi, dan penyedia pembayaran, telah meluncurkan barang-barang mereka ke pasar. Beberapa contohnya termasuk OVO, Dana, *Go-Pay*, *T-Money*, *T-Cash*, *Money Pro*, Rekening Ponsel, Jenius, Sakuku, Doku, dan lainnya (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Teknologi kode *QR* dianggap inovatif dan dapat membantu berbagai kegiatan sistem yang ada karena memungkinkan pendataan yang cepat. Keunggulan fisik yang bertahan lama dan kemudahan penyimpanan dan pemanfaatan data adalah beberapa keuntungan kode *QR* (Akbar et al., 2019). Karena tingkat kasus pemalsuan uang yang tinggi dan biaya operasional yang tinggi yang ditanggung oleh Bank Indonesia, pemerintah melalui Bank Indonesia secara konsisten berupaya meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dengan menggunakan teknologi digital untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan keuangan.

E-money, dompet yang memungkinkan pengguna meletakkan sejumlah uang tertentu di dalam aplikasi dan dapat digunakan melalui perangkat elektronik atau telepon genggam mereka, adalah salah satu teknologi yang telah berkembang dalam pembayaran digital saat ini. OVO, *GoPay*, Dana, dan *QRIS* di bank adalah beberapa aplikasi populer di Indonesia yang digunakan orang. *QRIS* digunakan untuk menstandarisasi semua pembayaran nontunai menggunakan kode *QR* (Putri, Hatta, and Indraswono 2023).

Bank Indonesia melalui *QRIS* (*Quick Response Code Indonesian Standard*) menghadirkan solusi pembayaran non tunai yang mudah dan aman bagi Mahasiswa. Sistem pembayaran berbasis *QR code* ini memungkinkan interkoneksi antar penyelenggara, konsumen, dan negara, sehingga bersifat terbuka dan fleksibel. *QRIS*, sebuah sistem pembayaran digital yang dapat diakses melalui *smartphone*, menawarkan kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi. Mayoritas masyarakat Indonesia yang memiliki *smartphone* dapat memanfaatkan

QRIS untuk melakukan pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar. Hal ini meminimalkan risiko keamanan, seperti kehilangan uang atau pencurian, dan meningkatkan efisiensi dalam bertransaksi karena prosesnya yang cepat dan praktis Cahyo Indraswono & Melisa Tania Putri (2023).

Sejak 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis kode *QR* Indonesia yang dikenal sebagai *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*. *QRIS* adalah standar untuk penggunaan kode *QR* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, dan layanan perbankan *mobile*. Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), volume transaksi *QRIS* per november 2023 mencapai 1,83 miliar transaksi dengan nilai Rp27,88 triliun. Angka ini meningkat 43,76% secara year-on-year dibandingkan periode yang sama tahun 2022 (Bank Indonesia 2023).

QRIS, sistem pembayaran alternatif yang dibuat oleh Bank Indonesia, memungkinkan berbagai jenis transaksi menjadi lebih mudah. Dengan kemampuan yang mudah digunakan, cepat, dan terjaga keamanannya, *QRIS* menjadi pilihan yang baik untuk melakukan transaksi keuangan. Karena alasan ini, orang lebih suka bertransaksi dengan pembayaran non tunai (Fatmawati & Yuliana, 2019).

Pemerintah mendukung revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital saat ini dengan meresmikan *QRIS* sebagai *QR* untuk metode pembayaran elektronik. Saat ini, *QRIS* memungkinkan seluruh aplikasi pembayaran penyelenggara manapun, baik bank maupun nonbank, untuk digunakan di seluruh

toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi berlogo *QRIS*. Namun, penyedia aplikasi *QRIS* di toko berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Hanya perlu bagi pedagang untuk membuka rekening atau akun dengan penyelenggara *QRIS* yang telah diizinkan oleh Bank Indonesia. Transaksi *QRIS* dapat dilakukan dengan berbagai jenis dana, seperti uang tunai atau alat pembayaran seperti kartu kredit, kartu debit, dan uang elektronik yang disimpan di server (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Lembaga Standar yang disetujui Bank Indonesia menetapkan penggunaan instrumen pembayaran dan sumber dana. Penerbit dapat menetapkan batas kumulatif harian dan/atau bulanan atas jumlah transaksi *QRIS* yang dilakukan oleh setiap pengguna *QRIS*, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko penerbit. Batas maksimal untuk transaksi *QRIS* adalah Rp10.000.000,00 (Sepuluh Juta Rupiah) per transaksi (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Target Bank Indonesia untuk menggunakan *QRIS* termasuk Mahasiswa. Salah satu alasan mengapa siswa harus dididik tentang literasi keuangan sejak dini adalah karena (*Monkey see, Monkey doo*) usia dini adalah masa di mana anak-anak membentuk perilaku dan kebiasaan mereka dengan melihat apa yang dilakukan orang lain. Perilaku dan kebiasaan yang dibangun sejak kecil ini biasanya akan tumbuh selama masa kanak-kanak dan mempengaruhi cara mereka melihat dan menyelesaikan masalah di masa depan (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Kedua, (*Shaping Brain Architecture, Improving Child Outcomes*) kemampuan anak untuk meniru dan meniru apa yang dilakukan dan dikatakan orang lain disebabkan oleh fakta bahwa otak mereka mudah menyerap nilai atau instruksi yang ingin disampaikan oleh orang tua, guru, dan teman sebaya mereka. Ketiga (*Investing Early, Returning Highly*): intervensi pemerintah dalam tahap pengembangan manusia dapat dimulai untuk pembangunan sdm berkualitas tinggi (Laloan, Wenas, and Loindong 2023).

Konsumen mungkin memiliki persepsi tentang kemudahan, manfaat, keamanan, dan risiko *QRIS*. Kepraktisan dan kemudahan adalah faktor utama yang memengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi informasi dan sejauh mana mereka percaya bahwa teknologi tersebut dapat bermanfaat bagi mereka. Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat membantu mereka meningkatkan dan menyelesaikan pekerjaan mereka dikenal sebagai persepsi kemanfaatan (Davis, 1989; Adiyanti & Pudjihardjo, 2014). Permintaan untuk menggunakan *QRIS* sangat dipengaruhi oleh variabel persepsi kemanfaatan (Saputri, 2020).

Persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan *QRIS* adalah faktor kedua yang memengaruhi siswa saat menggunakannya. Persepsi ini menentukan seberapa mudah dan seberapa mudah teknologi dapat digunakan (Davis, 1989; Suhir, dkk., 2014). Persepsi ini berdampak pada tingkat penggunaan teknologi yang meningkat, yang membuat penggunaan *E-wallet* menjadi lebih mudah (Saraswati & Purnawati, 2020) ataupun *QRIS* (Ningsih, Sasmita, dan Sari, 2021).

Namun, persepsi risiko adalah pandangan yang penuh dengan ketidakpastian yang menghasilkan hasil yang tidak diinginkan (Rahmadi & Malik, 2016). Sari & Sasmita (2021) menemukan bahwa persepsi risiko berdampak besar pada minat menggunakan *E-wallet* karena rasa percaya yang muncul akan mengurangi risiko, sehingga persepsi risiko berdampak positif pada minat menggunakan *QRIS* (Ningsih, Sasmita, dan Sari, 2021).

Selain faktor-faktor tersebut, beberapa penelitian juga telah mengkaji pengaruh gender dalam adopsi teknologi, termasuk e-payment. Penelitian Rouibah (2015) menemukan bahwa gender berperan sebagai variabel moderasi dalam hubungan antara persepsi kemudahan penggunaan dan minat menggunakan mobile banking di Kuwait. Sementara itu, penelitian Tarhini et al. (2016) menyimpulkan bahwa gender tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-learning di Lebanon.

Berdasarkan data terkini jumlah penggunaan *QRIS* sebagai alat transaksi di Jayapura, Papua menurut kantor perwakilan Bank Indonesia Papua menyebutkan bahwa hingga awal 2024 nilai nominal transaksi menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* mencapai Rp.716 miliar dengan jumlah transaksi sebanyak tiga juta lebih, Ini merupakan peningkatan yang signifikan, terutama di kalangan Mahasiswa di Jayapura (Antara Papua n.d.).

Menurut Bank Indonesia (BI) Kantor Perwakilan Papua, mencatat bahwa tingkat penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di

kalangan Mahasiswa di Jayapura mengalami peningkatan signifikan. Pada november 2023, jumlah pengguna *QRIS* di kalangan Mahasiswa di Jayapura mencapai 23.500.000 orang, angka ini menunjukkan kenaikan 23,5% dibandingkan periode yang sama di tahun 2022 yaitu berjumlah (7.000 orang). Kepala BI KPw Papua Juli Budi Winantya mengatakan, peningkatan ini didorong oleh berbagai upaya BI Papua dalam meningkatkan edukasi dan awareness tentang *QRIS* di kalangan Mahasiswa, maka penggunaan *QRIS* di kalangan Mahasiswa di Jayapura Papua menunjukkan potensi besar *QRIS* sebagai alat pembayaran digital yang praktis, aman, dan efisien, (Antara Papua n.d.).

Berdasarkan uraian diatas yang mengatakan *QRIS* sebagai alat pembayaran digital yang praktis, aman, dan efisien tidak menutup kemungkinan tidak adanya resiko yang terjadi. Contohnya, ada kasus penipuan *QRIS* palsu yang menimpa seorang penjual jajanan di Bekasi. Baru-baru ini, seorang penjual jajanan bernama Ibu Rani di Bekasi mengalami kerugian akibat penipuan *QRIS* palsu oleh salah – satu seorang Mahasiswa. Pelaku menempelkan *QRIS* palsu pada gerobak usahanya, sehingga hasil penjualan ibu Rani dialihkan ke rekening pelaku. Kasus ini menjadi contoh fenomena masalah baru yang muncul seiring dengan meningkatnya penggunaan *QRIS*, khususnya di kalangan Mahasiswa dan menjadi masalah yang dapat menghambat minat penggunaan *QRIS* dikarenakan kasus ini menunjukkan bahwa meskipun *QRIS* menawarkan banyak keuntungan, namun terdapat celah keamanan yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab (Putra 2023).

Penelitian ini memiliki hubungan yang signifikan dengan akuntansi bagi mahasiswa, terutama dalam konteks perkembangan teknologi keuangan dan implikasinya terhadap praktik akuntansi modern. Studi tentang *e-payment QRIS* berkaitan erat dengan sistem informasi akuntansi, di mana mahasiswa perlu memahami bagaimana transaksi digital dicatat, diproses, dan dilaporkan dalam laporan keuangan. Pemahaman tentang persepsi pengguna terhadap teknologi pembayaran baru ini penting dalam konteks akuntansi keperilakuan, yang mempelajari faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi pengambilan keputusan keuangan.

Selain itu, aspek manajemen risiko dalam penggunaan *e-payment* relevan dengan materi pengendalian internal dan audit, yang merupakan komponen kunci dalam kurikulum akuntansi. Penelitian ini juga menyentuh aspek akuntansi manajerial, di mana pemahaman tentang perilaku konsumen (dalam hal ini, mahasiswa sebagai pengguna *e-payment*) dapat membantu dalam pengambilan keputusan strategis terkait implementasi teknologi keuangan dalam organisasi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan penting bagi mahasiswa akuntansi tentang bagaimana teknologi digital mengubah lanskap akuntansi dan keuangan, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan profesi akuntansi di era digital. Anjani et al. (2022) melakukan penelitian berjudul Studi ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS di kalangan milenial Indonesia, termasuk persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat.

Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT, DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNA *E-PAYMENT QRIS* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS CENDERAWASIH”. Dalam rangka menguji kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan *QRIS* dan resiko menarik minat banyak pengguna terhadap Mahasiswa pada Universitas Cenderawasih, sebagai salah satu universitas terbesar di Indonesia Timur, yang terdapat banyak Mahasiswa yang telah menggunakan *QRIS* untuk berbagai keperluan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat pengguna menggunakan *QRIS* ?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat pengguna menggunakan *QRIS* ?
3. Apakah resiko berpengaruh terhadap minat pengguna menggunakan *QRIS* ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat Mahasiswa Universitas Cenderawasih terhadap penggunaan *e-payment QRIS* . Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaa terhadap minat pengguna *e-payment QRIS* pada Mahasiswa Universitas Cenderawasih.
2. Untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat pengguna *e-payment QRIS* pada Mahasiswa Universitas Cenderawasih.
3. Untuk menganalisis pengaruh risiko terhadap minat pengguna *e-payment QRIS* pada Mahasiswa Universitas Cenderawasih.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat, baik dari aspek teori maupun aspek praktis, serta bagi pihak-pihak yang membutuhkannya. Adapun manfaat peneliti yang dilakukan yaitu sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memperkaya pengetahuan tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna terhadap teknologi baru, khususnya *e-payment QRIS*, dalam konteks Mahasiswa
- b. Memperkuat atau memperlemah teori *TAM* dengan menguji pengaruh risiko terhadap minat pengguna.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan bagi Bank Indonesia dalam mengembangkan dan mempromosikan *QRIS* agar lebih menarik bagi pengguna, khususnya Mahasiswa.
- b. Memberikan masukan bagi penyelenggara *e-payment* dalam meningkatkan kualitas layanan *QRIS* mereka.
- c. Memberikan masukan bagi Universitas Cenderawasih dalam meningkatkan penggunaan *QRIS* di lingkungan Universitas.
- d. Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang *QRIS*

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan proposal ini penulis akan menguraikan kedalam 5 bab yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjabarkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori- teori yang mendukung penelitian ini dan juga berisi tentang referensi yang dianggap representatif dalam bidang pembahasan dan teori - teori yang relevan untuk menjelaskan variable - variabel yang akan diteliti, (terdiri dari model penelitian dan hipotesis).

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode analisis dan definisi operasional variabel.

BAB VI ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil data yang berkaitan dengan penyelesaian penelitian yang telah ditemukan dengan menggunakan alat dan langkah analisis data sehingga membawa ke tujuan dan sasaran penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari saran pembahasan secara keseluruhan penelitian dan juga saran untuk meningkatkan penelitian yang akan datang.