

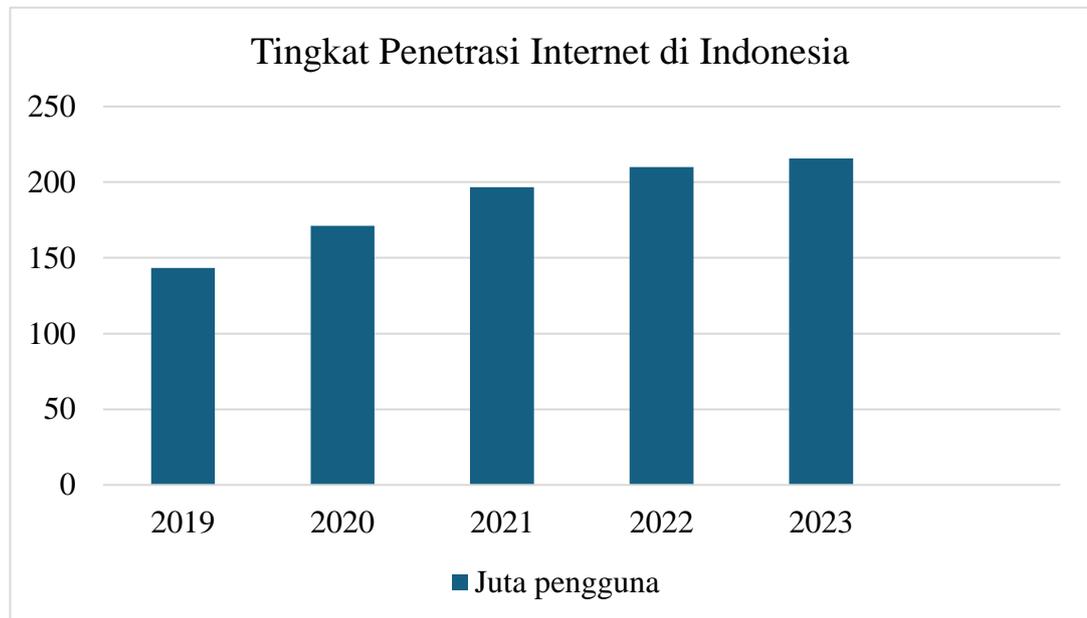
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pembayaran telah berevolusi seiring dengan evolusi dari uang. Terdapat tiga faktor yang mendorong pertumbuhan sistem pembayaran, yaitu inovasi teknologi dan model bisnis, tradisi masyarakat, serta kebijakan dari bank Indonesia (Bank Indonesia, 2020b). Barter adalah sistem pembayaran pertama yang digunakan oleh masyarakat dalam melakukan jual beli dengan cara menukarkan antar barang. Namun, sistem pembayaran tersebut memiliki kelemahan dan menimbulkan banyak permasalahan. Hal itu karena tidak adanya alat ukur yang menunjukkan bahwa barang yang ditukarkan tersebut memiliki nilai setara. Setelah barter, uang komoditas dan uang primitif digunakan masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli barang. Seiring berkembangnya waktu, diperkenalkan uang kartal (uang kertas dan logam) sebagai alat pembayaran yang dapat diterima di berbagai negara. Sistem pembayaran tunai tersebut masih digunakan sampai saat ini. Namun, perlahan keberadaanya semakin tergeser dengan adanya sistem pembayaran secara nontunai.

Sejarah perkembangan sistem pembayaran telah mengalami transformasi yang signifikan. Hal itu sejalan dengan perkembangan teknologi dan komunikasi, terutama sejak dimulainya revolusi industri 4.0.



Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2023

Gambar 1. 1 Perkembangan Jumlah Penduduk Indonesia yang Terkoneksi Internet Tahun 2019-2023

Berdasarkan gambar 1.1, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengungkapkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 64,8% pada tahun 2020 dan meningkat cukup signifikan sebesar 73,7% pada periode 2021 (APJII, 2023). Pada periode 2023 telah mencapai 215,63 juta orang pengguna internet di Indonesia. Jumlah tersebut meningkat sebesar 2,67% dibanding dengan jumlah periode sebelumnya, yaitu sebesar 210,03 juta pengguna. Banyaknya pengguna internet di Indonesia itu, setara atau sama dengan 78,19% dari total populasi yang ada di Indonesia. Tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 meningkat sebesar 1,17%

dibandingkan tahun sebelumnya yaitu pada tahun 2022 sebesar 77,02%. Persentase penduduk di Indonesia yang menggunakan internet mengalami peningkatan setiap tahunnya. Artinya, lebih dari setengah penduduk Indonesia telah melek teknologi dan tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi dalam menunjang kehidupan sehari-harinya.

Signifikansi penggunaan internet di Indonesia dipengaruhi oleh lonjakan penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* (Adisty, 2022). Penggunaan ponsel pintar meningkat dikarenakan adanya pandemi Covid-19 (Annur, 2024). Adanya virus tersebut, membuat pemerintah memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran virus. Kebijakan tersebut memberikan dampak signifikan terhadap perekonomian dan gaya hidup masyarakat, khususnya dalam hal bertransaksi, karena selain bekerja dan belajar secara *online*, masyarakat juga menjadi berbelanja secara *online* menggunakan ponsel. Akibatnya, hal ini membentuk kebiasaan dan perilaku baru, baik orang tua maupun anak, yang menjadi lebih sering menggunakan ponsel.

Meningkatnya popularitas ponsel pintar telah mendorong kemajuan teknologi yang memungkinkan masyarakat menggunakan perangkat tersebut untuk mengatasi permasalahan dalam berbagai aspek kehidupan mereka, misalnya dalam hal penjualan, pembayaran, serta penyampaian informasi. Perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat dari adanya inovasi teknologi dalam industri keuangan yaitu *financial technology* atau biasa disebut *fintech*. *Fintech* merupakan penerapan teknologi masa kini pada inovasi digital di sektor

keuangan yang dapat digunakan oleh masyarakat di semua lapisan sosial melalui ponsel pintar. Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Pasal 1 mengenai Penyelenggaraan Teknologi Finansial, *fintech* didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru dan dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem keuangan (Bank Indonesia, 2017). Sistem pembayaran Indonesia telah mengalami perubahan besar akibat penggunaan *fintech*. Adanya transaksi digital yang didukung oleh ekosistem yang stabil, membuat transaksi tersebut berkembang semakin pesat. Jumlah transaksi uang elektronik mencapai Rp39,21 triliun atau tumbuh 10,50% secara tahunan (yoy) (Nugroho, 2023).

Adopsi *fintech* yang semakin meningkat, membuat penggunaan uang tunai semakin menurun (Panjaitan & Sitorus, 2022). Hal itu karena penggunaan uang tunai untuk melakukan transaksi mengharuskan pembeli dan penjual bertemu secara langsung. Hal ini tentunya memperpanjang waktu proses pembayaran. Penggunaan uang tunai juga rentan terjadi kehilangan yang dapat timbul karena terjatuh, terselip, atau lupa meletakkannya. Oleh karena itu, penggunaan uang elektronik sangat disarankan untuk mengatasi masalah tersebut.

Adanya kemajuan teknologi saat ini membuat masyarakat dapat bertransaksi di mana saja dan kapan saja. Salah satu contohnya yaitu penggunaan aplikasi di ponsel untuk pembayaran menggunakan uang

elektronik. Pelanggan dapat menyelesaikan transaksi keuangan lebih mudah dan nyaman dengan menggunakan metode pembayaran elektronik (Rivani & Rio, 2021). Pada awalnya alat pembayaran nontunai terdapat dua jenis, yaitu berbasis kertas (cek dan bilyet giro) serta *paperless* (transfer dana elektronik, kartu kredit, kartu debit, serta kartu prabayar) (Bank Indonesia, 2023).

Pada tahun 2014, tepatnya pada tanggal 14 Agustus, Bank Indonesia memimpin dan mencanangkan Gerakan Nasional Nontunai atau yang lebih dikenal dengan GNNT. Sebagai bank sentral, Bank Indonesia secara konsisten meningkatkan layanan pembayaran nontunai melalui penyediaan layanan infrastruktur dan fasilitas elektronik. Bank Indonesia juga memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai tata cara bertransaksi nontunai (Bank Indonesia, 2020).

Sesuai dengan tujuan GNNT (Gerakan Nasional Nontunai), pemerintah melalui Bank Indonesia sebagai bank sentral meningkatkan sistem pembayaran elektronik yang terstandardisasi. Upaya tersebut dilakukan untuk mewujudkan ekosistem *cashless society*. *Cashless society* adalah keadaan di mana masyarakat yang melakukan transaksi keuangan tidak menggunakan uang kertas tetapi melalui pembayaran elektronik. Namun bukan berarti konsep dari *cashless society* adalah 100% dari penduduk suatu negara menggunakan uang nontunai dalam melakukan transaksi pembayaran. *Cashless society* hanya akan mengurangi pembayaran nontunai, bukan menggantikan sepenuhnya. Tujuan utama dari *cashless society* adalah untuk mengurangi pencetakan uang kertas

yang membuat bank Indonesia mengeluarkan dana sebesar Rp3,5 triliun setiap tahunnya untuk pencetakan uang kartal (Bank Indonesia, 2020a).

Meski belum banyak digunakan sebagai alat pembayaran utama, uang elektronik berpotensi menggantikan uang tunai dalam pembayaran transaksi. Pemerintah sepenuhnya mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik demi terciptanya *cashless society* sebagaimana yang diungkapkan dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 (Bank Indonesia, 2009). Melalui penggunaan aplikasi di telepon seluler, *e-money* menawarkan kepada penggunanya kemampuan untuk melakukan transaksi jual beli yang aman, efektif, dan efisien tanpa memerlukan kontak fisik. Pembayaran elektronik juga dilengkapi dengan fitur keamanan yang meyakinkan pelanggan tentang keamanan privasi, seperti kata sandi, pencadangan otomatis, verifikasi telepon dan email.

Dalam mendukung pembayaran nontunai demi terciptanya ekosistem *cashless society*, Bank Indonesia mengeluarkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai kode QR nasional. QRIS adalah langkah standardisasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia untuk setiap perusahaan yang menggunakan teknologi finansial dalam melakukan pembayaran yang menggunakan uang elektronik, seperti *e-money* dan *mobile banking*. Secara sederhana, QRIS merupakan bentuk penyatuan berbagai QR dari berbagai macam PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) yang menggunakan kode QR.

Di Indonesia, produk *digital payment* yang mendukung fitur QRIS tidak hanya perusahaan perbankan namun juga nonperbankan. Produk dengan fitur QRIS dari perbankan misalnya, BCA mobile, QR Danamon, movin by Mandiri Taspen, QRIS BNI, QRIS BRI, BSI mobile, dan BTN mobile banking. Sedangkan dari Perusahaan non-perbankan misalnya, ShopeePay, GoPay, DANA, LinkAja, Paytren, dan OVO. Banyaknya pilihan pembayaran nontunai yang tersedia bagi masyarakat Indonesia tersebut memudahkan dalam melakukan transaksi pembayaran sehari-hari. Dalam hal ini, suatu teknologi menunjukkan dapat membantu mempermudah penyelesaian masalah yang dihadapi seseorang di bidang keuangan (Salsabila & Trisnaningsih, 2024). Pembayaran digital berbasis QRIS diharapkan dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan segala jenis transaksi ekonomi, khususnya transaksi bernilai rendah yang sering terjadi (Lukito, 2022).

Pembayaran yang menggunakan kode QR, di Indonesia awalnya menggunakan sistem *closed loop*. Sistem *closed loop* mengacu pada sistem pembayaran dimana suatu transaksi hanya bisa dilakukan di *merchant* (pihak penyedia jasa layanan/ barang) yang sekaligus penerbit dari uang elektronik tersebut. Jadi misalnya jika telah memiliki aplikasi pembayaran tertentu, maka kode QR yang dihasilkan/ dipindai dalam suatu transaksi hanya dapat diakses dan diinterpretasi dengan aplikasi yang sama/ pada ekosistem yang sama. Adanya interkoneksi dan interoperabilitas membuat kurang efektifnya sistem pembayaran ini (Husna, 2020).

Standar industri pembayaran Kode QR yang dikenal dengan QRIS dikembangkan untuk memaksimalkan penggunaan Kode QR di era digital saat ini. Satu Kode QR kini dapat digunakan untuk semua pembayaran, berbeda dengan sebelumnya yang hanya menggunakan satu Kode QR untuk satu aplikasi pembayaran. Mulai 1 Januari 2020, QRIS diterapkan secara nasional di seluruh Indonesia. Pendirian QRIS bertujuan untuk mendorong sistem pembayaran nontunai yang aman dan efektif, memperkuat perekonomian bangsa, mempercepat laju inklusi keuangan digital, dan memajukan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) bagi seluruh lapisan masyarakat. Adanya QRIS merupakan salah satu wujud realisasi visi dari bank Indonesia yang sesuai dengan *Blueprint* Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025.

Karakteristik dari QRIS adalah UNGGUL, yang mengandung makna Universal, Gampang, Untung dan Langsung (Widjanarko, 2019). QRIS bersifat universal, artinya dapat digunakan untuk transaksi pembayaran domestik dan internasional serta dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. QRIS bersifat gampang, maksudnya adalah masyarakat dapat melakukan transaksi dengan aman serta mudah hanya dengan menggunakan ponsel. Selain itu, QRIS bersifat untung karena transaksi pembayaran menjadi efisien dengan satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran, sehingga menguntungkan penjual dan pembeli. QRIS juga bersifat langsung yang artinya transaksi dengan QRIS dapat dilakukan secara instan karena prosedurnya yang cepat sehingga mendukung kelancaran transaksi pembayaran.



Sumber : Katadata, 2022

Gambar 1. 2 Jumlah Pengguna QRIS di Indonesia (Januari-Desember 2022)

Berdasarkan gambar 1.2, Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia mengungkapkan bahwa terdapat 28.760 ribu pengguna telah memanfaatkan QRIS pada Desember 2022 (ASPI, 2023). Terdapat peningkatan sebesar 4,6% dibandingkan dengan bulan November 2022 (*month-on-month*) dan tumbuh 91,5% dibanding awal tahun lalu (*year-to-date*). Keberagaman dan kemudahan penggunaan fitur QRIS memfasilitasi konektivitas pembayaran lintas negara serta inklusi ekonomi dan keuangan digital. Pengguna dan pedagang sama-sama mendapat keuntungan dari hal ini, khususnya sektor UMKM. QRIS saat ini telah menjangkau 26,7 juta merchant (data per Juni 2023) dimana 91,4% di antaranya adalah UMKM.

Peningkatan jumlah pengguna tersebut tidak terlepas dari faktor pendorong yang membuat pengguna mengambil keputusan untuk menyelesaikan suatu transaksi pembelian menggunakan QRIS. Adanya faktor pendorong tersebut membuat penulis ingin menganalisis perilaku seseorang terhadap minat menggunakan QRIS. Pendekatan teoritis *Technology Acceptance Model* (TAM) digunakan untuk menyelidiki minat pengguna dalam menerima kemajuan teknologi (Rachmawati & Trisnaningsih, 2024). Dalam hal ini yaitu teknologi pembayaran menggunakan QRIS.

Bank Indonesia berupaya memenuhi kebutuhan masyarakat modern melalui sistem pembayaran QRIS, yang hanya *scan* kode QR dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam menyelesaikan suatu transaksi (Rahmah et al., 2024). Aisha & Kurnia (2022) menegaskan kemudahan penggunaan QRIS akan memberikan manfaat bagi penggunanya, karena masyarakat lebih cenderung memilih produk keuangan yang mudah digunakan dan sangat bermanfaat dalam transaksi perekonomian, khususnya dalam sistem pembayaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Septa & Budiwitjacksono (2023), Yasar et al. (2022), dan Sudiatmika & Martini (2022) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Gultom et al., (2023) dan Alfani & Ariani (2023) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Gaya hidup masyarakat saat ini mulai berubah akibat perkembangan zaman, salah satunya berdampak pada perilaku keuangan yang menggunakan

QRIS dalam menyelesaikan transaksi pembayaran (Fuadi & Trisnaningsih, 2022). Adanya sistem pembayaran QRIS yang simpel karena tidak perlu membawa uang *cash* kemana-mana saat akan bertransaksi, membuat kebiasaan masyarakat mengalami perubahan, dimana pembayaran konvensional semakin lama berubah menjadi pembayaran digital (Ramadhan et al., 2023). Menurut Feryanto & Trisnaningsih (2023), gaya hidup seseorang secara garis besar dapat diartikan sebagai kebiasaan atau cara hidup individu yang dapat merepresentasikan adanya kelas sosial dan bagaimana gambaran individu tersebut menghabiskan uang ataupun waktunya. Pola kebiasaan masyarakat yang mengandalkan metode pembayaran digital, akan membentuk suatu gaya hidup bagi masyarakat, dalam hal ini yaitu gaya hidup *cashless society* (Ramadhan et al., 2023). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al. (2023) dan Dayan (2020) menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Utami & Isbanah (2023) dan Putri et al. (2023) menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap perilaku keuangan.

Kemajuan keuangan digital di Indonesia ditandai dengan berkembangnya QRIS yang semakin banyak digunakan, hal itu berarti kepercayaan masyarakat terhadap inovasi sistem pembayaran digital sudah mulai tumbuh (Sebayang & Rahmawati, 2023). Kepercayaan adalah keyakinan positif pengguna tentang keandalan, kredibilitas, dan integritas suatu produk, dalam hal ini yaitu QRIS (Mamesah et al., 2023). Waluyo (2023) menyatakan

bahwa kepercayaan seseorang terhadap suatu produk dapat dikembangkan melalui proses kenyamanan dan keamanan dalam menggunakannya, hal itu akan menumbuhkan loyalitas pengguna terhadap produk tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mamesah et al. (2023), Sebayang & Rahmawati (2023), dan Sudiatmika & Martini (2022) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dayan (2020) dan Wardianto et al. (2022) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Peningkatan jumlah pengguna QRIS merupakan dampak dari perkembangan sistem pembayaran nontunai yang saat ini sangat digemari oleh generasi muda. Begitu pula yang terjadi dengan mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur. Mahasiswa akuntansi dipilih sebagai objek penelitian karena mereka telah mendapatkan pendidikan akuntansi yang memiliki kaitan dengan pengetahuan keuangan, termasuk pembayaran digital (Oktaviani & Sari, 2020). Angkatan 2020-2022 dipilih karena mahasiswa akuntansi angkatan tersebut telah menerima mata kuliah sistem informasi akuntansi dan manajemen keuangan. Dalam mata kuliah sistem informasi akuntansi, mahasiswa mempelajari bagaimana menggabungkan pengetahuan akuntansi dengan teknologi informasi (Amin, 2021). Pada sistem informasi akuntansi menjelaskan informasi apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna informasi keuangan (Rohmah & Trisnaningsih, 2023). Sedangkan dalam mata kuliah manajemen keuangan, mahasiswa mempelajari bagaimana mengelola keuangan

dan pengambilan keputusan keuangan (Rasyid & Fahrullah, 2022). Kaitan ini menjadi relevan ketika mahasiswa tertarik untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam mengevaluasi dampak penggunaan QRIS terhadap strategi keuangan individu. Dengan demikian, mata kuliah sistem informasi akuntansi dan manajemen keuangan memberikan landasan yang kuat bagi mahasiswa untuk menggali lebih dalam tentang penggunaan QRIS sebagai salah satu teknologi pembayaran. Selain itu, mahasiswa akuntansi juga termasuk dalam generasi yang sangat peka dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi melahirkan kebiasaan baru bagi mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur dalam memilih metode pembayaran saat berbelanja. Hal itu disebabkan karena mahasiswa termasuk dalam Gen Z yang sering memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Gen Z menjadi generasi yang paling banyak melakukan transaksi pembayaran secara nontunai (Visa Indonesia, 2022).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, menjadi dasar untuk penulis dalam melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Persepsi Kemudahan, Gaya Hidup, dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS Pada Mahasiswa Akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?

2. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?
3. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh kepercayaan terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa akuntansi UPN “Veteran” Jawa Timur?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mahasiswa ataupun lembaga terkait mengenai langkah yang seharusnya dipertimbangkan terkait dengan kemudahan penggunaan QRIS, gaya hidup sehari-hari, dan kepercayaan untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

2. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada masyarakat mengenai penggunaan QRIS untuk melakukan pembayaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori, khususnya pada dibidang akuntansi perilaku.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi relevan pada penelitian berikutnya yang berhubungan dengan kemudahan, gaya hidup, dan kepercayaan terhadap penggunaan QRIS.