

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi digital di berbagai aspek kehidupan, terutama pada sistem pembayaran. Di era digital saat ini, pola transaksi masyarakat mengalami perubahan signifikan dari penggunaan uang tunai (*cash-based*) menuju sistem pembayaran non-tunai (*cashless*), yang dinilai lebih efisien, praktis, serta aman. Salah satu bentuk inovasi di bidang ini adalah *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS), yaitu standar nasional kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) pada tahun 2019. Inovasi ini bertujuan untuk mempermudah transaksi, mempercepat proses pembayaran, dan mendukung inklusi keuangan, khususnya bagi pelaku Usaha, Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) [1]. Sejak diluncurkan, penggunaan QRIS menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data Bank Indonesia, jumlah pengguna QRIS telah mencapai puluhan juta dengan nilai transaksi yang mencapai triliunan rupiah, yang menunjukkan tingginya tingkat penerimaan dan antusiasme masyarakat terhadap sistem pembayaran digital ini [2].

Mahasiswa merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital, sehingga dikenal sebagai *digital native*. Kelompok ini memiliki tingkat keterbukaan dan tingkat adaptasi yang tinggi terhadap inovasi teknologi karena telah terbiasa menggunakan teknologi digital

dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari [3]. Karakteristik tersebut menjadikan mahasiswa sebagai target pasar yang strategis bagi penyedia layanan keuangan digital seperti QRIS. Meskipun demikian, faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan niat penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, karena terdapat perbedaan tingkat penggunaan dapat dipengaruhi oleh berbagai aspek demografis, sosial, maupun teknologi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya perbedaan dalam faktor-faktor yang memengaruhi minat dan niat penggunaan teknologi pembayaran digital. Penelitian yang dilakukan oleh Adinda menemukan bahwa *Gen-Z* terdorong menggunakan QRIS karena persepsi terhadap kemudahan dan keamanan transaksi, namun faktor nilai *Price Value* (Nilai Harga) dan *Habit* (Kebiasaan) belum berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan [4]. Sementara itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Alfiah, dkk. menunjukkan bahwa perilaku penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa turut dipengaruhi oleh *Social Influence* (Pengaruh Sosial) dan *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), seperti tersedianya fasilitas pembayaran digital di lingkungan kampus dan dorongan dari lingkungan pertemanan [5]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nisa, dkk. membawa pembahasan ke ranah yang lebih mendalam dengan membandingkan perilaku penggunaan QRIS dalam aktivitas konsumsi di kalangan mahasiswa. Pada penelitian ini menunjukkan adanya kaitan antara kemudahan dan kecepatan transaksi digital melalui QRIS dengan perubahan pola konsumsi dan potensi peningkatan perilaku konsumtif di kalangan mahasiswa [6].

Temuan-temuan tersebut menunjukkan faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan QRIS dapat berbeda-beda bergantung pada karakteristik demografi, lingkungan institusi, dan konteks sosial-ekonomi pengguna, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengonfirmasi dan memperluas pemahaman tentang determinan utama penggunaan QRIS.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) dan dibutuhkan kerangka teori yang relevan dan komprehensif untuk memahami perilaku penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa. Salah satu model teoritis yang banyak digunakan untuk menganalisis adopsi teknologi oleh konsumen adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Model ini merupakan pengembangan dari UTAUT sebelumnya, dengan menambahkan tiga konstruk baru, yaitu *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis), *Price Value* (Nilai Harga), dan *Habit* (Kebiasaan), yang lebih relevan untuk menjelaskan perilaku penggunaan teknologi di tingkat individu [7]. Dengan menggunakan model UTAUT2, penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul: **“ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU PENGGUNAAN QRIS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA MENGGUNAKAN METODE UTAUT2”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan utama penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis), *Price Value* (Nilai Harga) dan *Habit* (Kebiasaan) berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam perilaku penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa?
2. Apakah *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), *Habit* (Kebiasaan) dan *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap *Use Behavior* dalam perilaku penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa?

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian hanya menggunakan model UTAUT 2 yang terdiri dari tujuh variabel independen yaitu: *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis), *Price Value* (Nilai Harga), *Habit* (Kebiasaan) dan

Variabel dependen yang dianalisis adalah *Behavioral Intention* (Niat Perilaku) dan *Use Behavior* (Perilaku Penggunaan) terhadap QRIS.

2. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner menggunakan *google form* yang disebarakan secara online kepada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa.
3. Penelitian ini difokuskan pada responden mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa yang sedang menempuh studi strata I sebagai subjek penelitian.
4. Analisis pengolahan data menggunakan analisis SEM (*Structural Equation Modeling*).
5. Teknik pengolahan data menggunakan Aplikasi SmartPLS.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit* mempengaruhi *Behavioral Intention* dalam penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa.
2. Untuk mengetahui apakah *Facilitating Conditions*, *Habit*, dan *Behavioral Intention* mempengaruhi *Use Behavior* dalam penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur mengenai penerimaan teknologi pembayaran digital dengan menggunakan model UTAUT 2.
- b. Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan sistem pembayaran non-tunai (*cashless*) pada mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis: Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan atau pengetahuan penulis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan QRIS pada mahasiswa Universitas Dinamika Bangsa.
- b. Bagi Bank Indonesia dan penyedia layanan pembayaran digital: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk merumuskan strategi promosi dan edukasi yang lebih tepat sasaran pada segmen mahasiswa.
- c. Bagi Universitas Dinamika Bangsa: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai perilaku mahasiswa terhadap inovasi teknologi keuangan yang dapat mendukung digitalisasi kampus.

- d. Bagi pelaku UMKM: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa mahasiswa sebagai konsumen potensial telah terbuka terhadap sistem pembayaran digital sehingga dapat menjadi peluang untuk memperluas penggunaan QRIS.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bagian ini memberikan dasar dan arah umum dari penelitian yang dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori yang mendasari penelitian, konsep-konsep yang relevan, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang akan diuji.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta analisis data menggunakan perangkat lunak SmartPLS.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Bab ini menguraikan model konseptual penelitian, hubungan antarvariabel, definisi operasional variabel, serta rancangan instrumen kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis data, termasuk uji validitas dan reliabilitas, analisis model pengukuran dan struktural, serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya maupun bagi pihak-pihak terkait.