

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pada sistem pembayaran. Peralihan dari sistem pembayaran tunai (*cash*) menuju pembayaran non-tunai (*cashless*) menjadi fenomena yang semakin umum terjadi seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat digital dan layanan berbasis internet. Sistem pembayaran digital dinilai mampu memberikan kemudahan, kecepatan, serta efisiensi dalam bertransaksi dibandingkan dengan sistem pembayaran konvensional, sehingga semakin diminati oleh masyarakat luas [1].

Di Indonesia, transformasi sistem pembayaran digital didukung secara aktif oleh Bank Indonesia melalui pengembangan berbagai instrumen pembayaran non-tunai. Salah satu inovasi penting adalah hadirnya *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* yang berfungsi sebagai standar nasional pembayaran berbasis kode QR. QRIS dikembangkan untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital agar dapat digunakan secara universal oleh masyarakat, tanpa bergantung pada satu penyedia layanan tertentu[2]. Dengan adanya QRIS, transaksi pembayaran dapat dilakukan secara lebih sederhana dan terintegrasi hanya dengan satu kode QR, sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna serta mendorong inklusi keuangan nasional.

Mahasiswa merupakan kelompok pengguna yang memiliki tingkat adopsi teknologi digital yang relatif tinggi. Sebagai generasi muda yang terbiasa menggunakan smartphone dan aplikasi digital, mahasiswa cenderung cepat menerima inovasi teknologi, termasuk teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Dalam aktivitas kesehariannya, mahasiswa sering melakukan transaksi pembelian makanan dan minuman di lingkungan kampus, sehingga penggunaan QRIS menjadi alternatif pembayaran yang relevan dan potensial untuk diterapkan secara luas[3]. Namun demikian, meskipun QRIS telah tersedia dan digunakan di berbagai tempat usaha, tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi ini tidak selalu seragam di kalangan mahasiswa. Beberapa mahasiswa masih menunjukkan keraguan dalam menggunakan QRIS, baik karena faktor kebiasaan menggunakan uang tunai, kurangnya pemahaman terhadap cara penggunaan, maupun persepsi bahwa manfaat yang diperoleh belum sepenuhnya dirasakan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi suatu teknologi tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi itu sendiri, tetapi juga oleh bagaimana pengguna menerima dan memanfaatkannya[4].

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang banyak digunakan untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap teknologi, termasuk pada sistem pembayaran digital berbasis QR Code seperti QRIS. Model TAM menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), yang selanjutnya memengaruhi sikap pengguna dan niat perilaku dalam menggunakan teknologi tersebut. Dalam konteks

penggunaan QRIS, persepsi kemudahan dalam proses pemindaian kode QR serta persepsi kegunaan berupa kecepatan dan efisiensi transaksi terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna dalam mengadopsi QRIS sebagai alat pembayaran non-tunai. Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah dan bermanfaat suatu teknologi pembayaran dirasakan oleh pengguna, maka semakin tinggi pula tingkat penerimaan dan niat penggunaan teknologi tersebut secara berkelanjutan[5].

TAM menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan). Kedua konstruk tersebut akan memengaruhi sikap pengguna terhadap teknologi dan selanjutnya menentukan niat perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut secara berkelanjutan. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model TAM efektif digunakan dalam menganalisis penerimaan teknologi pembayaran digital, termasuk QRIS. Persepsi kemudahan dan kegunaan terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dan niat pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran berbasis QR Code[6]. Oleh karena itu, penerapan model TAM dalam penelitian ini dinilai tepat untuk mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan QRIS oleh mahasiswa.

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA (UNAMA) Kota Jambi sebagai institusi pendidikan tinggi memiliki potensi besar dalam mendukung penerapan sistem pembayaran digital di lingkungan kampus. Mahasiswa UNAMA yang aktif

melakukan transaksi makanan dan minuman merupakan subjek yang relevan untuk dianalisis terkait tingkat penerimaan teknologi QRIS. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan QRIS pada mahasiswa UNAMA Kota Jambi dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) masih terbatas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis penggunaan teknologi QRIS dalam pembayaran makanan dan minuman bagi mahasiswa UNAMA Kota Jambi dengan menggunakan model TAM.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penggunaan teknologi pembayaran digital QRIS di lingkungan mahasiswa memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan transaksi, khususnya dalam pembayaran makanan dan minuman. Namun demikian, tingkat penerimaan dan penggunaan QRIS oleh mahasiswa belum tentu seragam, karena dipengaruhi oleh persepsi dan sikap masing-masing pengguna terhadap teknologi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh adopsi teknologi Pembayaran Q-ris pada mahasiwa untuk Transaksi pembayaran makanan dan minuman di kantin UNAMA Kota Jambi?

2. Bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan dan kegunaan dengan model (TAM) terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan teknologi QRIS sebagai sarana pembayaran makanan dan minuman di Kantin , Menggunakan variabel sebagai berikut :

1. Perceived Ease of Use (X1)

Perceived ease of use menggambarkan pandangan mahasiswa mengenai sejauh mana teknologi QRIS mudah dipahami dan digunakan dalam proses pembayaran, termasuk kemudahan dalam mempelajari cara penggunaan serta kelancaran saat melakukan transaksi.

2. Perceived Usefulness (X2)

Perceived usefulness merujuk pada penilaian mahasiswa terhadap manfaat penggunaan QRIS, khususnya dalam meningkatkan kecepatan, efisiensi, dan kenyamanan transaksi pembayaran makanan dan minuman.

3. Behavioral Intention to Use (Y)

Behavioral intention to use menunjukkan keinginan atau niat mahasiswa untuk menggunakan serta terus memanfaatkan QRIS sebagai metode pembayaran dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari permasalahan dan topik penulisan maka penulis atau peneliti menetapkan batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini , sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah data mengenai minat dan alasan kenyamanan pengguna teknologi pembayaran Q-ris di Lingkungan kampus Universitas dinamika bangsa jambi pada Mahasiswa fakultas Ilmu Komputer jurusan Sistem informasi angkatan 2022
2. Populasi yang diambil adalah mahasiswa Universitas dinamika bangsa jambi Terutama angkatan 2022 Mahasiwa fakultas ilmu komputer jurusan Sistem Informasi.
3. Lingkup Variabel: Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model dasar *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989), dengan memfokuskan analisis pada variabel *Perceived Ease of Use* (X1) dan *Perceived Usefulness* (X2) sebagai variabel independen, serta *Behavioral Intention* (Y) sebagai variabel dependen.
4. Responden pada penelitian ini 237 dari 363 Mahasiswa jurusan sistem informasi angkatan 2022, lebih dari 75% mahasiswa berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian saya
5. Justifikasi Teoretis: Berdasarkan teori TAM, *Behavioral Intention* merupakan prediktor terkuat dan determinan utama dalam menentukan penggunaan aktual sebuah sistem informasi. Mengingat implementasi QRIS di lokasi penelitian masih dalam tahap pengembangan dan sosialisasi, maka pengukuran hingga tahap niat

(*intention*) dianggap sudah cukup representatif untuk memprediksi adopsi teknologi tersebut oleh pengguna di masa mendatang.

6. Fokus Analisis: Penelitian ini tidak menyertakan variabel *Use Behavior* (perilaku penggunaan nyata). Hal ini dikarenakan fokus utama penelitian adalah untuk menganalisis tingkat penerimaan dan niat perilaku mahasiswa terhadap teknologi QRIS di Kantin Universitas Dinamika Bangsa (UNAMA).
7. Pengumpulan data melalui tahap metode Kuisisioner melalui fitur *google form*
7. Tools yang digunakan untuk menganalisa hasil akhir adalah *SmartPLS 4.1.1.7*
8. Analisa data menggunakan *Structural Equalition Modelling* (SEM).

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara akademis maupun praktis, sebagai berikut:

1.4.1 MANFAAT AKADEMIS

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang sistem informasi dan teknologi keuangan (*financial technology*), dengan memperkaya kajian empiris mengenai penerimaan teknologi pembayaran digital menggunakan pendekatan

Technology Acceptance Model (TAM). Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji topik serupa.

1.4.2 MANFAAT PRAKTIS

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai manfaat dan kemudahan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital dalam transaksi sehari-hari.

2. Bagi Pihak Kampus

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung implementasi sistem pembayaran digital di lingkungan kampus guna menciptakan ekosistem kampus berbasis digital.

3. Bagi Pengelola Kantin dan Pelaku Usaha

Penelitian ini dapat menjadi dasar dalam meningkatkan pelayanan transaksi pembayaran dengan menyediakan metode pembayaran yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

4. Bagi Penyedia Layanan Pembayaran Digital

Penelitian ini dapat memberikan masukan terkait faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan layanan QRIS yang lebih optimal.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan terhadap sikap serta niat mahasiswa dalam menggunakan teknologi pembayaran QRIS pada transaksi makanan dan minuman.
2. Untuk menganalisis pengaruh sikap mahasiswa terhadap niat perilaku (*behavioral intention*) dalam menggunakan QRIS sebagai sarana pembayaran makanan dan minuman.
3. Untuk menilai sejauh mana kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan memengaruhi niat mahasiswa dalam menggunakan teknologi QRIS secara berkelanjutan.
4. Untuk mengkaji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dalam pemanfaatan teknologi QRIS sebagai alat pembayaran makanan dan minuman oleh mahasiswa UNAMA Kota Jambi.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pemahaman terhadap penulisan laporan penelitian ini, penulis menyusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Adopsi Teknologi E-Wallet Pada aplikasi Seabank pada Kalangan Generasi Z Di Kota Jambi Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang uraian secara rinci desain, metoda atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi parameter penelitian, model yang digunakan, rancangan penelitian, teknik-teknik pengumpulan data, sampel, teknik analisis data, cara penafsiran dan pengumpulan data bila menggunakan metode kuantitatif. Perlu juga tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode yang digunakan dan alat bantu (tools)

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa analisis data yang telah diperoleh, pengujian model dan hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian yang menghubungkan temuan dengan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

Berisi model konseptual, analisis data statistik deskriptif

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.