

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehadiran teknologi digital telah memberikan dampak yang luas pada sistem pembayaran, membuat transaksi menjadi lebih efisien, aman dan mudah diakses. Salah satu inovasi yang terus berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah sistem pembayaran digital (*digital payment*). Inovasi dari *financial technology* (*fintech*) ini memberikan perubahan dalam kemudahan bertransaksi. Munculnya teknologi pembayaran digital di Indonesia seperti QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) merupakan sebuah inovasi *fintech* dalam bentuk pembayaran digital yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia untuk menyederhanakan transaksi digital di Indonesia.

QRIS merupakan metode pembayaran digital terintegrasi yang telah mendorong pergeseran penggunaan uang tunai ke pembayaran non – tunai. QRIS sebagai sistem pembayaran digital berbasis kode QR yang telah menjadi standar Indonesia untuk memfasilitasi transaksi menggunakan berbagai sistem pembayaran elektronik melalui aplikasi seluler seperti GoPay, Ovo, Dana, Shoppe Pay dan M-Banking hanya dengan scan code QR sudah dapat melakukan pembayaran melalui *smartphone*. Pada tanggal 17 Agustus 2023, Bank Indonesia meluncurkan QRIS TUNTAS, hal ini memperluas fungsional QRIS hingga mencakup transaksi tarik tunai, transfer uang dan setor tunai. Sehingga hanya dengan QRIS pengguna dapat melakukan beberapa aktivitas transaksi dari *smartphone* saja.

Perkembangan QRIS di Indonesia mengalami peningkatan pada setiap tahunnya seperti pada gambar berikut :

| Perkembangan QRIS Di Indonesia ( <i>Year On Year</i> ) |            |            |            |
|--|------------|------------|------------|
|  | 2022       | 2023       | 2024       |
| Jumlah Transaksi                                       | 86%        | 130,1%     | 194,06%    |
| Jumlah Pengguna  | 28,75 Juta | 45,78 Juta | 48,90 Juta |
| Jumlah Merchant  | 26,7 Juta  | 30,41 Juta | 31,86 Juta |

Gambar 1.1 Perkembangan QRIS di Indonesia (*Year On Year*)

Sumber : (Departemen Komunikasi, Departemen Kebijakan Ekonomi dan Moneter)

Berlandaskan data persentase diatas tingkat adopsi QRIS di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang terus – menerus dalam tiga tahun terakhir. yang signifikan baik itu dari jumlah transaksi, jumlah pengguna, dan jumlah merchant. Dalam data tersebut QRIS telah mengalami perkembangan yang pesat dalam waktu singkat dan memberikan banyak manfaat bagi konsumen. Hal tersebut dikarenakan mendapat dukungan dari pemerintah dan berbagai pihak terkait untuk mendorong pengembangan dan implementasi QRIS.

Pemanfaatan teknologi pembayaran digital bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan inklusi keuangan di seluruh lapisan Masyarakat, termasuk mahasiswa. Mahasiswa merupakan kelompok masyarakat yang aktif dan dinamis, mereka sering kali menjadi pengguna utama teknologi baru seperti pembayaran digital. Kemudahan dan kecepatan transaksi menjadi faktor utama yang mendorong pembayaran digital.

Penelitian Anantadjaya dkk (2023:3949), menerangkan bahwa 30 responden telah menjadikan *fintech* sebagai alat transaksi utama untuk menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang penggunaan dan manfaat *financial technology*. Berlandaskan penelitian tersebut bahwa inovasi *fintech* ini mendapatkan respon yang baik untuk menjadi salah satu alat pembayaran yang digunakan mahasiswa dalam kehidupan sehari – hari

Mahasiswa merupakan salah satu kelompok pengguna QRIS yang potensial. Akses internet yang mudah dan gaya hidup modern yang serba digital membuat mahasiswa terbiasa dengan transaksi online. Kemudahan dan kepraktisan QRIS dalam melakukan pembayaran di berbagai tempat, seperti caffe, kantin, fasilitas umum dan transportasi umum, menjadi daya tarik bagi mahasiswa untuk menggunakannya.

Penelitian Irvianti, Ikhwatun & Elman (2023:824-825), menerangkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa secara simultan kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS dikalangan Mahasiswa. Akhyar dan Kristina (2023:348) menerangkan bahwa faktor kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keputusan individu untuk menggunakan pembayaran digital QRIS.

Simpulan penelitian tersebut bahwa alasan utama penggunaan *digital payment* ini karena kemudahan dalam melakukan pembayaran, adopsi metode pembayaran ini cukup baik dikalangan mahasiswa sebagai alat pemabayaran. Dalam beberapa penelitian mahasiswa memilih menggunakan metode pembayaran QRIS, yaitu ;

Jumlah Mahasiswa yang menggunakan QRIS

| Nama Universitas  | Mahasiswa yang menggunakan QRIS | Tahun |
|---|---------------------------------|-------|
| Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”<br>Jakarta (UPNVJ) , Nirwasita | 80%                             | 2024  |
| Universitas Negeri Semarang (UNNES), Ardana                               | 75%                             | 2023  |
| Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Irvianti                            | 75%                             | 2020  |

Gambar 1.2 Jumlah mahasiswa yang menggunakan QRIS

Sumber : Jurnal Penelitian

Berlandaskan data diatas menunjukkan bahwa minat mahasiswa menggunakan QRIS cukup signifikan hal tersebut menggambarkan bahwa QRIS diterima dengan baik oleh kalangan mahasiswa sebagai alat transaksi dalam metode pembayarannya.

Penggunaan QRIS oleh mahasiswa dapat mempengaruhi pola pengeluaran harian mereka. Kemudahan dan ketersediaan QRIS di berbagai tempat dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan transaksi lebih sering, termasuk untuk hal – hal tidak esensial. Hal ini dapat berakibat pada peningkatan pengeluaran harian mereka. Hal tersebut didukung oleh penelitian Zahra dkk (2023:1130), menerangkan bahwa kemudahan pembayaran digital berkontribusi pada peningkatan perilaku konsumtif mahasiswa FEB Telkom. Berlandaskan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan digital payment ini telah mempengaruhi transaksi pembayaran mahasiswa.

Kemudahan dalam transaksi pembayaran menjadi keputusan mahasiswa dalam menggunakannya, karena memberikan kemudahan, kecepatan dan keamanan, Adapun faktor lain yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam



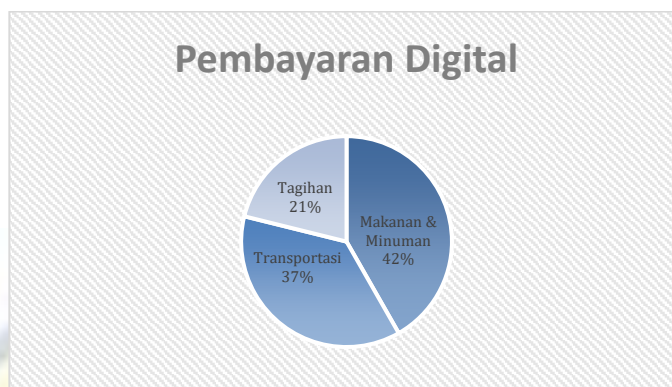
penggunaan pembayaran digital ini karena lingkungan dan sosial. lingkungan dapat mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam melakukan pembayaran, seperti yang diterapkan pada kota Bandung tentang transaksi digital dalam pembayaran dimana Pemerintahan Kota Bandung menjadi salah satu kota yang terdepan dalam menerapkan transaksi digital untuk pembayaran pajak dan PBB.

Yana (2022), menerangkan implementasi pembayaran digital ini dilaksanakan pada saat pandemi Covid-19 diterpa, setiap transaksi dilakukan dengan *go digital* karena keterbatasan dalam berinteraksi namun kegiatan harus tetap berjalan seperti biasa, terdapat akselerasi yang signifikan dalam peningkatan layanan publik dan transaksi digital di Kota Bandung. Sistem pembayaran ini dikembangkan untuk meningkatkan kenyamanan masyarakat dalam bertransaksi dan mendorong pertumbuhan perekonomian di Kota Bandung. Dengan adanya pandemi tersebut masyarakat mulai beralih menggunakan digital terutama mahasiswa dimana menjadi objek utama dalam perubahan era digitalisasi ini yang semula *luring* menjadi *daring* karena keterbatasan interaksi.

Anan dkk (McKinsey, 2022:1) menerangkan bahwa sembilan dari sepuluh orang Amerika saat ini menggunakan beberapa bentuk pembayaran digital dan mereka memanfaatkan solusi yang berkembang pesat. adopsi pembayaran digital cenderung memudahkan konsumen dalam hal frekuensi dan jenis pembelanjaan. Pembayaran digital cenderung memudahkan konsumen dalam menyelesaikan transaksi, sehingga dapat meningkatkan frekuensi dan nilai nya. Adanya kemudahan tersebut membuat konsumen dapat melakukan pembelian *impulsif*.

Bagi Mahasiswa, perubahan ini dapat berdampak pada cara mereka mengelola uang sehari – hari, termasuk pengeluaran untuk kebutuhan pokok, hiburan, transportasi dan barang lainnya. Nielsen (2020) menerangkan bahwa

konsumen saat ini telah beralih pembayaran digital (e-wallet), sebanyak 56% konsumen memilih menggunakan pembayaran digital hampir setiap hari.



Gambar 1.3 Jumlah pengeluaran pembayaran digital

Sumber : Nielsen (2020)

Sebagian besar penggunaan pembayaran digital dipakai untuk membayar makanan dan minuman sebesar 81%, transportasi 72%, dan 41% digunakan untuk membayar tagihan. Berlandaskan data tersebut bahwa konsumen telah memilih pembayaran digital untuk kebutuhan transaksi harian sebagai metode pembayarannya, pengguna pembayaran digital merasa akan lebih mudah mengatur pengeluaran sehari – hari jika catatan transaksi disimpan secara otomatis di aplikasi. Selain itu, berbagai promosi dan cashback yang dilakukan oleh penyedia layanan pembayaran digital juga menjadi faktor utama yang mendorong penggunaan pembayaran digital termasuk QRIS sebagai perantara sistem yang dapat melakukan pembayaran dari berbagai pembayaran digital dengan *scan barcode*. Akibatnya, konsumen atau Mahasiswa cenderung lebih sering melakukan transaksi kecil namun berulang, sehingga dapat mempengaruhi kebiasaan transaksi mereka secara keseluruhan karena dapat melakukan pembayaran sesuai dengan nominal tanpa perlu menunggu kembalian.

Berlandaskan latar belakang penelitian ini, penulis ingin membahas dan meneliti yang menjadi tren saat ini dalam pembayaran digital dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa Administrasi Bisnis Universitas Sangga Buana YPKP Bandung**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan analisis latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan pembayaran digital QRIS terhadap keputusan pembelian mahasiswa Administrasi Bisnis USB YPKP Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi tujuan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan pembayaran digital QRIS terhadap keputusan pembelian mahasiswa Administrasi Bisnis USB YPKP Bandung.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak. Diantaranya :

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dibidang *financial technology* (teknologi keuangan) dan pengambilan keputusan pembelian, dengan demikian dapat menambah pengetahuan kita khususnya dalam dunia bisnis, hal ini dimaksudkan

untuk memberikan konteks dalam pengambilan keputusan pembelian dan memberikan pengetahuan yang lebih luas dalam menentukan metode pembayaran.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi perusahaan jasa keuangan untuk mengembangkan produk baru yang inovatif serta meningkatkan kualitas layanan dan meningkatkan kepuasan konsumen.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Bagian ini menerangkan urutan penulisan meliputi :

**BAB I PENDAHULUAN :** Bab ini menyajikan gambaran umum tentang penelitian, mulai dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan, Lokasi dan waktu Penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA :** Bab ini menyajikan kajian teoritis meliputi pokok bahasan “Administrasi Bisnis, *financial technology (Fintech)*, *Digital Payment*, QRIS, Manajemen Pemasaran, Perilaku Konsumen, dan Keputusan Pembelian”, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

**BAB III METODE PENELITIAN :** Bab ini menyajikan secara rinci penelitian kuantitatif yang digunakan, termasuk populasi yang diteliti dan jumlah sampel, instrument penelitian yang digunakan, serta teknik analisis data statistik yang relevan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN :** Bab ini menyajikan secara detail tentang hasil penelitian mulai dari objek penelitian, karakteristik responden, hasil analisis data menggunakan SPSS, serta hasil temuan dari hasil analisis pengujian.

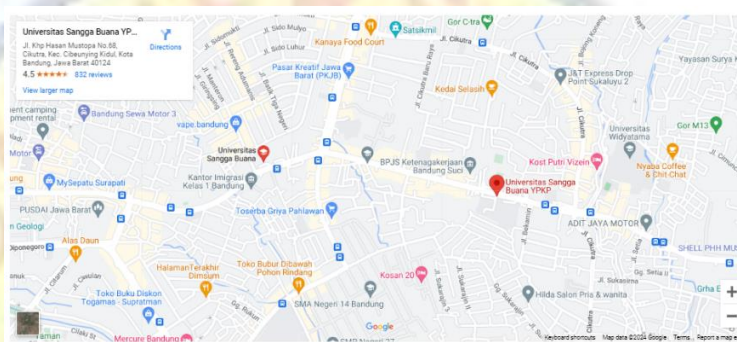


**BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI :** Bab ini menyajikan kesimpulan dan rekomendasi hasil analisis penelitian.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Universitas Sangga Buana YPKP Bandung. di JL. Phh. Mustopa No. 68 Bandung, penelitian dilaksanakan pada bulan April 2024 dan diperkirakan selesai bulan September 2024.



Gambar 1.4 Lokasi Universitas Sangga Buana YPKP

Sumber : Google Maps (2024)

### 1.6.2 Waktu Penelitian

**TABEL 1.1**  
**JADWAL PENELITIAN**

| No | Kegiatan   | Bulan |     |      |      |         |           |
|----|--|-------|-----|------|------|---------|-----------|
|    |  | April | Mei | Juni | Juli | Agustus | September |
| 1  | Mengumpulkan data dan bahan bacaan serta melakukan riset |       |     |      |      |         |           |
| 2  | Pengajuan rancangan penelitian                           |       |     |      |      |         |           |
| 3  | Permohonan persetujuan judul penelitian                  |       |     |      |      |         |           |

(Bersambung)

(Sambungan)

|    |   |  |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|--|--|
| 4  | Menentukan teori & penentuan judul penelitian             |  |  |  |  |  |  |
| 5  | Menyusun BAB I data yang relevan                          |  |  |  |  |  |  |
| 6  | Menyusun BAB II menentukan teori dan penelitian terdahulu |  |  |  |  |  |  |
| 7  | Menyusun BAB III menentukan pengujian dan indikator       |  |  |  |  |  |  |
| 8  | Permohonan Seminar Usulan Penelitian                      |  |  |  |  |  |  |
| 9  | Pemaparan Seminar Usulan Penelitian                       |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Revisi seminar usulan penelitian                          |  |  |  |  |  |  |
| 11 | Peyebaran Kuesioner                                       |  |  |  |  |  |  |
| 12 | Penyusunan BAB IV pengolahan data                         |  |  |  |  |  |  |
| 13 | Penyusunan BAB V simpulan dan rekomendasi                 |  |  |  |  |  |  |
| 14 | Pengajuan Sidang Skripsi                                  |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Sidang Skripsi  |  |  |  |  |  |  |
| 16 | Revisi hasil sidang skripsi                               |  |  |  |  |  |  |
| 17 | Penyerahan / pengumpulan berkas skripsi                   |  |  |  |  |  |  |

Sumber : Diolah peneliti (2024)