

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap perubahan pola pikir dan kebiasaan masyarakat, khususnya dalam penerapan sistem pembayaran yang beralih dari yang awalnya bersifat tunai menjadi non-tunai di Indonesia. Salah satu masalah yang dihadapi oleh Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan, di antaranya adalah adopsi teknologi.² Saat ini, instrumen pembayaran di Indonesia telah merambah ke penggunaan uang elektronik (*e-money*) dalam berbagai transaksi keuangan. *E-money* dapat diartikan sebagai instrumen pembayaran yang terbentuk atas dasar nilai uang yang telah disetorkan terlebih dahulu kepada penerbit, lalu disimpan secara elektronik pada media seperti server atau chip. *E-money* merupakan bentuk uang digital yang bisa diakses melalui aplikasi dan berfungsi sebagai sarana pembayaran menggunakan media elektronik.³ Transformasi yang terjadi dalam alat pembayaran tidak hanya mencakup perubahan dari pembayaran berbasis kertas menjadi berbasis kartu dan elektronik. Namun, perubahan tersebut juga

² Khabib Alia Akhmad and Singgih Purnomo, "Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta", *Sebatik*, 25.1 (2021) <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1293>>.

³ Reynanda Sembiring Brahmama, "Penerapan Keamanan Keuangan Dalam Aplikasi E-Money" *Jurnal Manajemen Dan Inovasi (MANOVA)*, 3.1 (2020) <<https://doi.org/10.15642/manova.v3i1.201>>

disertai dengan peningkatan dalam proses penyelesaian transaksi, menghasilkan percepatan yang luar biasa. Fenomena ini tidak hanya menciptakan kenyamanan bagi pengguna, tetapi juga mengindikasikan kemungkinan pertumbuhan yang terus meningkat dalam penerapan pembayaran non-tunai di Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi, masyarakat Indonesia semakin terbuka terhadap inovasi dalam dunia pembayaran yang lebih efisien dan modern. Instrumen pembayaran non-tunai tidak hanya dianggap sebagai suatu kebutuhan praktis, tetapi juga sebagai cermin dari adaptasi masyarakat terhadap tren global yang menuju ke arah digitalisasi dan efisiensi.⁴ Oleh karena itu, pemahaman masyarakat tentang keuntungan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran non-tunai juga menjadi faktor penting dalam menjelaskan fenomena ini.

Penting untuk memperhatikan bahwa perkembangan pembayaran non-tunai tidak hanya memengaruhi cara masyarakat melakukan transaksi, tetapi juga memberikan dampak pada pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan.⁵ Integrasi *e-money* tidak hanya berkontribusi pada kemudahan transaksi, tetapi juga menciptakan peluang baru bagi inovasi bisnis dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.⁶ Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap

⁴ Shintia Zulia Rahmi, "Analisis Pengaruh Penggunaan Instrumen Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2009 - 2019," *Jurnal Ilmiah M Ahasiswa FEB Universitas Brawijaya* 9, no. 2 (2020).

⁵ Fabiola Ismanda, "Analisis Pengaruh Apmk Dan E-Money Sebagai Instrumen Pembayaran Non Tunai Terhadap Tingkat Suku Bunga Dan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia," *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan* 2, No. 2 (2019), <https://doi.org/10.33005/Jdep.V2i2.94>.

⁶ M Muliati et al., "Dampak Pembayaran Non Tunai Terhadap Perekonomian Indonesia," *Inovasi* 17, no. January 2010 (2021).

perubahan ini menjadi esensial dalam merespons dan membentuk arah perkembangan masyarakat dan ekonomi Indonesia ke depan.

Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) telah menciptakan gelombang transformasi signifikan dalam cara pedagang dan konsumen melakukan transaksi keuangan di Indonesia. QRIS merupakan sebuah standar kode QR yang diciptakan oleh Bank Indonesia dengan tujuan mempermudah transaksi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik yang berbasis server, dompet elektronik, serta layanan mobile banking. Standardisasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa transaksi menggunakan kode QR dapat dilakukan dengan lebih mudah, cepat, dan aman, karena regulasi transaksi digital dapat dimonitor oleh regulator melalui satu titik akses.⁷

Keberadaan QRIS sebagai suatu solusi inovatif dalam dunia pembayaran telah mendorong pergeseran paradigma dari metode konvensional menuju penggunaan teknologi yang lebih canggih. Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) telah menciptakan gelombang transformasi signifikan dalam cara pedagang dan konsumen melakukan transaksi keuangan di Indonesia. Keberadaan QRIS sebagai suatu solusi inovatif dalam dunia pembayaran telah mendorong pergeseran paradigma dari metode konvensional menuju penggunaan teknologi yang lebih canggih.

Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

⁷ Eris Tri Kurniawati, Idah Zuhroh, and Nazaruddin Malik, "Literasi Dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial", *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 05.01 (2021).

telah menciptakan gelombang transformasi signifikan dalam cara pedagang dan konsumen melakukan transaksi keuangan di Indonesia. Keberadaan QRIS sebagai suatu solusi inovatif dalam dunia pembayaran telah mendorong pergeseran paradigma dari metode konvensional menuju penggunaan teknologi yang lebih canggih. *Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) telah menciptakan kepuasan penggunaannya baik pedagang dan konsumen dalam melakukan transaksi keuangan di Indonesia.⁸ Keberadaan QRIS sebagai suatu solusi inovatif dalam dunia pembayaran telah mendorong pergeseran paradigma dari metode konvensional menuju penggunaan teknologi yang lebih canggih.

Pedagang di destinasi wisata memegang peran vital dalam ekosistem perekonomian lokal. Wisatawan yang datang menciptakan peluang bisnis bagi para pedagang yang menjual produk dan jasa di sekitar lokasi wisata. Dalam menghadapi kondisi ini, penggunaan Sistem Pembayaran QRIS menjadi faktor kunci dalam meningkatkan daya saing dan penerimaan terhadap transaksi di antara para pedagang tersebut. Adopsi QRIS oleh pedagang di destinasi wisata memiliki permasalahan. Beberapa pedagang mengalami tantangan dalam mengadopsi teknologi baru ini, terutama mereka tidak memiliki pengetahuan teknologi yang memadai atau infrastruktur yang mendukung.

Pengetahuan teknologi yang tinggi pada suatu layanan digital dapat

⁸ Euricho Guterres Mindo Nainggolan, Bonardo T F Silalahi, and Ertitin M Sinaga, "Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar", *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4.1 (2022) <<https://doi.org/10.36985/manajemen.v4i1.351>>.

menjadi langkah awal saat konsumen memiliki keputusan menggunakan layanan digital tersebut. Konsumen cenderung menggunakan teknologi dengan pengetahuan yang di miliki konsumen, dibandingkan dengan layanan digital yang masih terdengar asing di telinga mereka. Sebelum menggunakan suatu layanan digital, konsumen tentunya harus mempertimbangkan beberapa hal untuk mengambil keputusan, keputusan ini biasa disebut dengan keputusan konsumen. Keputusan penggunaan konsumen merupakan sebuah proses dimana konsumen mengetahui masalahnya, mencari informasi mengenai produk tertentu dan mengevaluasi beberapa dari masing-masing alternatif tersebut untuk dapat digunakan dalam memecahkan masalah, yang kemudian mengarahkannya kepada keputusan penggunaan.

Selama proses pengambilan keputusan, konsumen memilih produk-produk dengan merek yang mereka sadari atau ingat. Ini merupakan beragam pertimbangan yang penting, karena merek yang memiliki *top of mind* yang tinggi memiliki kemungkinan paling tinggi untuk dipilih oleh konsumen.⁹ Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Zikriatul et al., bahwa pengetahuan penggunaan QRIS memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan. Dengan demikian bahwa semakin baik pengetahuan masyarakat mengenai fungsi dan kegunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan dalam menggunakan QRIS.¹⁰

⁹ Made Wahyu Krisna Upadana and Komang Agus Satria Pramudana, "Brand Awareness Memediasi Pengaruh Social Media Marketing terhadap Keputusan Pembelian," E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana 9, No. 5 (May 2020): 1923- 1924

¹⁰ Zikriatul, et al., ' Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*', *Journal – Research of Economic and Bussiness*, Vol 2, No. 1(2023), Hlm. 17

Faktor lain yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan adalah kemudahan. Seorang konsumen menggunakan layanan salah satunya dari segi kemudahan dalam mengoperasikan layanan tersebut. Kemudahan merupakan salah satu kunci kunci dalam penggunaan layanan. Pengguna harus merasa bahwa menggunakan layanan mudah dipahami dan tidak memerlukan proses yang rumit. Hal ini mencakup pengalaman pengguna yang intuitif, panduan yang jelas, dan dukungan teknis yang memadai.¹¹ Kemudahan penggunaan dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas produk atau layanan. Jika suatu produk atau layanan mudah digunakan, pengguna cenderung akan menganggap produk tersebut berkualitas dan bernilai. Sebaliknya, jika suatu produk sulit digunakan, pengguna mungkin akan merasa frustrasi dan menganggap produk tersebut kurang berkualitas. Kemudahan penggunaan juga dapat memengaruhi kepuasan pengguna. Jika suatu produk atau layanan mudah digunakan, pengguna cenderung akan merasa puas dengan pengalaman pengguna mereka. Sebaliknya, jika suatu produk sulit digunakan, pengguna mungkin akan merasa frustrasi dan tidak puas dengan produk atau layanan tersebut.

Kemudahan penggunaan juga dapat memengaruhi loyalitas pelanggan. Jika suatu produk atau layanan mudah digunakan, pengguna cenderung akan kembali menggunakan produk atau layanan tersebut di masa depan.

¹¹ Komang Erlita Agustina and Lucy Sri Musmini, "Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali)," *Vokasi : Jurnal Riset Akuntansi* 11, no. 02 (2022): 127–37, <https://doi.org/10.23887/vjra.v11i02.49376>.

Sebaliknya, jika suatu produk sulit digunakan, pengguna mungkin akan mencari alternatif lain yang lebih mudah digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ningsing et al., menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.¹² Namun pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana Banda Saputri memiliki hasil yang berbeda yaitu kemudahan tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan QRIS.

Kemudahan dalam proses transaksi dan pembayaran telah meningkatkan keceatan dalam berbagai aspek bisnis, termasuk proses penjualan, pengiriman barang, dan pengelolaan inventaris. Dengan adanya sistem pembayaran online yang mudah digunakan, pelanggan dapat melakukan transaksi dengan cepat dan efisien. Kemudahan juga memengaruhi kecepatan dalam hal pengambilan keputusan. Dengan adanya akses mudah ke informasi dan data yang relevan, orang dapat dengan cepat menganalisis situasi dan membuat keputusan yang tepat dalam waktu singkat.

Kecepatan merupakan kemampuan individu untuk melakukan gerakan yang sama berulang-ulang dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Konsumen harus merasa bahwa menggunakan QRIS tidak memerlukan proses yang rumit dan dapat dilakukan dengan cepat tanpa hambatan. Kecepatan penggunaan dipengaruhi oleh tingkat literasi digital dan keterampilan teknologi konsumen.

¹² Hutami A Ningsih et al., "Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa," *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika* 4, no. 1 (2021): 1–9.

Dengan demikian, kecepatan transaksi, kecepatan akses, dan kecepatan penggunaan merupakan faktor-faktor utama yang mempengaruhi keputusan masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina bahwa kecepatan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Namun, hal tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian Rini Sulistyowati bahwa kecepatan tidak berpengaruh terhadap penggunaan layanan dompet digital.¹³

Kecepatan akses internet, kecepatan proses komputasi, dan kecepatan transfer data menjadi hal yang sangat penting bagi pengguna dalam menjalankan berbagai aktivitas digital. Namun, kecepatan yang tinggi juga dapat membawa risiko terhadap keamanan data dan informasi yang disimpan atau ditransmisikan melalui jaringan tersebut. Seiring dengan peningkatan kecepatan akses internet dan penggunaan teknologi *cloud computing*, risiko kebocoran data dan serangan *cyber* juga semakin meningkat. Kecepatan transfer data yang tinggi dapat mempercepat proses pengiriman informasi, namun juga meningkatkan potensi terjadinya serangan *malware*, pencurian data, atau peretasan sistem. Penting untuk mempertimbangkan keseimbangan antara kecepatan dan keamanan dalam setiap aspek kehidupan.

Keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi

¹³ Rini Sulistyowati et al., "Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompet Digital," n.d., <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/isoquant>.

mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya. Keamanan dapat mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan kembali layanan tersebut, termasuk uang elektronik, semakin tinggi tingkat keamanan yang ditawarkan kepada konsumen maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakannya.¹⁴ Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., bahwa Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa politeknik negeri semarang . Semakin tinggi tingkat keamanan maka semakin tinggi keputusan masyarakat dalam menggunakan layanan QRIS.¹⁵

Permasalahan yang muncul dalam kemudahan, kecepatan, dan keamanan pada sisi pedagang di Wisata Makam Bung Karno di Kota Blitar mencakup sejumlah aspek yang krusial untuk dipertimbangkan. Pertama-tama, tingkat adopsi oleh pedagang terhadap sistem pembayaran QRIS menjadi fokus utama, dengan pertanyaan sejauh mana mereka telah mengintegrasikan QRIS dalam operasional harian mereka. Selain itu, pertanyaan terkait kemudahan penggunaan QRIS oleh pedagang dan sejauh mana mereka merasakan efisiensi dalam proses transaksi menjadi perhatian utama. Berdasarkan wawancara

¹⁴ Adinda Niken Saraswati and Ainun Mardhiyah, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Kalangan Generasi Millennial," *Journal Business Administration (JBA): Entrepreneurship and Creative Industry* Vol.1, no. 2 (2022): 47–57.

¹⁵ Semarang, "Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang Cynthia Syerin Perdana Putri* Jati Handayani Tribekti Maryanto Agustinus."

dengan Bapak Agus selaku pengelola pariwisata dan perdagangan Kawasan Wisata Makam Bung Karno ada kurang lebih 150 pedagang yang berada di Kawasan Makam Bung Karno dan kurang lebih pedagang yang ada di Kawasan PIPP (Pusat Informasi Pariwisata dan Perdagangan) atau tempat parkir Bus Wisata Makam Bung Karno berjumlah kurang lebih 70 pedagang.¹⁶

Kecepatan transaksi dan pelayanan juga menjadi permasalahan yang penting, dengan keberhasilan implementasi QRIS diukur melalui efisiensi waktu dalam melayani pengunjung di Wisata Makam Bung Karno. Adanya ketidakpastian terkait keamanan transaksi menciptakan pertanyaan mengenai sejauh mana pedagang percaya dan yakin terhadap keamanan data dan transaksi keuangan mereka melalui QRIS. Aspek biaya dan investasi turut menjadi fokus, dengan pertimbangan apakah pedagang menghadapi kendala finansial dalam mengadopsi QRIS dan bagaimana hal ini memengaruhi niat mereka untuk menggunakan sistem pembayaran ini. Permasalahan lainnya mencakup tingkat pengetahuan pedagang terhadap teknologi QRIS, ketersediaan program pelatihan, dan edukasi yang dapat membantu mereka mengatasi hambatan pengetahuan.

Kondisi pedagang di destinasi wisata juga sangat dipengaruhi oleh tingkat kunjungan wisatawan. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengunjung, pedagang memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan penjualan mereka. QRIS dapat menjadi instrumen yang efektif dalam menangkap sebagian besar transaksi di lingkungan yang padat wisatawan,

¹⁶ Wawancara.bapak Agus.26 Februari 2024

memastikan bahwa pedagang dapat melayani konsumen dengan cepat dan efisien. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan Bapak Agus selaku pengelola pariwisata dan perdagangan bahwa Sebagian besar dari pedagang sudah menggunakan layanan QRIS sebagai alat pembayaran yang digunakan.

Meskipun QRIS menawarkan potensi besar untuk mengubah pola transaksi keuangan, terdapat kompleksitas dalam pemahaman perilaku pengguna dan adopsi teknologi baru. Oleh karena itu, latar belakang permasalahan ini menyoroti urgensi untuk mengidentifikasi dan mengkaji lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi keputusan konsumen dalam mengadopsi QRIS. Pemahaman mendalam terhadap faktor kemudahan, kecepatan, dan keamanan, serta peran pengetahuan teknologi sebagai mediator, akan memberikan wawasan yang berharga untuk mengoptimalkan penerimaan dan implementasi QRIS dalam transaksi sehari-hari.

Penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana adopsi QRIS di Indonesia berkaitan dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan teknologi pedagang. Dengan memahami faktor-faktor yang memotivasi atau menghambat penggunaan QRIS, dan diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang relevan bagi penyedia layanan pembayaran elektronik, pedagang, dan pihak terkait lainnya. Melalui pemahaman ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk mendorong penggunaan QRIS sebagai solusi pembayaran yang dapat diterima secara luas dalam masyarakat Indonesia yang terus berkembang.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk

mengangkat judul penelitian “Pengaruh Kemudahan, Kecepatan, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Dengan Pengetahuan Teknologi Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus Pada Pedagang Wisata Makam Bung Karno Kota Blitar)”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti akan mengidentifikasi inti dari permasalahan yang kemungkinan besar terkandung di dalamnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan dalam menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) memberikan pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar kepercayaan diri dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan teknologi baru, yang pada akhirnya dapat meningkatkan peluang penjualan mereka.
2. Kecepatan dalam transaksi menggunakan QRIS memberikan pengalaman yang efisien dan nyaman bagi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, sehingga dapat menarik lebih banyak pelanggan dan meningkatkan jumlah transaksi.
3. Keamanan dalam menggunakan QRIS memberikan rasa aman bagi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar dalam melakukan transaksi elektronik, sehingga dapat mengurangi risiko penipuan dan kerugian finansial.

4. Kemudahan dalam menggunakan QRIS dapat meningkatkan pengetahuan teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, sehingga mereka dapat lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi tersebut untuk keuntungan bisnis mereka.
5. Kecepatan transaksi dengan QRIS dapat meningkatkan pengetahuan teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, karena mereka akan terbiasa dengan penggunaan teknologi tersebut dan mungkin tertarik untuk mempelajari lebih lanjut.
6. Keamanan dalam menggunakan QRIS dapat meningkatkan pengetahuan teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, karena mereka akan belajar cara menjaga informasi dan transaksi mereka tetap aman di dunia digital.
7. Pengetahuan teknologi yang dimiliki pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan QRIS, karena semakin paham mereka tentang teknologi tersebut, semakin besar kemungkinan mereka akan mengadopsinya.
8. Kemudahan dalam menggunakan QRIS dapat merangsang pengetahuan teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, karena mereka akan terdorong untuk memahami bagaimana teknologi tersebut dapat memberikan manfaat bagi bisnis mereka.
9. Kecepatan transaksi dengan QRIS dapat memperluas pengetahuan

teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, karena mereka akan terbiasa dengan fitur-fitur teknologi tersebut yang mungkin sebelumnya tidak mereka ketahui.

10. Keamanan dalam menggunakan QRIS dapat memperkuat pengetahuan teknologi pedagang kawasan wisata makam Bung Karno di Kota Blitar, karena mereka akan belajar bagaimana menjaga informasi dan transaksi mereka tetap aman saat menggunakan teknologi tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang masalah yang akan diteliti, peneliti menfokuskan permasalahan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* ?
2. Apakah kecepatan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*?
4. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap pengetahuan teknologi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* ?
5. Apakah kecepatan berpengaruh terhadap pengetahuan teknologi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* ?
6. Apakah keamanan berpengaruh terhadap pengetahuan teknologi *Quick*

Response Code Indonesian Standard (QRIS)?

7. Apakah pengetahuan teknologi berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*?
8. Apakah kemudahan berpengaruh melalui pengetahuan teknologi terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*?
9. Apakah kecepatan berpengaruh melalui pengetahuan teknologi terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* ?
10. Apakah keamanan berpengaruh melalui pengetahuan teknologi terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*?

D. Tujuan Penelitian

Dari beberapa rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat diambil tujuan- tujuan dalam penelitian ini, beberapa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.
2. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kecepatan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.
3. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap keputusan

menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

4. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kemudahan terhadap pengetahuan teknologi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
5. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kecepatan terhadap pengetahuan teknologi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
6. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap pengetahuan teknologi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
7. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh pengetahuan teknologi terhadap keputusan menggunakan Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
8. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kemudahan melalui pengetahuan teknologi Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
9. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh kecepatan melalui pengetahuan teknologi Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).
10. Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan melalui

pengetahuan teknologi Untuk menguji dan membuktikan pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah kegunaan penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap pengembangan teori di bidang pembayaran elektronik, khususnya dalam konteks adopsi Sistem Pembayaran QRIS. Hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi penelitian-penelitian berikutnya dan memperkaya literatur akademis terkait.

2. Manfaat Praktis:

a. Manfaat bagi Penulis:

Memberikan pengalaman penelitian yang berharga bagi penulis dalam menggali pemahaman mendalam tentang implementasi QRIS di lingkungan pedagang wisata. Dan meningkatkan keterampilan metodologis, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian.

b. Manfaat bagi Pembaca:

Menyediakan wawasan praktis bagi pembaca terkait faktor-faktor yang memengaruhi keputusan pedagang dalam menggunakan QRIS, dengan potensi implikasi strategis. Dan memberikan pemahaman yang

mendalam tentang keuntungan dan tantangan penggunaan QRIS di lingkungan bisnis, khususnya di sektor wisata.

c. Manfaat bagi Akademik:

Menjadi referensi penting untuk penelitian lanjutan di bidang teknologi pembayaran dan adopsi inovasi di kalangan pedagang. Dan mendukung pengembangan kurikulum dan pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan tinggi terkait dengan teknologi informasi dan sistem pembayaran modern.

d. Manfaat bagi Pedagang:

Memberikan wawasan yang berharga kepada pedagang di Wisata Makam Bung Karno untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang keputusan penggunaan QRIS. Dan membantu pedagang dalam mengidentifikasi potensi keuntungan dan risiko yang terkait dengan adopsi QRIS, serta memberikan dasar untuk pengambilan keputusan yang informasional.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah

Adapun ruang lingkup dan keterbatasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup

- a) Pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.

- b) Pengaruh kecepatan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.
- c) Pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar
- d) Pengaruh kemudahan terhadap pengetahuan teknologi QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar
- e) Pengaruh kecepatan terhadap pengetahuan teknologi QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar
- f) Pengaruh keamanan terhadap pengetahuan teknologi QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar
- g) Pengaruh pengetahuan teknologi terhadap keputusan menggunakan QRIS pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.
- h) Pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS dengan pengetahuan teknologi sebagai variabel intervening pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.
- i) Pengaruh kecepatan terhadap keputusan menggunakan QRIS dengan pengetahuan teknologi sebagai variabel intervening pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.
- j) Pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan QRIS dengan pengetahuan teknologi sebagai variabel intervening pada Pedagang Kawasan Makam Bung Karno Kota Blitar.

2. Keterbatasan Masalah

- a. Variabel yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Kemudahan, Kecepatan, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Sistem Pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Dengan Pengetahuan Teknologi Sebagai Variabel *Intervening*.
- b. Objek penelitian ini akan difokuskan pada Pedagang Wisata Makam Bung Karno Kota Blitar.

G. Penegasan Istilah

1. Kemudahan

kemudahan merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tidak sulit untuk dipahami dan tidak memerlukan upaya pemakainya untuk dapat menggunakannya. Konsep kemudahan memberi pengertian bahwa jika suatu teknologi mudah digunakan, maka penggunaan cenderung untuk menggunakan teknologi tersebut.¹⁷

2. Kecepatan

Kecepatan merupakan kemampuan individu untuk melakukan gerakan yang sama berulang-ulang dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.¹⁸

¹⁷ Ernawati, Nopy, and Lina Noersanti. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo." *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo*, 2020,5.

¹⁸ Abdul Kadir Ateng. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992, 8

3. Keamanan

Keamanan merupakan suatu kemampuan dalam melakukan pengontrolan atau penjagaan terhadap informasi yang sifatnya rahasia atau *data privacy* seorang konsumen dari tindak penipuan bahkan pencurian perbankan online. Keamanan didalam QRIS yaitu sebuah keamanan privasi data nasabah dan keamanan dalam melakukan transaksi.¹⁹

4. Pengetahuan Teknologi

Pengetahuan disebut sebagai sesuatu kemampuan yang dipunya pada seseorang untuk mengingat atau mengenali nama, perkataan, ide, merumuskan, dan lain-lain.

5. Keputusan Penggunaan

Keputusan penggunaan merupakan proses penggunaan yang mengacu pada hal yang konsisten, terutama yang fokus pada kebutuhan sehari-hari, diambil dengan hati-hati dalam satu cara dan dapat dilakukan dengan cepat untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan konsumen setelah tahapan yang berbeda termasuk pengenalan kebutuhan, pencarian informasi dan evaluasi alternatif saat menggunakan.²⁰

6. *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan penyatuan berbagai macam QR Code dari berbagai macam Penyelenggara

¹⁹ Lau, Sally, dan Mochammad Nugraha Reza Pradana. "Pengaruh keamanan, kecepatan transaksi dan kenyamanan terhadap penggunaan mobile payment." KINERJA 18.2 (2021): 288-295.

²⁰ Ulya, Z., Safwandi, & Jannah, M. (2023). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS). J- Reb : Journal – Research of Economic and Bussiness, 2 (1).

Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI).²¹

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Agar memudahkan pembaca dalam memahami konten tulisan ini, peneliti telah menyusun sistematika pembahasan yang mencakup bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir penelitian. Struktur penelitian ini dibagi ke dalam beberapa bab, yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegiatan hasil penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang konteks penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini terkait dengan kajian yang akan dibahas, dan tujuannya adalah untuk memperkuat kajian yang akan dilakukan. Landasan teori menjadi alat analisis untuk menyusun hasil penelitian nantinya. Bab ini memberikan landasan konseptual yang mendukung pemahaman terhadap penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan bagian metodologi penelitian, menitikberatkan pada analisis objek penelitian melalui sejumlah elemen esensial. Rancangan penelitian menjadi landasan awal yang diuraikan secara mendalam,

²¹ Bank Indonesia, “Kanal dan Layanan,” 4 November 2023, www.bi.go.id/QRIS/default.aspx 44

menggambarkan jenis rancangan penelitian yang dipilih, baik itu bersifat eksperimental, deskriptif, korelasional, atau varian lainnya. Variabel penelitian diidentifikasi secara jelas, mencakup variabel independen, dependen, serta potensial variabel intervening atau kontrol. bab ini merinci tentang populasi yang menjadi fokus, teknik pengambilan sampel, dan ukuran sampel yang dipilih untuk penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini memaparkan tentang data, temuan penelitian dan analisis data pada penelitian yang dilakukan.

BAB V PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil penelitian yang terkait dengan tema penelitian. Pembahasan dilakukan dengan cara penganalisisan data dan dilakukan pengembangan gagasan yang didasarkan pada bab-bab sebelumnya.

BAB VI PENUTUP

Penarikan kesimpulan dari hasil pembahasan dan memberikan saran berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Bagian akhir laporan penelitian ini berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan riwayat hidup penelitian.