

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari masa ke masa mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga membawa banyak perubahan dalam tatanan masyarakat. Perubahan yang terjadi berupa sesuatu yang bersifat instan, cepat dan efisien sehingga mempengaruhi persepsi masyarakat yang cenderung menginginkan kepraktisan. Salah satu teknologi yang mengalami perubahan sangat pesat yaitu sistem pembayaran, adanya pergeseran yang terjadi dari bentuk pembayaran secara tunai bergeser ke bentuk pembayaran secara nontunai yang lebih efisien (Hanina, 2021).

Sistem pembayaran awalnya dilakukan secara manual dengan memberikan uang secara fisik yang kemudian mengalami perubahan menjadi pembayaran secara nontunai dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK). Setelah itu, APMK ditransformasikan dengan inovasi baru yaitu pembayaran dengan model *electronic money* (Uang elektronik). Pembayaran secara elektronik memiliki beberapa model transformasi yaitu *electronic funds transfer* (melakukan transfer langsung), *electronic money and digital money* (menggunakan uang digital dan uang elektronik), dan *payment card* (menggunakan kartu pembayaran).

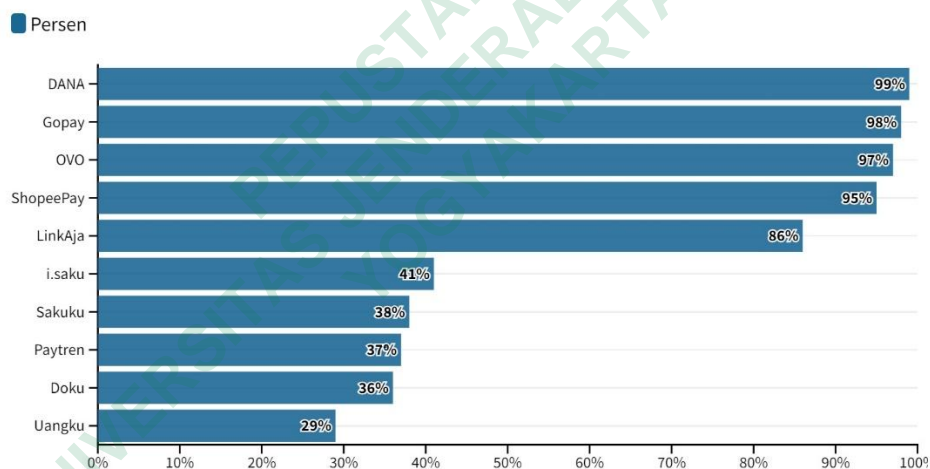
Uang digital memiliki perbedaan dengan uang elektronik yaitu pada model penyimpanan nilainya (Tumpal Manik, 2019). Uang elektronik memunculkan inovasi baru yaitu dompet digital. Dompet digital dapat menyimpan dana dalam

jumlah nominal tertentu pada aplikasi yang ada dalam *smartphone*. Dibandingkan dengan negara maju, masa peralihan pembayaran tunai ke pembayaran menggunakan *smartphone* di negara-negara berkembang lebih cepat dikarenakan banyak pelanggan di negara-negara tersebut tidak memiliki debit atau kartu kredit sebelum menggunakan dompet seluler (To & Trinh, 2021).

Salah satu negara berkembang yang mengadaptasi dompet digital secara cepat yaitu Indonesia. Berikut aplikasi dompet digital yang banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia :

10 Startup Digital Payment Paling Banyak Diketahui Masyarakat Indonesia

Q1 Tahun 2022



GoodStats

Sumber: DailySocial.id

Gambar 1. 1 Survei Digital Payment

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *dailysocial.id* pada 2000 masyarakat Indonesia tentang kesadarannya terhadap keberadaan dompet digital diperoleh informasi bahwa 99% dari total keseluruhan responden menggunakan Dana, 98% responden menggunakan Gopay, 97% responden menggunakan Ovo,

95% responden menggunakan Shopeepay, dan 86% responden menggunakan LinkAja. Disimpulkan bahwa dari 2000 orang tersebut, setiap orang dapat menggunakan lebih dari 1 *digital payment*. Mekanisme transaksi jual-beli menggunakan dompet digital cukup mudah dengan melakukan pemindaian kode QR (*Quick Response Code*) yang disediakan oleh *merchant* atau penjual (Saputri, 2020). Kode QR merupakan jenis barcode yang dapat dibaca dengan mudah menggunakan *smartphone* yang menyimpan informasi dalam rangkaian piksel berbentuk persegi (Onyinyechi et al., 2021).

Di Indonesia, fitur QRIS (*Quick Response Code Indoensian Standard*) telah ada sejak 17 Agustus 2019 yang dicetuskan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indoensia (ASPI). Menurut Bank Indonesia (2019) QRIS merupakan integrasi dari berbagai jenis QR agar proses transaksi dapat lebih cepat, mudah dan aman. Hadirnya QRIS diharapkan dapat mengefisiensi transaksi pembayaran, mempercepat inklusi keuangan di Indonesia, dan mendorong UMKM agar lebih maju (Sriekaningsih, 2020).

Berdasarkan data dari majalah yang diterbitkan oleh Kementrian Koperasi dan UKM Indonesia, jumlah UMKM yang tergabung dalam ekosistem digital baru mencapai 17,25 juta sedangkan total keseluruhan UMKM di Indonesia yaitu ada 64 juta yang berarti perkembangan UMKM dalam menerapkan ekosistem digital baru 26,5%. Kepala Perwakilan Bank Indonesia DIY (2022) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna QRIS dari tahun lalu mengalami peningkatan dari 475 ribu bertambah 222 ribu pengguna dengan presentase peningkatan 108%. Dari data

Laporan Perekonomian DIY Periode Agustus 2022, total transaksi menggunakan QRIS hingga bulan April 2022 di DIY mencapai 444 ribu.

Pertambahan pengguna QRIS di DIY tidak sepadan dengan pertumbuhan *merchant* QRIS yang hanya mengalami peningkatan 33% yang berarti masih kurangnya minat para *merchant* atau penjual terutama UMKM dalam menggunakan QRIS (Setiawan, 2022). Banyak UMKM belum mengadopsi QRIS karena penggunaan QRIS menyusahkan dan banyaknya pembeli yang memilih untuk melakukan pembayaran secara tunai (Salsabila, 2022). Hal serupa lainnya juga ditemukan oleh Peneliti yaitu pada pemilik Warung Makan Mbok Sum yang menyatakan tidak menggunakan QRIS karena tidak mengetahui mengenai informasi QRIS dan kegunaannya.

Pada dasarnya, pembuatan QRIS bertujuan untuk mempermudah proses transaksi, memotong waktu transaksi pembayaran sehingga proses operasional usaha lebih efisien. Sihaloho et al., (2020) menemukan bahwa QRIS mendukung proses transaksi pembayaran UMKM daerah Medan. Namun terdapat kendala yang dapat menghambat proses penggunaan QRIS yaitu kurangnya literasi dan pengetahuan *merchant* dalam menggunakan QRIS serta jaringan internet yang kadang eror. Artinya, adopsi QRIS membutuhkan kesiapan literasi dan fasilitas yang mendukung proses penggunaan QRIS.

Peningkatan penggunaan QRIS sebesar 33% di DIY menunjukkan bahwa UMKM sudah mulai memutuskan untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Pada tahun 2020, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota

Yogyakarta yang dikutip dari Krjogja.com menyatakan bahwa QRIS telah diterapkan pada 4 pasar tradisional salah satunya yaitu pasar Beringharjo. Dari banyaknya UMKM yang berjualan di pasar Beringharjo ada 100 UMKM yang telah mengadopsi QRIS. Akan tetapi, meskipun ada 100 UMKM yang telah mengadopsi QRIS di pasar Beringharjo mayoritas UMKM masih memilih untuk melakukan transaksi secara tunai sehingga penerapan QRIS belum sepenuhnya maksimal (Pradana & Sagoro, 2021). Kemungkinan tersebut dapat terjadi pada UMKM di DIY.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat sebuah masalah tentang proses adopsi dan penggunaan QRIS pada UMKM khususnya di DIY. Penerapan QRIS belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan utama QRIS itu dibuat. Banyak QRIS telah terpasang namun tidak digunakan dengan semestinya. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti fenomena ini menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* dengan *merchant* atau UMKM sebagai target penelitian. Peneliti ingin mengetahui apakah pelaku UMKM yang sudah mengadopsi QRIS sudah merasakan manfaat dari sistem pembayaran tersebut? Apakah penggunaan QRIS memudahkan pelaku UMKM dalam proses transaksi pembayaran? Apakah pelaku UMKM yang telah mengadopsi QRIS mempunyai kesadaran atau niat untuk menggunakan atau hanya mengikuti saran dari pemerintah?

Dari adanya permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code**

Indonesian Standart (QRIS) Pada Pelaku UMKM Dengan Metode TAM (Studi Pada Pelaku UMKM Sektor Kuliner Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY)”. Peneliti memilih UMKM sektor kuliner sebagai sampel dalam penelitian ini karena berdasarkan data dari web sibakul jogja menyatakan bahwa UMKM Kuliner merupakan UMKM yang paling banyak jumlahnya dibandingkan UMKM sektor lain dengan jumlah total 15.093 ribu unit. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, UMKM sektor kuliner lebih sering dijumpai sehingga harapan penelitian minimal sampel dapat terpenuhi atau melebihi target minimal.

1.2. Rumusan Masalah

QRIS merupakan bentuk alat pembayaran nontunai yang berbentuk barcode. Salah satu tujuan penciptaan QRIS yaitu memberikan kemudahan bagi para UMKM dalam bertransaksi. Manfaat yang diberikan oleh QRIS belum banyak dirasakan oleh para UMKM karena faktanya masih banyak UMKM yang belum mengadopsi QRIS dan adanya penggunaan QRIS yang kurang. Sistem pembayaran melalui QRIS sangat mudah yaitu dengan scan barode yang disediakan kemudian transaksi akan masuk ke rekening penjual. Meskipun mudah dan bermanfaat, masih banyak UMKM yang memilih untuk melakukan pembayaran secara tunai. Minat untuk menggunakan QRIS dapat dilihat dari dua faktor yaitu dari sisi kemudahan dan sisi kebermanfaatannya, apabila QRIS memberikan manfaat dan mudah untuk digunakan maka seseorang akan terus menggunakannya.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Arie Setyo Dwi Purnomo dan Della Dwi amadani (2022) yang menjelaskan bahwa ada pengaruh

antara persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan. Penelitian tersebut bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Kritcha Yawised dan Darlin Apasrawirote (2022) yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan sedangkan persepsi manfaat tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan. Penelitian tersebut juga berlawanan dengan penelitian yang dilakukan oleh Veronica Ong dan Nuryasman MN (2022) yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan tidak mempengaruhi minat penggunaan.

Berdasarkan uraian penelitian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa belum ada konsistensi hasil yang pasti dari faktor pengaruh minat penggunaan sehingga peneliti tertarik mengkaji kembali mengenai pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan. Oleh karena itu, untuk mengetahui hasil penelitian ini peneliti merumuskan:

1. Apakah Variabel Persepsi Manfaat Mempengaruhi Terhadap Minat Penggunaan QRIS Pada Pelaku UMKM (Pelaku UMKM Sektor Kuliner Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY)?
2. Apakah Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Mempengaruhi Terhadap Minat Penggunaan QRIS Pada Pelaku UMKM (Pelaku UMKM Sektor Kuliner Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY)?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Ada atau Tidaknya Pengaruh Variabel Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS Pada Pelaku UMKM (Pelaku UMKM Sektor Kuliner Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY)
2. Mengetahui Ada atau Tidaknya Pengaruh Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan QRIS Pada Pelaku UMKM (Pelaku UMKM Sektor Kuliner Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY)

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M), pada Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
 - b. Penelitian ini dapat berguna sebagai sumber referensi bagi mahasiswa untuk menambah wawasan dan pengetahuan
2. Bagi Universitas, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan ilmu pengetahuan khususnya bagi Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta
3. Bagi Dinas Koperasi dan UKM DIY, penelitian ini dapat membantu dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penggunaan QRIS dan UMKM
4. Bagi UMKM, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mempertimbangkan penggunaan QRIS sebagai alat transaksi

1.5. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

1. Ruang lingkup

Penelitian akan dilakukan pada UMKM Binaan Dinas Koperasi dan UKM DIY dengan alamat tepat Dinas ada di JL.HOS Cokroaminoto No.162 Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Batasan penelitian

Untuk mendapatkan data yang spesifik, Peneliti menargetkan penelitian pada UMKM sektor kuliner. Peneliti memilih untuk mengambil sektor kuliner dikarenakan jumlah yang mendominasi dan lebih banyak ditemukan.

PEPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACIMAD YANI
YOGYAKARTA