

BAB I

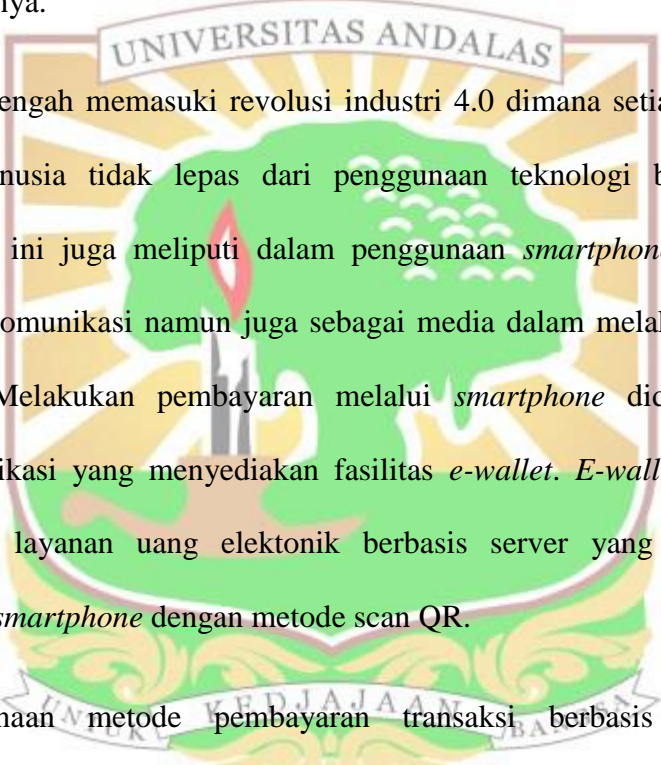
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar manusia selain makanan, pakaian, tempat tinggal dan obat-obatan. Lebih jauh lagi, setiap orang diseluruh dunia dapat terhubung via teknologi, terutama komunikasi secara real-time dan menyampaikan kabar kapanpun dan dimanapun. Penggunaan teknologi dalam pekerjaan dan menciptakan produk, inovasi untuk membantu industri dalam lingkup mikro maupun makro. Alasan utama penggunaan teknologi adalah untuk memenuhi kebutuhan dan membuat hidup lebih mudah, tak dapat disangsikan bahwa setiap orang tidak dapat meninggalkan ataupun berkembang tanpa adanya teknologi.

QR code atau simbol persegi (Square Symbol) adalah teknologi yang marak digunakan belakangan ini. Kode QR atau quick response code adalah kode 2D (dimension) barcode. Kode QR pertama kali ditemukan oleh Denso-wave Company pada tahun 1994. Fungsi QR code dalam aspek metode pembayaran yaitu menghubungkan pengguna dengan layanan transaksi pembayaran dengan cara memindai QR code menggunakan kamera *smartphone* yang sudah terhubung dengan akun pengguna. (Wahyu, 2020) menuturkan bahwa *QRIS* memberikan kemudahan bagi para pengguna dalam hal mengontrol keuangan antara milik pribadi dan yang difungsikan dalam kegiatan usaha.

Perusahaan menggunakan QR code sebagai komunikasi dalam menjelaskan produk dan jasa mereka, link website, periklanan dan pembayaran menggunakan QR payment. Pengguna *smartphone* yang memiliki aplikasi “QR code reader” pengguna dapat me-capture QR code dan pengguna langsung dapat mengakses informasi barang atau jasa dan melakukan pembayaran secepatnya melalui berbagai pilihan pembayaran seperti kartu debit, kartu kredit dan cash wallet dan lainnya.



Dunia tengah memasuki revolusi industri 4.0 dimana setiap aspek dalam kehidupan manusia tidak lepas dari penggunaan teknologi berbasis digital. Perkembangan ini juga meliputi dalam penggunaan *smartphone* bukan hanya dalam media komunikasi namun juga sebagai media dalam melakukan transaksi pembayaran. Melakukan pembayaran melalui *smartphone* didukung dengan banyaknya aplikasi yang menyediakan fasilitas *e-wallet*. *E-wallet* atau dompet digital adalah layanan uang elektronik berbasis server yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dengan metode scan QR.

Penggunaan metode pembayaran transaksi berbasis digital terus mengalami peningkatan, berdasarkan data dari BI tercatat bahwa jumlah transaksi digital tercatat volume transaksi per 31 Desember 2019 sebanyak 5.2 milyar kali transaksi dengan jumlah nominal sebanyak 145 milyar rupiah, jumlah ini naik 2 kali lipat dibanding volume transaksi pada tahun 2018 yang hanya 2.9 milyar.

Menurut data survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) dan BPS (Badan Pusat Statistik) bahwa pada tahun 2018 terdapat

171,17 juta (64,8%) pengguna internet di Indonesia dari 264,161 juta jumlah penduduk Indonesia. Data survei APJII 2018 mengungkapkan juga bahwa salah satu perangkat yang sering digunakan untuk terhubung dengan internet adalah *smartphone*, sebesar 93,9% setiap hari digunakan. Dengan berkembangnya penggunaan internet melalui *smartphone*, membuat instrumen pembayaran non tunai yang berbasis server lebih banyak digunakan di masyarakat. Bank Indonesia mencatat kenaikan transaksi digital atau Uang Elektronik (UE) sampai bulan April 2020 mencapai 64,48 persen secara tahunan. Sementara volume transaksi digital tumbuh 37,35 persen.

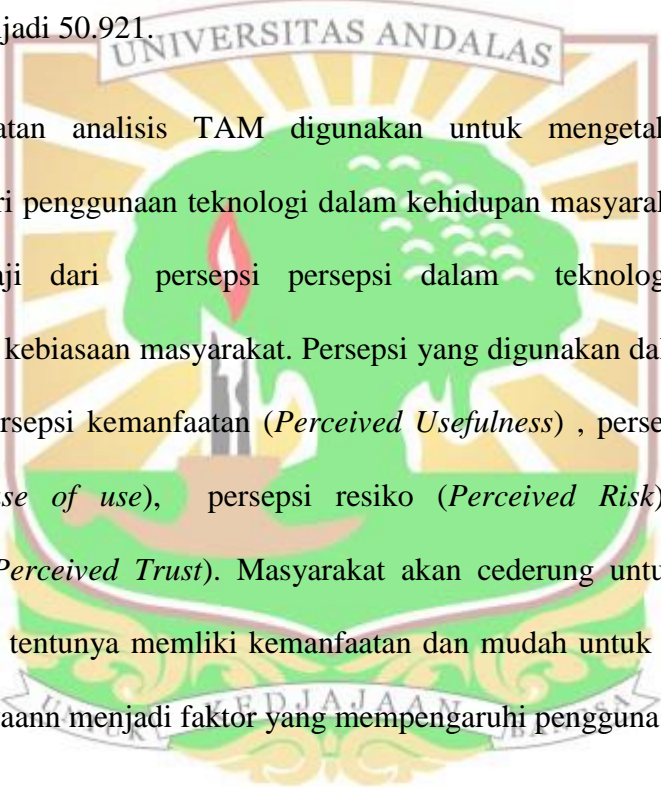
Sampai Oktober 2020 sudah terdapat 52 penyelenggara sistem pembayaran elektronik yang tercatat oleh bank Indonesia, jumlah ini belum termasuk platform dan aplikasi berbasis ponsel pintar yang digunakan masyarakat, seperti DANA, OVO, Gopay, Link Aja.

Peluang banyaknya layanan berbasis aplikasi dan pembayaran digital, pada tahun 2019 bank Indonesia mengeluarkan peraturan mengenai penggunaan kode QR secara terpadu dengan nama *QRIS*. Dalam bentuk Peraturan Anggota Dewan Gubernur no. 21/18/PADG/2019. Hingga akhir Desember 2020 sudah banyak terdapat bank dan lembaga yang menyediakan produk pembayaran *QRIS*.

Di Kota Padang data tahun 2020 sudah terdapat 30 ribu merchant yang menggunakan QR code ini. Hal ini sendiri didorong oleh meningkatnya pengguna e-wallet yang ada di Kota Padang yang nantinya akan menimbulkan dampak

saling menguntungkan antara penjual dan pembeli. Hal ini juga dapat memberikan kemudahan transaksi dalam kegiatan ekonomi masyarakat.

Kepala Perwakilan Bank Indonesia Sumbar Wahyu Purnama A mengatakan *QRIS* pertama kali diperkenalkan di Sumbar pada Desember 2019. Jelang penghujung tahun itu, pengguna *QRIS* berada di angka 14.279 merchant. Hingga Oktober 2020 pelaku UMKM yang menggunakan *QRIS* di Sumatera Barat meningkat menjadi 50.921.



Pendekatan analisis TAM digunakan untuk mengetahui bagaimana penerimaan dari penggunaan teknologi dalam kehidupan masyarakat. Pendekatan TAM mengkaji dari persepsi persepsi dalam teknologi yang dapat mempengaruhi kebiasaan masyarakat. Persepsi yang digunakan dalam pendekatan ini meliputi persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan (*Perceived Ease of use*), persepsi resiko (*Perceived Risk*) dan persepsi kepercayaan (*Perceived Trust*). Masyarakat akan cenderung untuk menggunakan teknologi yang tentunya memiliki kemanfaatan dan mudah untuk digunakan juga aspek kepercayaan menjadi faktor yang mempengaruhi pengguna untuk loyal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

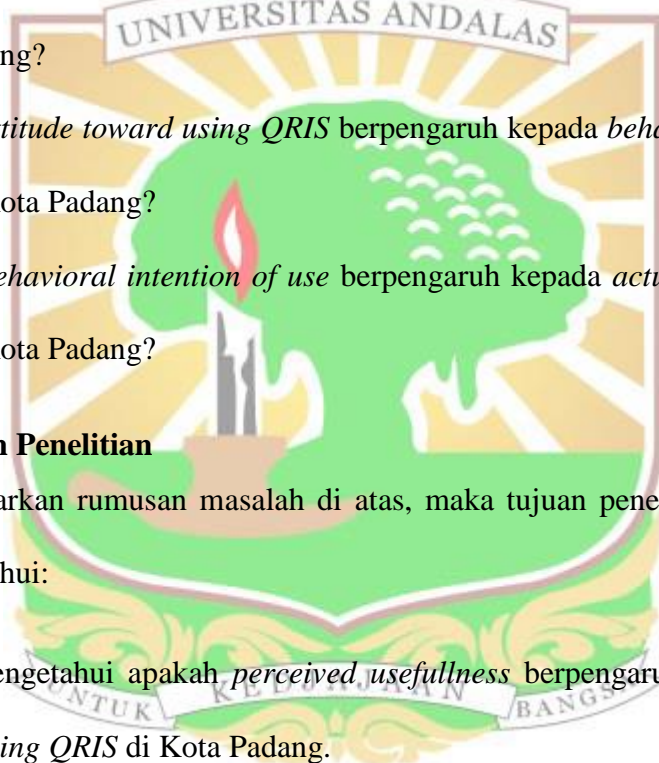
1. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang?

2. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang?
3. Apakah *perceived risk* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang?
4. Apakah *perceived trust* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang?
5. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh pada *behavioral intention QRIS* di Kota Padang?
6. Apakah *attitude toward using QRIS* berpengaruh kepada *behavioral intention QRIS* di Kota Padang?
7. Apakah *behavioral intention of use* berpengaruh kepada *actual system using QRIS* di Kota Padang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang.
2. Untuk mengetahui apakah *perceived ease of use* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang.
3. Untuk mengetahui apakah *perceived risk* berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang.
4. Untuk mengetahui *perceived trust* kepercayaan berpengaruh pada *attitude toward using QRIS* di Kota Padang.

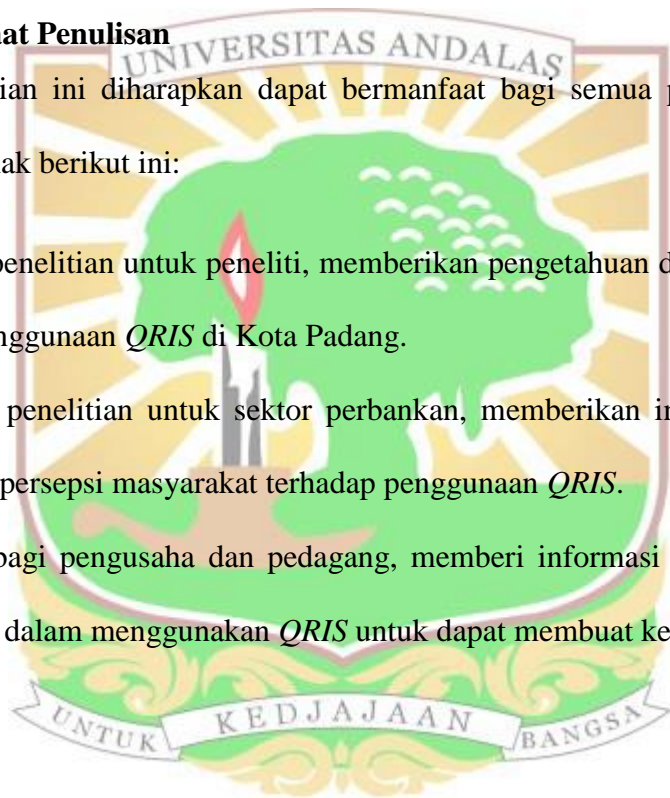


5. Untuk mengetahui apakah *perceived usefulness* berpengaruh pada *behavioral intention of use QRIS* di Kota Padang.
6. Untuk mengetahui apakah *attitude toward using QRIS* berpengaruh kepada *behavioral intention of use QRIS* di Kota Padang.
7. Untuk Mengetahui Apakah *behavioral intention of use* berpengaruh kepada *actual system using QRIS* di Kota Padang

1.4 Manfaat Penulisan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Manfaat penelitian untuk peneliti, memberikan pengetahuan dan pembandingan terkait penggunaan *QRIS* di Kota Padang.
2. Manfaat penelitian untuk sektor perbankan, memberikan informasi terkait pengaruh persepsi masyarakat terhadap penggunaan *QRIS*.
3. Manfaat bagi pengusaha dan pedagang, memberi informasi terkait persepsi pengguna dalam menggunakan *QRIS* untuk dapat membuat keputusan.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan tentang latar belakang pengangkatan penelitian ini dalam pemilihan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan teori yang berisikan dasar teoritis, penelitian sebelumnya yang akan digunakan sebagai acuan dasar teori dan analisis serta kerangka penelitian dan hipotesis dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dibahas tentang teknik pengumpulan data, populasi dan sampling, model penelitian dan variabel yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil pengujian penelitian yang dilakukan, sehingga dapat menjawab permasalahan yang diajukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan penulis.