BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi di dunia, era *Old Digital Economi* akhirnya dapat digantikan dengan era *New Digital Economi,* pada revolusi 4.0 ini manusia mendapatkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, era ini hadir ditandai dengan akses internet yang tidak berbatas (*Internet of Things*), *Big Data, Articial Intelligence, Human Machine Interface, Robotic and Sensor Technology, 3D Printing Technology.* Indonesia saat ini sudah memasuki revolusi industri 4.0 atau sederhananya merupakan fenomena perubahan sistem digitalisasi yaitu menggabungkan antara teknologi siber dengan otomatisasi. Kehadiran teknologi 4.0 ini dapat membantu meningkatkan ekonomi industri yang dimana perkembangan sektor industri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi. Era ekonomi digital sebenarnya sudah ada sejak tahun 1980, yang dimana pada zaman tersebut hanya dapat menggunakan PC (*Personal Computer*) dan Internet, dan dari sinilah awal mula terbentukmya *e-commerce* atau perdagangan elektronik. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh positif terhadap ekonomi industri, dengan hadirnya ekonomi digital dapat membantu meningkatkan perekonomian suatu Negara.

Negara Indonesia yaitu salah satu dari banyaknya Negara yang berpotensi besar dalam mengembangkan teknologi digital

karena didukung oleh banyaknya jumlah pengguna internet di Indonesia. Ekonomi digital di Indonesia dapat berdampak positif bagi perekonomian Negara namun dapat menjadi sebuah tantangan besar bagi pemerintah yang dimana dengan adanya perkembangan ekonomi digital dapat memunculkan model bisnis baru yang akan merubah model bisnis pada sektor yang sudah ada. Di Indonesia ada empat macam sektor industri yang akan berkembang seiring dengan perkembangan ekonomi digital: Sektor Pertanian, Sektor Finansial, Sektor Kebudayaan, Pariwisata, dan Ekonomi Kreatif, dan yang terakhir Sektor Agrologistik. Bukti dari perkembangan sektor finansial di era ekonomi digital adalah adanya berbagai macam aplikasi digital yang berfungsi sebagai alat pembayaran. Tidak hanya aplikasi untuk sistem pembayaran akan tetapi aplikasi pembiayaan juga mulai banyak dikembangkan dan digunakan di era revolusi 4.0 ini. *Financial Technologi* atau yang biasa kita dengar dengan sebutan *Fintech* adalah topik yang sering dibahas oleh para pelaku ekonomi digital saat ini.[1]

Pada tahun 2018 *Marketing Emarketer* atau lembaga riset digital telah memperkirakan pengguna aktif ponsel pintar (*Smartphone*) yang jumlahnya sangat pesat di dunia, bahkan di Indonesia sendiri telah mencapai hingga >100 juta orang, oleh

---

[1] Lidya Agustina, *Kementrian Komunikasi dan Informasi, 'Perkembangan Ekonomi Digital Di Indonesia: Strategi Dan Sektor Potensial'*, (Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019)

karena itu dengan jumlah pengguna *smartphone* yang banyak di Indonesia maka Negara Indonesia ini sudah menempati peringkat keempat pemakai aktif *smartphone*. Hampir semua masyarakat menggunakan *smartphone* dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. Banyak dampak positif yang dapat diambil dari penggunaan *smartphone,* dari mulai pengetahuan, pembelajaran, pembayaran, hingga pembiayaan semuanya dapat dilakukan hanya dengan menggunakan satu *smartphone* saja.

Penggunaan *smartphone* paling aktif ada pada kalangan remaja hingga dewasa yang dimana kalangan itu sudah sangat membutuhkan adanya *smartphone.* Peran Mahasiswa adalah sebagai *agent of change* dimana sebagai mahasiswa tentunya kita dapat melakukan suatu perubahan dari era sebelumya. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam memiliki salah satu program studi Perbankan Syariah yang dimana setiap mahasiswa pastinya sudah mempelajari dan mengetahui macam-macam produk dan jasa yang ada diperbankan baik syariah maupun konvensional, yaitu salah satunya adalah metode pembayaran non-tunai (*chasless*) menggunakan uang elektronik yang sudah terekap melalui suatu aplikasi yang aman dan canggih karena sudah terdaftar dan dipantau langsung oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Di era revolusi 4.0 semakin canggihnya penggunaan *smartphone* dan *internet* maka Bank Indonesia meluncurkan alat pembayaran yang aman dan pembayaran yang memudahkan

pelaku konsumtif dalam bertransaksi secara efektif dan efisien. QRIS sudah ada sejak dua tahun yang lalu tepatnya Bank Indonesia merilis pada tanggal 17 Agustus 2019, sistem pembayaran QRIS ini sudah berbasis *Shared Delivery Channel* yaitu Standarisasi Pembayaran Non-Tunai yang dapat dilakukan hanya melalui *Scan Barcode*. Dapat dilihat dari situasi dan kondisi di era globalisasi saat ini Negara Indonesia sudah sangat mendukung dalam mengaplikasikan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dikehidupan sehari-hari.[2]

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dapat memberikan dampak positif bagi masyarkat khususnya pengguna *smartphone*, teknologi yang berkembang sangat pesat ini berperan penuh dalam munculnya suatu inovasi baru dibidang ekonomi yaitu pembayaran, pembiayaan, *e-wallet* dan sebagainya, contohnya alat pembayaran yang tadinya hanya dilakukan menggunakan metode pembayaran tunai (*cash*) kini telah digantikan dengan metode non-tunai (*chasless*) dengan berbagai macam aplikasi pembayaran. *E-wallet* adalah dompet digital yang dapat membantu penggunanya khususnya bagi masyarakat yang belum menjangkau dunia perbankan agar dapat membantu menyimpan uang, melakukan transaksi keuangan,

---

[2] Dulmen Saif Siregar, *Determinan Minat Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*. Skripsi (Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2021)

transfer, kebutuhan finansial, membayar tagihan, serta pembayaran yang terintegritas dengan aman dan cepat.[3]

Di era globalisasi seperti saat ini kita sebagai kaum milenial sudah sangat pandai dalam hal teknologi, dan dituntut untuk terus mengikuti perkembangan zaman khususnya dalam bidang terknologi. Penggunaan *e-wallet* sangat amat membantu dalam pertumbuhan ekonomi di Indonesia, maka dari itu berbagai perusahaan teknologi saat ini sedang berlomba-lomba untuk menciptakan inovasi baru produk keuangan berbasis aplikasi (*e-wallet*). Di Negara Indonesia sendiri sudah sangat banyak macam-macam *e-wallet* (dompet digital) diantaranya OVO, Dana, Shopee pay, Gopay, LinkAja, dan lain sebagainya. Sangat amat banyak keuntungan yang bisa kita dapatkan selama menggunakan *e-wallet* yaitu kita dapat terhindar dari uang palsu, bertransaksi dengan lebih cepat dan praktis, dan tentunya banyak diskon yang bisa kita dapatkan jika melakukan pembayaran diberbagai *merchant* tertentu menggunakan *e-wallet.*[4]

Dari penjelasan yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti akan melakukan penelitian mengenai

---

[3] Justino Aji Charisma, *Analisis Minat Dan Prilaku Pengguna E-Wallet: Perluasan UTAUT 2 Dengan Budaya Sebagai Moderasi*. Skripsi (Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

[4] Erfi Syahnia Farahdiba, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Wallet (Electronic Wallet) Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa Di Yogyakarta (Studi Kasus: Mahasiswa Pengguna E-Wallet OVO Di Yogyakarta)*. Skripsi ((Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis Dan Ekonomi, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020)

sejauh mana pengetahuan mahasiswa yang ada dijurusan perbankan syariah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang sudah menggunakan dompet digital (*e-wallet*) tentang minat dan mudahnya menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dalam kehidupan sehari-hari dan manfaat yang akan didapat, karena metode pembayaran QRIS dapat dilakukan oleh berbagai layanan pembayaran, sedangkan *e-wallet* yang dimana metode pembayarannya menggunakan *QR Code* hanya dapat dilakukan untuk layanan pembayaran tertentu saja.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Manfaat Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Terhadap Minat Mahasiswa Pengguna E-Wallet (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah UIN SMH Banten)"**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaksan diatas mengenai Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Manfaat *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Terhadap Minat Mahasiswa Pengguna E-Wallet akan menjadi masalah yang menarik untuk dibahas. Penelitian ini hadir untuk mengidentifikasi sejauh mana minat dan pengetahuan mahasiswa pengguna *e-wallet* untuk menggunakan *Quick Response Code*

Indonesian Standard (QRIS) yang tentunya akan memudahkan mereka dikehidupan sehari-harinya.

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebanyak 8,93 juta *merchant* telah menggunakan QRIS dalam metode pembayaran.
2. Terdapat 171 Mahasiswa jurusan Perbankan Syariah yang mayoritas sudah menggunakan Ponsel Pintar (*Smartphone*)
3. Minat mahasiswa untuk menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) masih rendah padahal kemampuan untuk menggunakan smartphone sudah meningkat.
4. Masih banyak mahasiswa yang yang tidak mengetahui pembayaran digital QRIS.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terkait luasnya ruang lingkup permasalahan serta keterbatasan mengenai waktu, ilmu, dan dana yang dimiliki peneliti, supaya pembahasannya lebih spesifik dan mendalam, maka dari itu peneliti menentukan batasan masalah dalam penelitian ini. Berikut batasan-batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Fokus peneliti hanya kepada determinan minat dan pengetahuan mahasiswa pengguna *e-wallet* tentang *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Penelitian ini di objekkan kepada mahasiswa jurusan perbankan syariah di UIN SMH Banten yang menggunakan *e-wallet.*

2. Penelitian ini tidak membahas pengaruh lain seperti faktor promosi dan referensi. Mahasiswa jurusan selain Perbankan Syariah tidak bisa mengisi kuesioner yang dibuat oleh peneliti karena peneliti hanya menggunakan mahasiswa jurusan perbankan syariah sebagai objek penelitian.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengetahuan berpengaruh terhadap minat Mahasiswa meggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)?
2. Bagaimana kemudahan berpengaruh terhadap minat Mahasiswa meggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)?
3. Bagaimana manfaat berpengaruh terhadap minat Mahasiswa meggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)?
4. Bagaimana *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS berpengaruh terhadap dompet digital (*e-wallet*)?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan terhadap minat mahasiswa menggunakan
2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan Terhadap Minat Mahasiswa meggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)?

3. Untuk mengetahui pengaruh manfaat Terhadap Minat Mahasiswa meggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)?
4. Untuk mengetahui kaitan antara *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dengan dompet digital (*e-wallet*)

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Akademis

   Peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi akademis untuk penelitian selanjutnya yang ada di kampus Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bagi Peneliti

   Harapan dalam penelitian ini penulis berharap agar dapat menambah wawasan, pengalaman, serta kematangan ilmu yang nantinya akan menjadi bekal untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti berharap isi dan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat, menambah wawasan, pengalaman bagi para pembaca, dan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya tentang bagaimana pentingnya pengetahuan digitalisasi di era globalisasi untuk kaum milenial saat ini.

G. Kerangka Pemikiran

Munculnya digital saat ini sudah sangat merubah dunia, salah satunya adalah digitalisasi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah uang elektronik (*electronic money*) dimana sangat

berpengaruh bagi pada pelaku ekonomi saat ini. Uang elektronik sudah rampai dalam satu aplikasi yaitu (*e-wallet*), yang tadinya kita hanya bisa menggunakan metode pembayaran tunai (*cash*) saat ini sudah bisa menggunakan metode non-tunai (*cashsless*) hanya dengan satu aplikasi kita sudah dapat melakukan pembayaan.[5]

E-wallet adalah dompet digital yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat yang memiliki *smartphone* yang memiliki akses jaringan internet untuk mempermudah kehidupan sehari-hari mereka, dalam satu aplikasi kita dapat melakukan berbagai macam transaksi keuangan menggunakan *Scan QR Code* dari mulai menyimpan uang, transfer antar *e-wallet*, dan melakukan pembayaran diberbagai *merchant* tertentu.

Sedangkan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) hampir sama dengan *e-wallet* yang dapat melakukan berbagai macam transaksi keuangan namun yang membedakan adalah metode pembayaran yang dapat dilakukan diseluruh layanan pembayaran, tidak seperti *e-wallet* yang hanya dapat dilayanan tertentu saja.

Minat dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, yang dimana tindakan atau kegiatan tersebut dilakukan dengan sepenuh hati tanpa dorongan atau paksaan dari pihak manapun. Seseorang akan melakukan

---

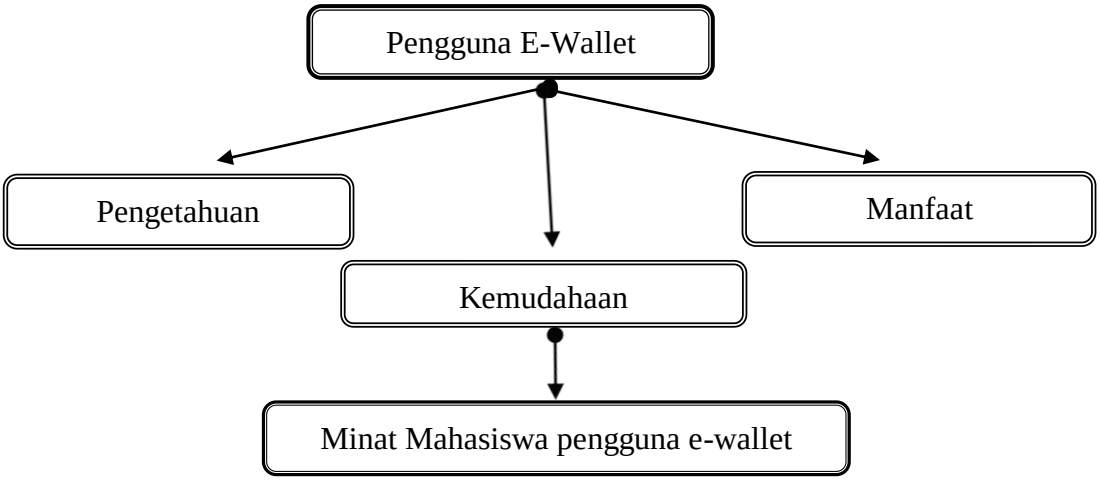
[5] Bill Alfredo Saragih, *Fenomena Penggunaan Uang Elektronik Sebagai Alat Pembayaran Di Era Digital.* Skripsi (Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik, Universitas Sumatera Utara Medan, 2021)

suatu kegiatan jika seseorang tersebut berminat untuk melakukannya. Pengetahuan adalah penguasaan suatu ilmu yang telah diperoleh dari manapun entah orang tua, guru, dosen, atau bahkan ilmu yang didapat sendiri dengan mencari tahu sendiri yaitu otodidak. Manfaat adalah sesuatu yang akan kita dapatkan seperti keuntungan jika kita melakukan suatu kebaikan, pekerjaan, dan lain sebagainya.[6]

Kemudahan berasal dari kata mudah yang memiliki makna tidak perlu mengeluarkan tenaga dan fikiran yang ekstra untuk melakukan suatu kegiatan, sedangkan jika kemudahan diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu suatu proses yang dapat melancarkan dan mempermudah suatu usaha atau tindakan.

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Pemikiran



[6] Dien Ilham Genady, *Pengaruh Kemudahan...*,2018

H. Hipotesis

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independent (Pengetahuan, Kemudahan, Manfaat) terhadap variabel dependent (Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)). Mengacu pada kerangka berfikir yang bersifat teoritis dan berdasarkan studi empiris yang berkaitan dengan penelitian ini, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Diduga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

   H_1 : Diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)
2. H_0 : Diduga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kemudahan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

   H_1 : Diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemudahan terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)
3. H_0 : Diduga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara manfaat terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

H_1 : Diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara manfaat terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

4. H_0 : Diduga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan, kemudahan, manfaat, terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

   H_1 : Diduga bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengetahuan, kemudahan, manfaat, terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

I. Sistematika Pembahasan

Berikut sistematika penulisan, agar pembahasan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan tujuannya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah yang diteliti, teori yang didapat akan menjadi sebuah landasan pendukung mengenai masalah yang diteliti oleh peneliti, penelitian terdahulu yang akan mempermudah sebuah penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori sebagai hasil dari studi pustaka. Teori yang didapat akan menjadi landasan pendukung mengenai masalah yang diteliti oleh peneliti,

penelitian terdahulu yang relevan dapat membantu sebuah penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode analisis yang digunakan dalam sebuah penelitian dan metode pengumpulan data-data yang digunakan beserta sumber data.

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hasil dari sebuah penelitian, tentang gambaran umum objek penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan hasil analisis data.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dari hasil penelitian yang didapat oleh peneliti.