

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dari tahun ke tahun akan membatu keberhasilan dalam sebuah bisnis untuk bersaing. Inovasi yang dihasilkan dari teknologi memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia untuk melakukan berbagai macam aktivitas. Perkembangan sebuah teknologi hadir untuk memberikan jawaban dari berbagai tantangan di era Digital. Teknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis Digital dapat memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragamserta menjani kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien.²

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya kemajuan dalam berbagai bidang teknologi seperti yang terjadi pada zaman modern saat ini. Sarana dan prasarana di berbagai negara sudah banyak sekali yang memanfaatkan kecanggihan dari teknologi yang diciptakan. Begitu pula yang ada di Indonesia, saat ini sudah memasuki era Digital ditandai dengan peningkatan penggunaan internet oleh masyarakat. Pada tahun 2020 jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang, sementara

² Tarantang, dkk, *Perkembangan Sistem Pembayaran Digital pada Era revolusi Industri 4.0 di Indonesia*. Jurnal Al- Qardh, Vol. 4, No. 1, 2019, hal 7.

total jumlah penduduk di Indonesia sekitar 272,1 juta orang. Maka, dapat persenkan bahwa 64% dari jumlah total penduduk Indonesia telah merasakan perubahan Digital. Dibandingkan dengan data pada tahun 2019, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17% atau kurang lebih sebesar 25 juta pengguna.

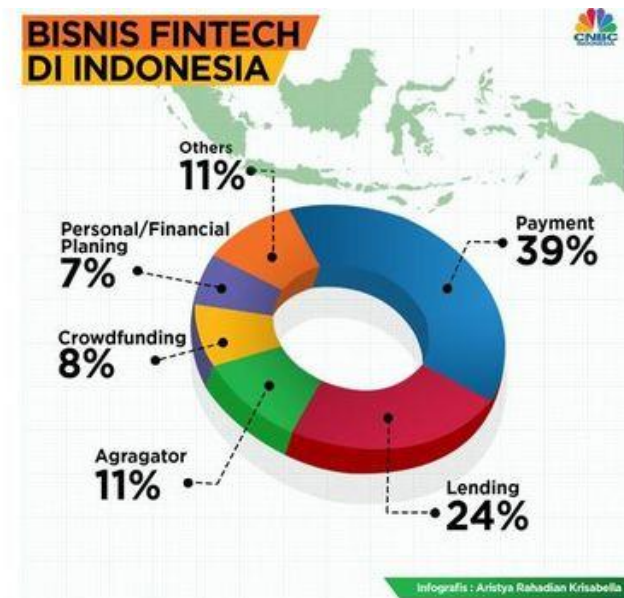
Menurut Muzdalifa,³ Pertumbuhan ekonomi Digital adalah salah satu bentuk implementasi antara teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non-tunai. Perkembangan teknologi dan informasi memberikan inovasi dalam layanan keuangan yang disebut dengan *Financial Technology (Fintech)*. Percepatan perkembangan keuangan serta pertumbuhan ekonomi Digital suatu negara akan semakin mudah dengan adanya fintech ini.

Hadirnya revolusi industri 4.0 telah memberikan perubahan cara hidup serta perilaku masyarakat, dimana hal ini terlihat dari adanya perubahan aktivitas masyarakat yang dilakukan dari manual menuju ke arah otomatisasi melalui kombinasi teknologi Digital. Teknologi informasi berbasis Digital menjadi bagian yang penting dan tidak terpisahkan dari perilaku bisnis pada era revolusi industri 4.0. Selanjutnya, perubahan perilaku bisnis dalam era revolusi industri 4.0 memberikan peluang bagi para pelaku bisnis untuk memunculkan sebuah inovasi baru dalam teknologi informasi berbasis Digital salah satu contohnya yaitu pada sektor jasa keuangan. Inovasi teknologi informasi berbasis Digital yang muncul dalam bidang jasa keuangan adalah

³ Irma, dkk, *Peran Fintech dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif pada UMKM di Indonesia*. Jurnal Masharif al-Syariah. Vol. 3, No. 1, 2018, hal 10.

financial technology (Fintech). Financial technology (fintech) merupakan terobosan inovasi bisnis baru melalui perpaduan antara jasa keuangan dengan teknologi informasi berbasis Digital yang merubah model bisnis jasa keuangan dari manual menjadi otomatis melalui teknologi Digital.

Munculnya fintech di era revolusi industri 4.0 diharapkan dapat berperan dalam peningkatan kemajuan teknologi bidang jasa keuangan serta dapat memfasilitasi akses publik pada layanan keuangan.⁴ Dalam sebuah sumber yang berasal dari website CNBC Indonesia (2018), mengutip mengenai distribusi ekosistem fintech di Indonesia sebagai berikut :



Gambar 1.1 Distribusi Ekosistem Bisnis Fintech Di Indonesia
Sumber : <http://www.cnbcindonesia.com/>

Berdasarkan data diatas, maka dapat diketahui distribusi ekosistem bisnis fintech di Indonesia terbanyak pada kategori Digital payment

⁴ Rizkiyah, Yusuf, *Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment Ovo*, Volume 16, No.1, April 2021, hal 108

(pembayaran Digital) dengan persentase 39% dari total keseluruhan distribusi ekosistem bisnis fintech di Indonesia. Digital payment merupakan salah satu bentuk inovasi baru financial technology yang memberikan layanan baru bagi masyarakat mengenai transaksi pembayaran non-tunai yang praktis dan efisien serta dapat dilakukan hanya dengan melalui ponsel tanpa batasan waktu dan tempat.

Menurut wijaya,⁵ Sektor pembayaran merupakan salah satu bentuk pertumbuhan fintech tertinggi di Indonesia. Dalam hal ini, juga didukung oleh Bank Indonesia dengan meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan ini dilakukan bertujuan untuk menjawab tantangan era Digital dengan tujuan untuk mnegedukasi masyarakat bahwa metode transaksi Digital memiliki banyak manfaat yakni efisien, cepat, nyaman, mudah, dan aman.

Salah satu bentuk implementasi ataupun penerapan antara teknologi informasi dengan pesatnya perkembangan ekonomi Digital adalah dengan adanya implementasi pembayaran transaksi nontunai. Bentuk – bentuk inovasi pada sistem pembayaran non-tunai adalah kartu kredit, kartu debit, wesel, cek, dan uang elektronik. Pertumbuhan financial technology (fintech) tertinggi atau yang paling cepat berkembang di Indonesia terdapat pada sektor pembayaran. Berdasarkan data dari Bank Indonesia di tahun 2019, pemegang tren pembayaran non-tunai adalah uang elektronik sebanyak 95,75 triliun yang telah meningkat dari tahun sebelumnya (2018) dengan transaksi sebanyak 60

⁵ Risma, *Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran*, Jurnal Manajemen Motivasi, Vol. 17, No. 1, 2021, hal 11

triliun. Tingginya angka penggunaan uang elektronik untuk pembayaran non-tunai disebabkan banyaknya produk uang elektronik yang diterbitkan yaitu yang berbasis chip seperti kartu emoney dan berbasis server seperti aplikasi dompet Digital (e-wallet). Data dari Bank Indonesia pada Maret 2020, ada sebanyak 40 perusahaan telah menerbitkan uang elektronik berbasis server.

Menurut Quesada,⁶ perbankan Digital yaitu ketika teknologi sudah memenuhi sistem keuangan yang akan menghemat waktu, dan uang bagi para pemakai pada sektor keuangan yang mana diri mereka sudah dipengaruhi dalam transformasi Digital.

Menurut Musthofa,⁷ Digital payment (pembayaran Digital) merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik untuk alat pembayarannya. "Uang Digital merupakan pembayaran elektronik dan virtual yang memanfaatkan server, aplikasi jaringan dan akun virtual.

Menurut Jahja Yudrik,⁸ Minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Dari teori ini dapat kita jabarkan bahwa minat atau keinginan dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu atau bertransaksi tergantung pada objek atau ketertarikan untuk menggunakan jasa atau melakukan hal tersebut.

⁶ Quesada, *When Tech Meets Finance: A Roadmap for Digital Banking Transformation*. Massachusetts: CreateSpace Independent Publishing Platform. Edisi kedua, 2017. Hal 10

⁷ Musthofa, dkk, *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital* (Studi Pada Pengguna Ovo Di Kota Malang). Jiagabi, Volume 9 no 2, 2020, hal 175–184.

⁸ Jahja Yudrik, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), hal 245

Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan QR Code Indonesia atau Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) pada tanggal 17 Agustus 2019. Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS bertujuan mengusung semangat UNGGUL (Universal, Gampang, Untung dan Langsung).⁹ Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) ialah salah satu standarisasi pembayaran menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia agar mempermudah proses transaksi dengan QR Code menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. QRIS bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standarisasi nasional dari QR Code yang diwajibkan untuk seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR. Sebelum terstandarisasi dengan QRIS, aplikasi pembayaran hanya dapat melakukan pembayaran pada merchant yang memiliki akun dari PJSP yang sama karena QR code yang digunakan tidak terstandarisasi.

Dengan adanya standar QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari PJSP dapat digunakan untuk melakukan pembayaran menggunakan QR code di seluruh merchant meskipun PJSP yang digunakan berbeda. Selain itu, standar QRIS juga memudahkan merchant dalam menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS. Merchant sudah memiliki banyak QR code dari berbagai PJSP juga

⁹ Bank Indonesia, *QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran*, Diakses dari https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx, Pada Tanggal 06 Desember 2021, Pukul 11:10

dimudahkan karena seluruh akun yang dimilikinya dapat menerima pembayaran hanya dengan satu QR code yaitu QRIS.

jumlah merchant pengguna Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) dalam penerapannya mengalami peningkatan yang sangat pesat dari tahun 2020 -2021, akan tetapi masih terdapat berbagai kendala salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan masyarakat tentang sistem pembayaran QRIS yang lebih bisa memberikan kemudahan dan keefektifan saat melakukan transaksi. Berikut merupakan gambar data jumlah pengguna merchant QRIS tahun 2020-2021.

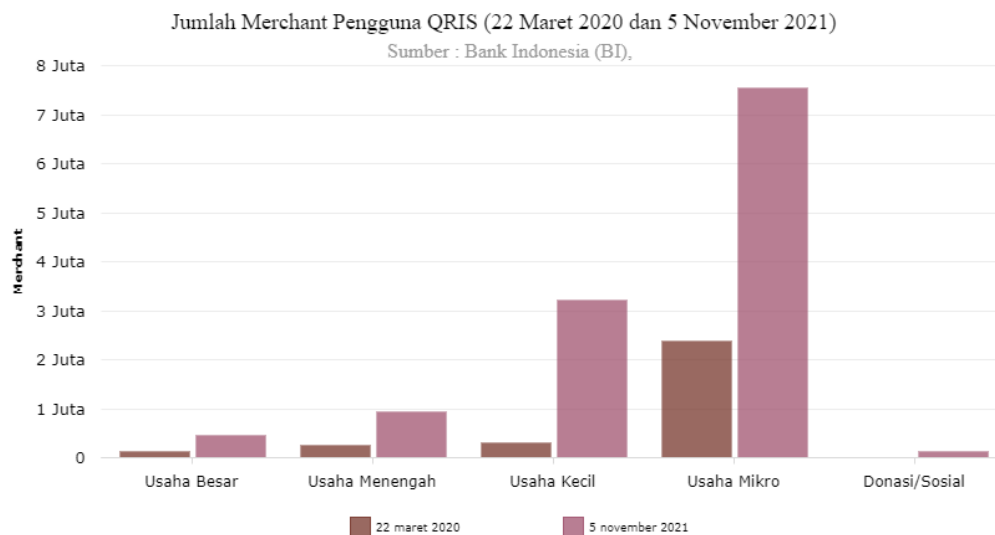


Diagram 1.1 Jumlah Merchant Pengguna QRIS (2020-2021)

Sumber : Bank Indonesia (BI)

Berdasarkan gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa pengguna merchant QRIS mengalami kenaikan dari tahun 2020-2021, akan tetapi kenaikan tertinggi terdapat pada pengguna merchant sektor usaha kecil, dan peningkatan yang terkecil terdapat pada pada pengguna merchant sektor donasi.

Menurut Mulyana & Wijaya,¹⁰ Digital payment adalah Sistem pembayaran yang menggunakan media internet. Pembayaran Digital merupakan cara pembayaran yang dilakukan melalui mode Digital, Dalam transaksi pembayaran, pembayar dan penerima menggunakan mode Digital untuk mengirim dan menerima uang. Semua transaksi pembayaran Digital dilakukan dengan online, Digital payment konsumen diberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran secara cepat dan aman. Maka dari itu tidak heran jika masyarakat menggunakan transaksi yang sering digunakan bahkan diharuskan seperti pembayaran tol. Dengan menggunakan metode pembayaran seperti ini konsumen tidak perlu untuk keluar rumah hanya mengambil uang di ATM atupun membayar segala jenis tagihan. Kini dengan Digital payment kegiatan seperti membayar listrik, air, mengisi pulsa dan sebagainya dapat dilakukan di rumah. Meskipun berbagai macam layanan yang ada di Digital payment namun masyarakat dalam penggunaannya masih rendah. Hal ini terjadi karena disebabkan kurangnya informasi dan tidak adanya sifat terbuka dari masyarakat mengenai layanan tersebut. Selain itu masyarakat lebih suka menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran dibandingkan dengan Digital payment. Rendahnya penggunaan Digital payment ini juga disebabkan karena tidak banyak tersedianya merchant yang didukung dengan fasilitas Digital payment tersebut.

¹⁰ Nisak, faktor yang mempengaruhi digital payment di singaraja, jurnal management dan bisnis, Vol. 3, No 1, 2021, hal 40

Ada beberapa UMKM yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS seperti tempat makan, cafe, toko baju dan lain-lain. Adapun sebagian besar cafe-cafe yang di kabupaten tulungagung sudah menerapkan sistem pembayaran non tunai menggunakan QRIS, akan tetapi penulis lebih tertarik untuk melakukan penelitian di salah satu cafe yang ada di kabupaten tulungagung yang bernama NYK cafe, karena letak yang strategis berada di tengah-tengah kota, dan selalu banyak pengunjung.¹¹ Terlihat dari observasi yang penulis lakukan sudah semakin berkembang tempat-tempat yang menggunakan QRIS, Karena hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti pembayaran nontunai melalui QRIS sehingga penelitian ini bisa bermanfaat untuk orang yang membacanya agar lebih memahami pembayaran nontunai melalui QRIS.

Berdasarkan uraian di atas, Pengaruh Digital Banking dan Digital Payment Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM khususnya Caffe Shop di NYK Caffe Tulungagung efektif atukah tidak, karena seiring berjalannya era Digital berbagai perbankan berlomba – lomba meningkatkan sistem Digitalnya . Oleh karena itu peneliti tertarik dan muncul rasa ingin tahu, sehingga akan dilakukan analisis atau penelitian yang berjudul **“Pengaruh Digitalisasi Banking Dan Digitalisasi Payment Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung”**

¹¹ Hasil observasi pada tanggal 04/03/2022

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa butir permasalahan yang dapat dikaji melalui pengaruh Digital banking terhadap Minat membayar menggunakan QRIS, diantaranya:

1. Perubahan gaya hidup Digital yang mulai tumbuh sebagai generasi milineal.
2. Keinginan pelaku UMKM akan hal yang instan dan praktis dalam melakukan transaksi pembayaran online.
3. Penerapan QRIS pada pelaku UMKM, dalam menerapkannya program QRIS diakibatkan oleh kurangnya sosialisasi terhadap masyarakat tentang pembayaran non tunai dan kurangnya literasi keuangan.
4. Adanya kerjasama antara UMKM dengan pihak bank(lembaga keuangan) dalam pengelolaan transaksi keuangan, seperti halnya proses pembayaran menggunakan uang Digital (QRIS).

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh *Digitalisasi Banking* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM Di NYK Caffé Tulungagung?
2. Bagaiaman pengaruh *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM Di NYK Caffé Tulungagung?
3. Bagaimana pengaruh *Digitalisasi Banking* Dan *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM Di NYK Caffé Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Menguji ada atau tidaknya Pengaruh *Digitalisasi Banking* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung.
2. Untuk Menguji ada atau tidaknya Pengaruh *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung.
3. Untuk Menguji ada atau tidaknya Seberapa besar pengaruh *Digitalisasi Banking* dan *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang dapat dirasakan serta berkontribusi kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Manfaat dari penelitian ini yakni sebagai:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan arti akademis, yang mana dapat menambah informasi, wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *Digitalisasi Banking* dan *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Membayar Menggunakan QRIS.

2. Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan atau referensi serta tambahan pertimbangan terkait dengan kemudahan yang dapat dicapai dengan menggunakan QRIS sebagai sarana transaksi pembayaran non tunai.

b. Bagi Akademik

Diharapkan mampu memberikan sumbangan hasil pemikiran tentang sistem pembayaran non tunai guna memperkaya pengetahuan tentang sistem pembayaran Digital di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, serta menambah literatur perpustakaan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai pemberi informasi dan referensi peneliti selanjutnya tentang penerapan *Digitalisasi banking* dan *Digitalisasi payment* dalam rangka transaksi dengan uang Digital (QRIS).

F. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat di pahami dengan jelas, maka penulis memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai Pengaruh *Digitalisasi Banking* dan *Digitalisasi Payment* Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini digunakan penegasan istilah agar menjadi petunjuk dalam penelitian ini. Untuk itu penulis perlu memaparkan penegasan istilah baik secara konseptual maupun secara operasional sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Digitalisasi Banking

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sendiri telah menerbitkan peraturan tentang pelayanan bank yang berbasis Digital, dalam Peraturan OJK Nomor 12/POJK.03/2018 tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital Oleh Bank Umum. OJK juga telah menerbitkan panduan mengenai pelayanan bank Digital dalam Panduan Penyelenggaraan Digital Branch oleh Bank Umum. Perbankan Digital memberikan pelayanan seperti layaknya perbankan secara umum, akan tetapi memiliki perbedaan yaitu segala urusan pelayanan perbankan dilakukan secara mandiri melalui aplikasi perbankan di smartphone. Perbankan Digital memungkinkan nasabah untuk memperoleh layanan perbankan secara mandiri (self service) tanpa harus datang langsung ke bank. Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), layanan perbankan Digital memungkinkan calon nasabah dan nasabah Bank untuk memperoleh informasi, melakukan komunikasi, registrasi, pembukaan rekening, transaksi perbankan, dan penutupan rekening, termasuk memperoleh informasi lain dan transaksi di luar produk perbankan, antara lain nasihat keuangan (financial advisory),

investasi, transaksi sistem perdagangan berbasis elektronik (e-commerce), dan kebutuhan lainnya dari nasabah Bank.¹²

b. Digitalisasi Payment

Digitalisasi payment merupakan suatu kegiatan transaksi yang menggunakan media elektronik yang digunakan untuk alat pembayarannya. "Uang Digital merupakan pembayaran elektronik dan virtual yang memanfaatkan server, aplikasi jaringan dan akun virtual. Dengan menggeser peranan uang tunai sebagai alat pembayaran ke dalam bentuk pembayaran non tunai, berbagai bentuk dari sistem pembayaran non tunai ditawarkan.

Digitalisasi payment merupakan sebuah teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. Sebagian orang mengenal Digital payment sebagai dompet Digital atau uang ponsel yang bisa digunakan membayar berbagai transaksi yang telah tersedia.¹³

c. Minat

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan

¹² Ojk, *Peraturan OJK Nomor 12 /Pojk.03/2018 Tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital*, Diakses Dari <https://www.ojk.go.id/Id/Regulasi/Documents/Pages/Penyelenggaraan-Layanan-Perbankan-Digital-Oleh-Bank-Umum/POJK%2012-2018.Pdf>, Pada Tanggal 29 - Desember 2021, Pukul 15:30.

¹³ Rizkiyah, Yusuf, *Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment Ovo*, Volume 16, No.1, April 2021, hal 111.

orang.¹⁴ Munculnya minat seseorang tergantung pada situasi dan kondisi mulai dari kebutuhan fisik, sosial dan juga pengalaman. Minat diawali oleh perasaan senang dan juga sikap positif.

Minat didefinisikan sebagai keinginan kuat untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis. Minat dapat berubah dengan berjalannya waktu.¹⁵ Minat tersebut berhubungan erat dengan ketertarikan motivasi seseorang Dan juga tergantung pada kebutuhan, pengalaman serta juga mode yang sedang populer, bukan bawaan sejak lahir.

Dalam hal ini minatlah yang memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai hal salah satunya adalah mengenai Minat Menggunakan QRIS dalam melakukan transaksinya, karena tanpa adanya sebuah keinginan atau minat itu sendiri tidak akan terlaksana.

d. **QRIS**

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah salah satu bentuk penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang

¹⁴ Jahja Yudrik, Psikologi Perkembangan (Jakarta: Kencana, 2011), hal 245.

¹⁵ Jogiyanto, Sistem Informasi Keperilakuan (Yogyakarta: Andi, 2007), hal 29.

akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan sistem QRIS.

Saat ini, dengan QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari Penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (merchant) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat Merchant hanya perlu membuka rekening atau akun pada salah satu penyelenggara QRIS yang sudah berizin dari BI. Selanjutnya, merchant sudah dapat menerima pembayaran dari masyarakat menggunakan QR dari aplikasi manapun penyelenggaranya.¹⁶

e. **UMKM**

Menurut Tambunan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah UMKM adalah unit usaha produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh perorangan atau Badan Usaha disemua sektor ekonomi. Pada prinsipnya, pembedaan antara Usaha Mikro (UMi), Usaha Kecil (UK), dan Usaha Menengah (UM) umumnya didasarkan pada nilai asset awal (tidak termasuk tanah dan bangunan), omset rata-rata pertahun atau jumlah pekerja tetap. Di Indonesia, definisi UMKM

¹⁶ Bank Indonesia, *Mengenal Layanan Qris*, Diakses dari <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>, pada tanggal 01 Januari 2022 Pukul 13:17

diatur berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.¹⁷

2. Secara Operasional

Jadi yang dimaksud dengan Pengaruh Digital Banking dan Digital Payment Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada UMKM di NYK Caffe Tulungagung adalah aspek penelitian tentang seberapa besar dan efektifnya Digital banking terhadap keinginan atau minat dari pembeli membayar menggunakan salah satu dari program Digital banking yang berupa pembayaran non tunai dengan menggunakan QRIS pada UMKM Caffe Shop yang ada di Kabupaten Tulungagung, pada dasarnya pembayaran non tunai sangatlah mempermudah transaksi entah itu dari pembeli maupun dari pedagang itu sendiri, karena pembayaran non tunai tidak perlu susah mencari kembalian dll.

H. Sistematika Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan buku pedoman skripsi IAIN (Institut Agama Islam Negeri) Tulungagung. Untuk mempermudah pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sesuai dengan buku pedoman skripsi tersebut. Sistematika penelitian ini berisi tentang isi keseluruhan penelitian yang terdiri dari bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir penelitian.

¹⁷ Abdul Halim, *Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju*, Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan, Volume 1, No. 2, 2020, hal 161

Bagian awal berisi tentang halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan dosen pembimbing, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian ini terdiri dari 6 bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan, bab ini terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori, dalam bab ini diuraikan berbagai teori secara singkat yang membahas variabel/sub variabel, kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang beberapa sub bab diantaranya pendekatan dan jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian, populasi, sampel dan Teknik sampling, sumber data, variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian, bab ini merupakan inti dari pembahasan yang memaparkan hasil penelitian yang berisi diskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, bab ini memaparkan pembahasan dari data penelitian dan hasil analisis data.

Bab VI Penutup, Bab ini merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang ditujukan kepada pihak yang berkepentingan yang dilanjutkan dengan bagian akhir skripsi, yakni daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi dan daftar riwayat hidup.