

**IDENTIFIKASI PERILAKU MAHASISWA JURUSAN EKONOMI
PEMBANGUNAN UNIVERSITAS LAMPUNG TERHADAP
PENGUNAAN QRIS SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN NON-TUNAI**

(Skripsi)

Oleh

FIRSTYODI AL GERRY MUSLIM

NPM 1611021091



**JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

ABSTRAK

IDENTIFIKASI PERILAKU MAHASISWA JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN UNIVERSITAS LAMPUNG TERHADAP PENGUNAAN QRIS SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN NON-TUNAI

Oleh

FIRSTYODI AL GERRY MUSLIM

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perilaku konsumen yang berupa mahasiswa terhadap pemanfaatan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) pada mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung. Penelitian ini dinilai dengan menggunakan beragam tes seperti uji validitas dan uji reliabilitas yang dihitung dengan perangkat lunak SPSS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku mahasiswa terhadap penerapan QRIS sebagai media pembayaran non-tunai.

Kata Kunci : Perilaku Konsumen, Komponen Kognitif, Afektif, Konatif.

ABSTRACT

***IDENTIFICATION OF STUDENTS OF DEVELOPMENT ECONOMICS
DEPARTMENT OF LAMPUNG UNIVERSITY'S BEHAVIOUR TOWARDS
THE USE OF QRIS AS A NON-CASH PAYMENT MEDIA***

By

FIRSTYODI AL GERRY MUSLIM

The objective of this research is to identify the consumer behaviour towards the utilization of QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) in University of Lampung Economics Development program. The research was assessed utilizing multiple test such as validity and reliability test, which was computed through the use of SPSS software. This research determines the identification of college student's behaviour towards the utilization of QRIS.

Keywords: *Consumer Behaviour, Cognitive Component, Affective, Conative.*

**IDENTIFIKASI PERILAKU MAHASISWA JURUSAN EKONOMI
PEMBANGUNAN UNIVERSITAS LAMPUNG TERHADAP
PENGUNAAN QRIS SEBAGAI MEDIA PEMBAYARAN NON-TUNAI**

Oleh

FIRSTYODI AL GERRY MUSLIM

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA EKONOMI**

Pada

**Jurusan Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Lampung**



***JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023***

Judul Skripsi : **IDENTIFIKASI PERILAKU MAHASISWA
JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN
UNIVERSITAS LAMPUNG TERHADAP
PENGUNAAN QRIS SEBAGAI MEDIA
PEMBAYARAN NON-TUNAI**

Nama Mahasiswa : **Firstyodi Al Gerry Muslim**

No. Induk Mahasiswa : **1611021091**

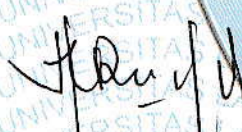
Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**


Fakultas : **Ekonomi dan Bisnis**



Komisi Pembimbing I

Komisi Pembimbing II


Dr. Heru Wahyudi, S.E., M.Si.
NIP 197702122006041001


Ukhti Ciptawaty, S.E., M.Si.
NIP 198505172019032014

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Ekonomi Pembangunan


Dr. Neli Aida, S.E., M.Si.
NIP 196312151989032002

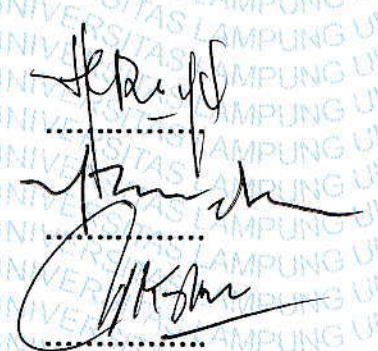
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Heru Wahyudi, S.E., M.Si.**

Penguji I : **Dr. Neli Aida, S.E., M.Si.**

Penguji II : **Ukhti Ciptawaty, S.E., M.Si.**

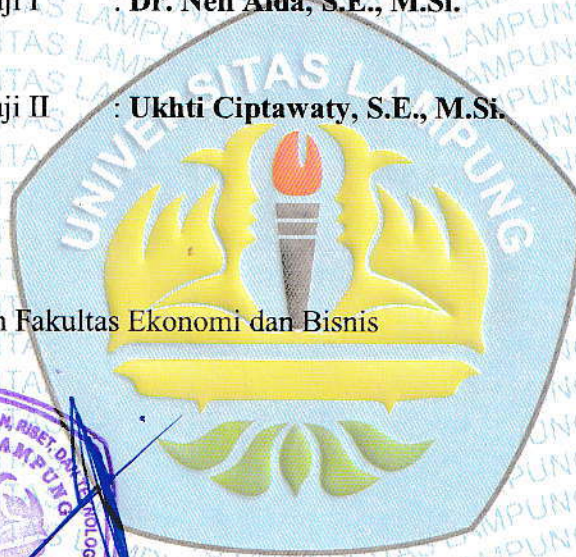


2. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Prof. Dr. Nairobi, S.E., M.Si.

NIP. 19660621 199003 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 24 Mei 2023



PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Firstyodi Al Gerry Muslim

NPM : 1611021091

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Identifikasi Perilaku Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Media Pembayaran Non-Tunai” merupakan hasil karya saya sendiri yang telah ditulis dengan sungguh-sungguh dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 31 Mei 2023



Firstyodi Al Gerry Muslim

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Firstyodi Al Gerry Muslim dilahirkan di Metro, Lampung pada tanggal 13 Mei 1998. Penulis merupakan anak pertama dari empat bersaudara dan putra dari Bapak Mujiono dan Ibu Rosmi Widi Astuti. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Surya Insani Ciledug, kemudian lulus pada tahun 2004. Lalu melanjutkan pendidikan di SDN 1 Sukarame dan lulus pada tahun 2010. Kemudian, Penulis melanjutkan ke tingkat SMP di MTSN 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat SMA di MAN 1 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2016. Pada Agustus 2016, Penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama masa kegiatan kuliah, penulis berpartisipasi dalam beberapa kegiatan organisasi mahasiswa diantaranya menjadi anggota English Economic Club (EEC) pada tahun 2016 dan anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan (HIMEPA) pada tahun 2017. Pada tahun 2018, penulis ikut serta dalam Kuliah Kunjung Lapangan (KKL) ke beberapa instansi pemerintahan yaitu Bank Indonesia (BI), Badan Kebijakan Fiskal (BKF), dan Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS). Pada bulan Desember 2019, Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Tulung Balak, Kecamatan Batang Hari Nuban, Kabupaten Lampung Timur.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada

- ❖ Keluarga saya tercinta, Ayah Mujiono, Ibu Rosmi Widi Astuti, Adik pertama Orville Figo El Islami, Adik kedua Tristan Ali Khadafi, dan Adik ketiga Fourdhan Uwais Al Fatih yang selalu menyayangi dan mengasihi dengan ketulusan hati yang tak terhingga, selalu menjadi teladan yang baik untuk anak-anaknya. Terima kasih atas segala jerih payah serta perjuangan yang kalian berikan untuk saya, semangat dan doa yang tiada henti kalian panjatkan dalam mendukung saya untuk meraih impian, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Bapak Dr. Heru Wahyudi, S.E., M.Si., Ibu Dr. Neli Aida, S.E., M.Si., Ibu Ukhti Ciptawaty, S.E., M.Si., serta para dosen FEB Unila yang selalu memberikan bimbingan, arahan serta ilmu yang bermanfaat untuk saya.
- ❖ Teman-teman tercinta yang selalu memberikan saran, semangat dan motivasi untuk saya.
- ❖ Almamaterku tercinta, Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisni, Universitas Lampung.

MOTTO

Jangan bersedih atas apa yang berlalu, kecuali kalau itu bisa membuatmu bekerja lebih keras untuk apa yang akan datang

(Umar bin Khattab)

“Jika kamu ingin bisa mengatur orang lain, aturlah dulu dirimu sendiri”

(Abu Bakar)

“Kau harus mengubah dirimu sendiri atau tidak akan ada yang berubah untukmu”

(Sakata Gintoki)

“Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar dari ketakutanmu”

(Han Juno)

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil alamin. Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Ekonomi di Jurusan Ekonomi Pembangunan. Skripsi ini berjudul “Identifikasi Perilaku Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung Terhadap Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Non-Tunai”. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan serta arahan selama proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Sehingga pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Nairobi, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Neli Aida, S.E., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung sekaligus sebagai penguji dalam ujian komprehensif penulis.
3. Ibu Ukhti Ciptawaty S.E., M.Si. selaku sekretaris Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung, pembimbing dan penguji skripsi yang telah memberikan motivasi dan semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Heru Wahyudi, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, ilmu dan arahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Lampung.

6. Orang Tuaku tercinta, Ayah Mujiono dan Ibu Rosmi Widi Astuti yang dengan sepenuh hati selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa sehingga penulis pantang menyerah dalam menggapai impian. Adik-adikku tersayang Orville Figo El Islami, Tristan Ali Khadafi dan Fourdhan Uwais Al Fatih yang selalu memberikan dukungan, hubungan serta semangat untuk penulis agar tidak menyerah, semoga kalian menjadi anak yang baik, cerdas dan berbakti kepada orang tua.
7. Sepupuku, Yunaz Abram Muffadhel yang sering memberikan semangat dan hiburan di kala saat penulis mengalami hari yang buruk sehingga penulis dapat kembali bersemangat.
8. Teman-teman perkumpulan Suzuranila yang sudah bersama dari awal perkuliahan sampai sekarang, Anissa Yulianty, Fachrul Aziz, Mardyanto, Andre Uning, Ridho Apriansyah, Ilham Riza Prayoga, M. Seno Adjie, Hendra Sanjaya. Semoga kalian menjadi orang yang sukses di masa depan.
9. Teman-temanku sejak SMA yang sering mengajak main dan makan-makan, Irfan Haidar Aly, M. Alif Al Habib dan M. Bagus Subakti. Semoga semua kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
10. Teman-temanku sejak SMP yang sampai sekarang masih sering menjalin komunikasi, Dhiandra Adithya Agsatra dan Aryusi Prayogi. Semoga semua kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.
11. Teman-teman mabarku, Ridho Apriansyah, M. Seno Adjie, Gilang, Alif yang selalu menemani dalam dunia Valorant serta Hoyoverse.
12. Teman-temanku yang memberi masukan dan saran selama pengerjaan skripsi, Desi Riana, Annis Yulianti, Siti Khairunnisa, Widya Cubing, Mardiyanto, Surya Asmara, Jogi Aprillio. Terima kasih sudah mau memberikan banyak informasi seputar skripsi.
13. Teman-teman yang hadir dalam seminar proposal dan seminar hasil penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih banyak atas keikutsertaan dari kalian.
14. Para staff dan developer Google, yang telah menyediakan beragam perangkat lunak yang sangat penting bagi penulis seperti Google Play Book, karena penulis sangat suka membaca Novel Ringan.

15. Staf FEB dan EP, Ibu Yati, Ibu Mimi, Bapak Sanudin. Terima kasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Keluarga besar Jurusan Ekonomi Pembangunan Angkatan 2016 yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan selama ini, semoga apa yang menjadi tujuan dan harapan kita tercapai.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balawan yang terbaik, atas semua bantuan yang telah diberikan, dan semoga skripsi ini dapat membantu serta memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandar Lampung, 31 Mei 2023

Firstyodi Al Gerry Muslim

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengertian Uang	8
2. Fungsi Uang.....	8
3. Jenis uang	10
4. Evolusi Sistem Pembayaran	11
5. Sejarah Uang Elektronik.....	14
6. Pengertian Uang Elektronik	14
7. Jenis Uang Elektronik.....	15
8. Kelebihan dan Kekurangan Uang Elektronik.....	15
9. Pengertian Perilaku Konsumen	16
10. Minat Beli Konsumen.....	19
11. Indikator Perilaku Konsumen.....	20
B. Tinjauan Empiris.....	21
III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	23
B. Lokasi Penelitian	23
C. Jenis dan Sumber Data	23
D. Populasi dan Sampel Penelitian	24
E. Definisi Operasional.....	25

F. Fokus Penelitian	26
G. Teknik Pengumpulan Data	26
H. Analisis Data	27
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Daerah Penelitian	30
B. Karakteristik Responden	31
C. Uji Validitas dan Reliabilitas	32
D. Identifikasi Variabel Kognitif	34
E. Identifikasi Variabel Afektif	36
F. Identifikasi Variabel Konatif.....	37
G. Evaluasi Variabel Kognitif.....	38
H. Evaluasi Variabel Afektif.....	39
I. Evaluasi Variabel Konatif	40
V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rata-rata Responden Menurut Usia	31
Gambar 4.2 Rata-rata Responden Menurut Lama Mukim Perkuliahan.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perusahaan Uang Elektronik Berbasis Kartu	3
Tabel 1.2 Perusahaan Uang Elektronik Berbasis Server (<i>e-wallet</i>)	4
Tabel 2.1 Tinjauan Empiris	21
Tabel 3.1 Fokus Penelitian	26
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel Kognitif	33
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Afektif	33
Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Konatif	33
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas	34
Tabel 4.5 Indikator Pemahaman Mengenai Manfaat dan Kegunaan QRIS	34
Tabel 4.6 Indikator Kenyamanan Pada Penggunaan QRIS	35
Tabel 4.7 Indikator Pengetahuan Tentang QRIS	35
Tabel 4.8 Indikator Penilaian Terhadap QRIS	36
Tabel 4.9 Indikator Keyakinan Dalam Manfaat Penggunaan QRIS	37
Tabel 4.10 Indikator Keinginan Untuk Menggunakan QRIS	37
Tabel 4.11 Indikator Kecenderungan Untuk Mengutamakan QRIS	38

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembayaran non-tunai secara domestik maupun internasional telah di dorong karena telah berkembang pesatnya teknologi yang disertai dengan berbagai inovasi yang membuat penggunaan teknologinya semakin aman, cepat dan efisien (Nirmala & Widodo, 2011). Banyak perubahan di bidang perekonomian, budaya dan pendidikan akibat berkembangnya teknologi dan informasi yang begitu pesat. Hal ini membuat perubahan pada gaya hidup masyarakat yang menjadi cenderung konsumtif.

Bank Indonesia selaku bank sentral di Indonesia memulai gerakan penggunaan instrument non-tunai dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang disebut Gerakan Nasional Non-Tunai. Gerakan ini dimulai dikarenakan tingginya jumlah uang beredar, serta besarnya biaya operasional yang perlu dikeluarkan Bank Indonesia tiap tahunnya untuk mencetak, menyimpan, serta mendistribusikan uang. Munculnya *e-money* dimulai oleh peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *Less Cash Society* di Indonesia.

Salah satu produk dari Gerakan Nasional Non-Tunai adalah penggunaan *e-money* yang dikeluarkan oleh PT Dompot Anak Bangsa yaitu *Go-Pay*, maupun *e-money* yang dikeluarkan oleh Bank-Bank di Indonesia seperti BNI *TapCash* dari Bank BNI, maupun *Flazz* dari Bank Central Asia. Munculnya alat-alat pembayaran non-tunai tersebut tidak hanya disebabkan dari sektor perbankan, namun juga disebabkan oleh kebutuhan masyarakat yang memerlukan adanya pembayaran yang mudah dan praktis dalam melakukan transaksi. Kemudahan melakukan kegiatan

transaksi tersebut biaya transaksi akan terdorong dan pada akhirnya akan menstimulus pertumbuhan ekonomi. Gerakan ini diperkirakan dapat menjadi solusi untuk mengantisipasi tingkat kriminalitas yang semakin tinggi dengan penggunaan uang tunai. Dengan metode pembayaran non-tunai, kejahatan seperti pencucian uang, pencurian maupun perampokan dapat diperkecil dan metode pembayaran non-tunai juga dapat memperkecil tingkat peredaran uang di Indonesia yang dapat menyebabkan inflasi. Pada awal munculnya pembayaran non-tunai, tidak begitu banyak masyarakat di Indonesia mengenal metode pembayaran tersebut. Pembayaran non-tunai dimulai dengan munculnya kartu kredit. Namun, terdapat kendala pada penggunaan kartu kredit karena kalangan masyarakat bawah sulit menggunakannya dengan baik.

Munculnya uang elektronik membuat seluruh lapisan masyarakat dapat menggunakannya. Namun, kurangnya informasi menyebabkan masyarakat masih jarang dan bahkan masih tidak mengetahui apa uang elektronik itu. Kebanyakan masyarakat di Indonesia saat ini masih merasa bahwa penggunaan uang tunai merupakan metode pembayaran paling efisien untuk kegiatan sehari-hari. Selanjutnya, kurangnya mesin yang digunakan untuk melakukan pembayaran dengan uang elektronik juga belum menyebar secara menyeluruh membuat masyarakat banyak yang belum mengerti tujuan dari uang elektronik. Serta masih banyak kekhawatiran mengenai keamanan dari uang elektronik itu sendiri karena masyarakat tidak secara fisik memegang uang tersebut (Budiarty et al., 2022).

Teknologi yang semakin maju menyebabkan perubahan berkurangnya kekhawatiran atas keamanan uang elektronik. Hal tersebut disebabkan sudah bertambahnya mesin, tingkat keamanan dan keuntungan penggunaan uang elektronik tersebut. Penerapan digitalisasi transaksi di berbagai tempat dan bidang telah meningkatkan para pelaku usaha seperti UMKM. Kegiatan digitalisasi ini pun digerakkan mulai di dorong ketika mulai pandemi COVID-19 yang diharapkan bisa meneruskan kegiatan ekonomi tanpa harus berhubungan kontak secara fisik (Budiarty et al., 2022). Pada dasarnya *e-money* memiliki fungsi dan tujuan yang sama dengan uang fisik, yang membedakannya hanyalah pada uang elektronik, jumlah uang disimpan dalam bentuk data elektronik (Budiarty et al., 2022).

Uang elektronik pada dasarnya memiliki fungsi dan tujuan yang sama dengan uang fisik, yang membedakannya hanyalah pada uang elektronik, jumlah uang disimpan dalam bentuk data elektronik. Produk *e-money* pada umumnya dibagi menjadi dua kelompok yaitu *card based product* dan *software based product*.

1. *Card based product*

Jenis *e-money* ini menggunakan teknologi *smart card* (kartu pintar). Kartu ini ditanam chip semikonduktor, Kartu ini sudah sering digunakan di Indonesia seperti dalam melakukan pembayaran di jalan tol maupun melakukan transaksi di mini market. Berikut adalah beberapa contoh perusahaan uang elektronik berbasis kartu:

Tabel 1.1 Perusahaan Uang Elektronik Berbasis Kartu

No	Nama	Perusahaan
1	Mandiri e-money	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk
2	Brizzi	PT Bank Rakyat Indonesia
3	Flazz	PT Bank Central Asia
4	TapCash	PT Bank Negara Indonesia
5	Mega Cash	PT Bank Mega Tbk

Sumber: *gris.id*

2. *Software based Product*

Produk ini berdasarkan pada server dimana nilai elektronik terletak pada server yang terhubung melalui suatu jaringan. Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui satu jaringan komunikasi seperti internet pada saat melakukan suatu pembayaran. Jenis ini biasanya digunakan oleh penerbit yang berasal dari perusahaan non perbankan. Berikut adalah beberapa contoh perusahaan uang elektronik berbasis server :

Tabel 1.2 Perusahaan Uang Elektronik Berbasis Server (*e-wallet*)

No	Nama	Perusahaan
1	Go-Pay	PT Dompot Anak Bangsa
2	Dana	PT Espay Debit Indonesia
3	OVO Cash	PT Visionet Internasional
4	Shopee Pay	PT Airpay International Indonesia
5	LinkAja	PT Fintek Karya Nusantara

Sumber: *qris.id*

Perkembangan uang elektronik sangatlah besar di masa sekarang, ini bisa dilihat dari banyaknya pilihan sistem pembayaran pada banyak tempat seperti mall, jalan tol, hingga stan makanan. Pada masa sekarang, uang elektronik mulai menjadi pilihan yang lebih banyak dipilih masyarakat di banding media pembayaran non-tunai yang lain.

Majunya sistem pembayaran ini membuat perkembangannya melaju dengan cepat seiring dengan majunya teknologi hingga terciptanya produk uang elektronik baru yaitu uang elektronik berbasis server. Uang elektronik berbasis server kini digunakan untuk banyak hal dari hal besar hingga hal kecil seperti untuk memesan makanan. Dalam penelitian ini, uang elektronik berbasis server yang dibahas adalah produk dari PT Dompot Anak Bangsa yaitu *Go-Pay*. *Go-Pay* adalah salah satu uang elektronik berbasis server yang pertama kali ada di Indonesia dan kini menjadi salah satu yang terbesar di Indonesia.

Pemerintah melalui Bank Indonesia selaku Bank Sentral terus meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dalam mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Bank Indonesia juga mendorong percepatan dan perluasan program elektronifikasi untuk transaksi pemerintah daerah dan mendorong transformasi digital di sektor keuangan. Pada era digital saat ini, Pada era globalisasi ekonomi digital, kesuksesan ekonomi sebagian ditentukan oleh proses transformasi yang memberikan nilai lebih pada suatu sistem maupun produk (Wahyudi & Nirmala, 2022) sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti *QR code* yang digunakan oleh aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Dengan banyaknya *QR code* yang diterbitkan

oleh aplikasi *e-wallet* menyebabkan merchant harus menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi *e-wallet* yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Hal ini juga menyebabkan konsumen harus mempunyai berbagai macam aplikasi agar dapat melakukan pembayaran digital dan ini dianggap tidak efisien. Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis shared delivery channel yang disebut QRIS (Quick Response Indonesian Standard). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019 (Sumber).

QRIS wajib digunakan tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR. Tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS dapat digunakan melalui aplikasi uang elektronik server based dompet elektronik, atau mobile banking. Jika sebelumnya merchant perlu menyediakan beberapa *QR code* untuk beberapa aplikasi pembayaran digital kini cukup memiliki satu *QR code* saja, yaitu QRIS. Dengan adanya QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan non bank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi yang telah bekerja sama dengan QRIS (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Teknologi sangat berperan dalam mengefisiensikan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Perilisan QRIS diharapkan dapat membuat pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital. Namun, penerapan QRIS belum sejalan dengan fakta yang ada di lapangan, oleh karena itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap QRIS terutama terkait pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital (Witjaksono et al., 2021).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan ada diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kepercayaan mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung terhadap QRIS sebagai media pembayaran digital?
2. Bagaimana perilaku mahasiswa sebagai konsumen QRIS terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai media pembayaran?
3. Bagaimana prioritas penggunaan QRIS pada mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran berapa besar persentase tingkat kepercayaan mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung terhadap QRIS.
2. Untuk mengetahui bagaimana perilaku konsumen terhadap menyebar luasnya pilihan penggunaan menggunakan QRIS sebagai media transaksi di Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui bagaimana prioritas penggunaan QRIS sebagai media pembayaran oleh mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ada diatas, maka penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain.

1. Penelitian ini berguna untuk mendapatkan gambaran secara umum bagaimana pandangan mahasiswa terhadap penyebaran penggunaan QRIS sebagai pilihan media pembayaran non-tunai
2. Bagi perusahaan, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu petunjuk bagi meningkatkan layanan QRIS sehingga dapat berjalan lebih baik lagi dan memperbaiki kekurangan yang ada saat ini.
3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi yang berkaitan dengan pembayaran non-tunai dan dapat mendorong agar mengutamakan menggunakan QRIS.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Uang

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) uang adalah alat tukar atau standar pengukuran nilai (kesatuan hitung) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu. Seiring perkembangan uang yang semakin pesat, definisi uang mempengaruhi jenis-jenis uang yang masuk dalam definisi tersebut. Ekonom mendefinisikan uang sebagai sesuatu yang secara umum diterima dalam pembayaran barang dan jasa atau pembayaran atas utang. Tetapi definisi ini masih sangat sederhana. Uang adalah persediaan asset yang dapat dengan segera digunakan untuk melakukan transaksi (Greg Mankiw, 2006). Uang adalah segala sesuatu yang umum diterima sebagai alat penukaran dan sebagai alat pengukur nilai, yang pada waktu bersamaan bertindak sebagai alat penimbun kekayaan. Dari definisi ini, diketahui bahwa segala sesuatu yang sudah memenuhi definisi ini sudah dianggap uang, baik itu terbuat dari logam, kertas atau benda lainnya yang sudah diterima oleh masyarakat sebagai alat penukar, pengukur nilai dan sebagai alat penimbun kekayaan. Dengan demikian pengertian uang adalah sebuah alat pembayaran yang diterima secara umum untuk segala macam transaksi baik barang atau jasa.

2. Fungsi Uang

Uang merupakan bagian yang tidak dipisahkan dari denyut kehidupan ekonomi masyarakat. Stabilitas ekonomi dan pertumbuhan ekonomi suatu negara dapat ditentukan oleh sejauh mana peranan uang dalam perekonomian oleh masyarakat

dan otorita moneter. Definisi uang bisa dibagi dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum (law) dan definisi uang menurut fungsi. Definisi uang menurut hukum yaitu sesuatu yang ditetapkan oleh undang-undang sebagai uang dan sah untuk alat transaksi perdagangan. Sedangkan definisi uang menurut fungsi, yaitu sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam transaksi perdagangan serta untuk pembayaran hutang-piutang (Yuliadi, 2014).

Fungsi uang dalam perekonomian adalah sebagai alat untuk memenuhi bermacam-macam kebutuhan hidup. Uang mempunyai beberapa fungsi. Fungsi uang dapat digolongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. Yang termasuk fungsi asli adalah sebagai alat tukar dan alat satuan hitung. Sedangkan fungsi turunan mencakup standar atau ukuran pembayaran yang ditunda, alat penyimpanan kekayaan dan alat pengalih kekayaan. Uang dikenal mempunyai empat fungsi, dua diantaranya merupakan fungsi yang sangat mendasar sedangkan dua lainnya adalah fungsi tambahan (Chaveesuk et al., 2021). Dua fungsi dasar tersebut adalah peranan uang sebagai berikut:

a. Alat Tukar

Peranan uang sebagai alat tukar mensyaratkan bahwa uang tersebut harus diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran. Artinya, si penjual barang mau menerima uang sebagai pembayaran untuk barangnya karena percaya bahwa uang tersebut juga diterima oleh orang lain (masyarakat umum) sebagai alat pembayaran apabila ia nanti memerlukan untuk membeli suatu barang.

b. Fungsi Uang sebagai Penyimpanan Nilai/Daya Beli

Alat dengan sifat manusia sebagai pengumpul kekayaan. Pemegangan uang merupakan salah satu cara untuk menyimpan kekayaan. Kekayaan tersebut bisa dipegang dalam bentuk-bentuk lain seperti tanah, kerbau, berlian, emas, saham, mobil dan sebagainya. Syarat utama untuk ini adalah bahwa uang harus menyimpan daya beli atau nilai.

3. Jenis Uang

Uang dapat dibedakan atas dasar pihak yang mengeluarkan, bahan uang, Negara yang mengeluarkan uang dan nilai uang sebagai berikut:

a. Jenis Uang Berdasarkan Pihak yang Mengeluarkan

Berdasarkan pihak yang mengeluarkan, uang dibedakan menjadi uang kartal dan uang giral. Uang kartal adalah uang kertas atau logam yang beredar di masyarakat. Uang giral adalah alat pembayaran berupa cek, bilyet giro, dan sejenisnya.

b. Jenis Uang Berdasarkan Bahan Uang

Berdasarkan bahan yang digunakan uang untuk membuat, uang dibedakan atas uang logam dan uang kertas. Uang logam adalah uang yang bahannya terbuat dari logam berupa emas, perak atau logam lainnya yang beredar sebagai alat pembayaran. Sedangkan, uang kertas adalah uang yang bahannya terbuat dari kertas serta penggunaannya diatur oleh undangundang dan kebiasaan.

c. Jenis Uang Berdasarkan Negara yang Mengeluarkan Uang

Berdasarkan Negara yang mengeluarkan, uang dibedakan atas uang dalam negeri (domestik/nasional) dan uang luar negeri. Uang dalam negeri adalah uang yang dikeluarkan oleh Negara yang bersangkutan. Uang luar negeri adalah uang yang beredar dalam suatu Negara, tetapi yang mengeluarkannya adalah Negara lain.

d. Jenis Uang Berdasarkan Nilai Uang

Berdasarkan perbandingan nilai bahan dengan nilai tukar, uang dibedakan atas uang bernilai penuh dan uang tidak bernilai penuh. Uang nilai penuh (full bodied money) adalah uang yang nilai bahannya (nilai intrinsiknya) sama dengan nilai nominal atau nilai penuh yang terdapat pada standar emas. Uang tidak bernilai penuh adalah uang yang nilai bahannya (nilai intrinsiknya) lebih kecil daripada nilai nominalnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jenis uang secara sederhana dapat dijelaskan dengan uang giral dan uang kartal, namun jika dijelaskan secara mendetail jenis uang dapat dibedakan menjadi 4; yaitu berdasarkan pihak yang mengeluarkan; jenis uang berdasarkan bahan uang; jenis uang berdasarkan Negara

yang mengeluarkan dan jenis uang berdasar nilai uang. Pada tahun 2007, muncul istilah baru dalam sistem pembayaran di Indonesia yaitu uang elektronik atau *e-money*, yang kemudian pada bulan Agustus tahun 2014 dipelopori oleh Bank Indonesia dengan diluncurkannya program gerakan nasional non-tunai (GNNT), yaitu gerakan sosial penggunaan uang non-fisik (*less cash society*) sebagai bentuk pengurangan transaksi menggunakan uang fisik atau yang dikenal dengan uang kartal.

4. Evolusi Sistem Pembayaran

Fungsi dan bentuk uang mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Hal ini dapat kita lihat melalui evolusi sistem pembayaran (*payments system*). Pembayaran yang dimaksud ialah cara bagaimana transaksi dilakukan dalam perekonomian. Sistem pembayaran telah berubah sepanjang waktu, demikian pula dengan bentuk uang. Pada awalnya, emas digunakan sebagai alat pembayaran utama kemudian asset kertas seperti cek dan uang kertas mulai digunakan untuk sistem pembayaran dan dianggap sebagai uang. Bahwa sistem pembayaran berujung pada memiliki makna penting terhadap bagaimana uang akan didefinisikan di masa mendatang. Diawali dari uang komoditas (*commodity money*), dimana uang terbuat dari logam berharga atau komoditas berharga lainnya; misal, emas atau perak (Chaveesuk et al., 2021).

Dari zaman dahulu uang komoditas dijadikan sebagai alat pembayaran utama dikalangan masyarakat kecuali masyarakat yang primitif. Tentu terdapat kelemahan atau permasalahan yang muncul dari uang komoditas ini. Selain berat, uang komoditi juga sulit untuk dibawa dalam jumlah besar. Terlebih kalau terjadi transaksi yang mempunyai nilai besar. Kemudian muncullah uang berbentuk kertas yang dinamakan uang fiat (*fiat money*). Uang fiat berarti uang kertas yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai alat pembayaran yang sah tetapi tidak dapat dikonversikan ke dalam bentuk koin atau logam berharga. Kelebihan dari uang koin adalah bentuknya yang lebih ringan. Tetapi uang kertas dapat diterima sebagai alat pembayaran jika ada kredibilitas dari otoritas yang menerbitkan uang kertas tersebut. Kelemahan dari uang kertas yang serupa dengan uang koin adalah mudah dicuri dan cukup mahal untuk dibawa dalam jumlah besar (Ondrus & Pigneur, 2006).

Maka permasalahan tersebut diatasi dari berbagai kelemahan alat pembayaran sebelumnya, muncullah cek, yaitu suatu tahapan baru dalam evolusi sistem pembayaran. Cek juga merupakan suatu hasil dari perkembangan perbankan modern. Pengertian cek sendiri adalah suatu instruksi dari pihak pertama ke Bank pihak pertama untuk mengirimkan uang dari rekening pihak pertama ke rekening pihak kedua ketika pihak kedua tersebut menyetorkan cek yang diterimanya. Cek menutupi kelemahan uang logam dan uang kertas, yaitu mahal jika dibawa dalam jumlah besar. Bentuk cek hanya sehelai kertas yang dapat memungkinkan terjadinya transaksi dalam jumlah besar tanpa harus membawa sejumlah besar mata uang. Penemuan cek adalah suatu inovasi yang dapat meningkatkan efisiensi sistem pembayaran.

Keuntungan lain dari cek adalah dapat mengurangi kerugian seandainya cek tersebut dicuri, dan karena cek memberikan bukti pembelian dengan nyaman. Tetapi terdapat juga permasalahan/kelemahan dari cek. Pertama, dibutuhkannya waktu untuk memberikan cek dari pihak pertama ke pihak kedua jika mereka berada di tempat yang berbeda, terlebih dengan kondisi membutuhkan pembayaran dengan cepat. Kedua, tingginya biaya administrasi dalam proses pencairan cek. Tahapan evolusi sistem pembayaran berikutnya adalah pada zaman teknologi yang sudah mulai maju dan berkembang, yaitu pada saat ini. Meluasnya penggunaan internet dan juga semakin murahnya computer memunculkan pembayaran secara elektronik. Apalagi biayanya tidaklah terlalu mahal dan sangat efisien. Beberapa bentuk dari pembayaran secara elektronik adalah *E-Banking* dan *E-money*. Ebanking memudahkan nasabah dalam bertransaksi. Tidak perlu ngantri di kantor cabang, tidak perlu biaya prangko untuk mengirim cek. Nasabah hanya tinggal membuka komputer dan meng-klik saja, maka transaksi sudah selesai. Terlebih sekarang muncul yang disebut dengan Smartphone, jadi bisa melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja. Bentuk kedua dari pembayaran secara elektronik ialah *e-money* (uang elektronik).

Uang elektronik akan menggantikan posisi dari uang tunai dari sistim pembayaran. Bentuk dari *e-money* adalah kartu yang terdapat chips di dalamnya. Uang elektronik

memudahkan masyarakat untuk berbelanja tanpa harus membawa uang tunai dalam jumlah besar. Hanya tinggal membawa kartu, menggesek maka transaksi selesai. Tidak perlu ada kembalian, karena jumlah pembelian langsung dipotong dari saldo yang ada di kartu. Tetapi terdapat kelemahan dari alat pembayaran *e-money* yang berakibat uang tunai masih dipakai di masyarakat, yaitu pertimbangan pribadi masyarakat akan keamanan, baik keamanan dari uang yang didalamnya maupun data atau informasi dari nasabah. Karena sekarang ini sudah banyak kejahatan berbasis teknologi yang disebut *Cyber Crime*.

Menurut Bank Indonesia alat pembayaran boleh dikatakan berkembang sangat pesat dan maju. Jika kita menengok kebelakang yakni awal mula alat pembayaran itu dikenal, sistem barter antar barang yang diperjual belikan adalah kelaziman di era pra-modern. Dalam perkembangannya, mulai dikenal satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran yang lebih dikenal dengan uang. Hingga saat ini uang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku di masyarakat. Selanjutnya alat pembayaran terus berkembang dari alat pembayaran tunai (cash based) ke alat pembayaran nontunai (non-cash) seperti alat pembayaran berbasis kertas (paper based), misalnya, cek dan bilyet giro. Selain itu dikenal juga alat pembayaran paperless seperti transfer dana elektronik dan alat pembayaran memakai kartu atau *card based* seperti kartu kredit, kartu debit dan kartu Prabayar.

Dengan demikian perkembangan sistem pembayaran sangatlah pesat, berawal dari teknik barter, kemudian menjadi logam mulia, namun karena dinilai terlalu mahal maka diganti dengan uang barang, lalu seiring perkembangan jaman, uang mulai menjadi hal baku yaitu uang secara umum atau yang kita kenal sebagai uang fisik, berupa uang kertas dan uang logam, di era modern perkembangan uang mengikut perkembangan jaman, mulai muncul adanya uang berbentuk elektronik atau kartu (LessCash) baik berupa ATM, kartu kredit, uang elektronik, *E-Banking*, dan rekening.

5. Sejarah Uang Elektronik

Perkembangan *e-money* sendiri dimulai sejak 1960. Saat itu perusahaan komputer raksasa IBM bekerja sama dengan *American Airlines* menciptakan suatu sistem yang disebut SABRE (Semi-Automatic Business Research Environment) yang memungkinkan kantor-kantor *American Airlines* untuk dipasangkan dengan terminal yang terhubung dengan jaringan telepon yang memungkinkan perusahaan mengecek secara langsung jadwal keberangkatan, ketersediaan kursi, dan secara digital membuat pesanan yang kemudian bisa dibayarkan menggunakan sistem kredit. Tahun 1970an Bank di Amerika dan Eropa telah menggunakan mainframe komputer untuk melacak transaksi antar cabang bank lain, sistem ini terbukti sukses melewati batasan Internasional pertukaran kurs dibutuhkan.

6. Pengertian Uang Elektronik

Dalam salah satu publikasi *Bank for International Settlement* mendefinisikan uang elektronik sebagai *Produk Stored Value* atau *Prepaid* dimana uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Uang elektronik yang dimaksud adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di Bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media elektronik tersebut (Susanto et al., 2022).

Menurut Surat Edaran Bank Indonesia NOMOR:11/12PBI/2009, Uang elektronik adalah pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan dimpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

7. Jenis Uang Elektronik

Jenis Uang elektronik berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit uang elektronik tersebut menurut BI dibagi menjadi :

- a. Uang Elektronik *Registered*, merupakan Uang elektronik yang data identitas pemegangnya tercatat/terdaftar pada penerbit uang elektronik. Dalam kaitan ini, penerbit harus menerapkan prinsip mengenal nasabah dalam menerbitkan uang elektronik yang tersimpan pada *media chip* atau server jenis *registered* adalah Rp 5.000.000, 00 (Lima juta Rupiah).
- b. Uang Elektronik *Unregistered*, merupakan Uang Elektronik yang data identitasnya pemegang tidak tercatat/terdaftar pada penerbit Uang Elektronik. Batas maksimum Uang Elektronik yang tersimpan pada *media chip* atau server untuk jenis *unregistered* adalah Rp 1.000.000, 00 (satu juta Rupiah).

8. Kelebihan dan Kekurangan Uang Elektronik

Kekurangan menggunakan uang elektronik yaitu:

- a. Sulitnya mengecek saldo menjadi kekurangan menggunakan uang elektronik. Sehingga, saat melakukan pembayaran bisa jadi konsumen tidak mengetahui saldonya habis. Contohnya, saat membayar di gerbang tol, pengendara terpaksa meminta bantuan petugas karena tak mengetahui saldonya habis. Akibatnya, terjadi hambatan saat transaksi.
- b. Belum banyaknya *merchant* yang menyediakan fasilitas uang elektronik di Indonesia. Ini membuat seseorang yang memiliki uang elektronik alias *e-money* menjadi tidak maksimal menggunakan kartunya. Bahkan untuk beberapa *merchant*, misalnya perusahaan taksi yang sudah menggunakan uang elektronik, terkadang supirnya menyembunyikan alat ini. Dibatasi penggunaan uang elektronik adalah karena uang elektronik tidak memberikan tambahan pendapatan uang tunai.

- c. Selain itu, kekurangan menggunakan uang elektronik adalah jika kartunya hilang, uangnya pun ikut hilang. Perbedaan tersebut terjadi karena kehilangan kartu uang elektronik tidak dapat dikembalikan uangnya. Hal tersebut berbeda dengan kehilangan kartu ATM yang dana di dalamnya masih dapat diatasi dengan pemblokiran rekening. Oleh karena itu, masyarakat lebih memilih menggunakan kartu ATM.
- d. Tak dilengkapi dengan pin dan di dalam kartu tak tertera nama pemilik, melainkan hanya data saldo. Sehingga mudah tertukar atau hilang dengan prosedur pengembalian yang sulit.

Kelebihan menggunakan uang elektronik adalah:

- a. Uang elektronik memudahkan dan mempercepat transaksi. Misalnya, saat antre di gerbang tol atau naik Transjakarta. Pembayaran di gerbang tol cenderung lebih cepat karena masih jarang yang menggunakan uang elektronik ini sehingga terhindar dari masalah antrian.
- b. Uang elektronik sangat fleksibel dan tidak perlu membawa uang tunai. Bahkan lebih mudah mengontrol pengeluaran karena dana. Ini bisa menjadi pos untuk transportasi atau makan yang sudah dijatahkan.
- c. Uang elektronik juga sangat berguna bagi pengguna yang konsumtif dan malas mencatat pengeluaran. Ketika dana tersebut memang sudah saatnya habis, tinggal diisi lagi sesuai anggaran. Sehingga pengeluarannya terkontrol, tidak asal menggesek kartu saja.
- d. Selain itu, uang elektronik juga efektif diberikan pada sopir atau asisten rumah tangga, untuk keperluan membeli bensin, parkir, belanja di supermarket dan sebagainya, karena mempermudah pengontrolan.

9. Pengertian Perilaku Konsumen

Dalam mengenal konsumen diperlukan pemahaman mengenai perilaku konsumen yang merupakan perwujudan seluruh aktivitas jiwa manusia itu sendiri. Perilaku konsumen adalah suatu tindakan-tindakan nyata individu atau kumpulan individu, misalnya suatu organisasi yang dipengaruhi oleh aspek eksternal dan internal yang mengarahkan mereka untuk memilih dan mengkonsumsi barang atau jasa yang

diinginkan (Dennis et al., 2009).

Perilaku konsumen suatu studi unit pembelian dan proses pertukaran yang melibatkan perolehan, konsumsi, dan pembuangan barang, jasa, pengalaman serta ide. Perilaku konsumen adalah suatu tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, perilaku konsumen merupakan kegiatan-kegiatan individu yang langsung terlibat dalam jasa, termasuk di dalamnya proses pengambilan keputusan (Manyiwa & Crawford, 2002). Definisi sederhana ini mengandung konsep penting. Pertama, konsumen tidak dapat mengelak dari proses pertukaran dimana segala sumber transfer di antara kedua belah pihak. Proses pertukaran melibatkan serangkaian langkah-langkah, dimulai dengan tahap perolehan atau akuisisi, lalu ketahap konsumsi dan berakhir dengan disposisi produk atau jasa.

Kepuasan konsumen adalah tingkat perasaan konsumen setelah membandingkan dengan harapannya (Kahneman & Tversky, 1984). Seorang pelanggan jika mereka puas dengan nilai yang diberikan oleh produk atau jasa maka sangat besar kemungkinan untuk menjadi pelanggan dalam waktu yang lama. Kepuasan pelanggan dibagi dua macam yaitu kepuasan fungsional dan kepuasan fisiologis. Kepuasan fungsional merupakan kepuasan yang diperoleh dari fungsi suatu produk yang dimanfaatkan sedangkan kepuasan fisiologis merupakan kepuasan yang diperoleh dari atribut yang bersifat tidak berwujud dari produk.

Perilaku konsumen perlu dipelajari untuk mengetahui karakteristik konsumen dalam memasarkan suatu produk. Pemahaman tentang konsumen dan proses konsumsi akan menghasilkan sejumlah manfaat, yang diantaranya adalah kemampuan untuk membantu para manajer mengambil keputusan, memberikan para peneliti pemasaran pengetahuan dasar ketika menganalisis konsumen membantu legeslatif negara. Pembuat peraturan menciptakan hukum dan peraturan yang berhubungan dengan pembelian dan penjualan barang atau jasa, dan membantu konsumen menengah dalam pengambilan keputusan yang lebih baik.

Perilaku konsumen adalah tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan menyusuli tindakan ini. Subjek ini dapat dibagi dari beberapa perspektif yaitu: (1) pengaruh konsumen, (2) menyeluruh, (3) antar budaya (Stephen P. Robbins, 2012). Kategori-kategori ini akan bertumpang tindih sampai jangkauan tertentu. Perilaku konsumen memiliki kepentingan khusus bagi orang dengan berbagai alasan, berhasrat mempengaruhi atau mengubah perilaku itu termasuk mereka yang kepentingan utamanya adalah pemasaran, pendidikan, dan perlindungan konsumen serta kebijakan umum.

Teori tingkah laku konsumen dapat dibedakan dalam dua macam pendekatan: pendekatan nilai guna (*cardinal utility*) dan pendekatan nilai guna ordinal. Dalam pendekatan nilai guna cardinal dianggap manfaat atau kenikmatan yang diperoleh seorang konsumen dapat dinyatakan secara kuantitatif. Dalam pendekatan nilai guna ordinal, manfaat atau kenikmatan yang diperoleh masyarakat dari mengkonsumsi barang-barang tidak dikuantifikasikan. Seorang konsumen bersedia membeli suatu barang ialah karena barang itu berguna baginya. Seorang konsumen tidak hanya menginginkan satu macam saja, tetapi ia membutuhkan banyak dan beragam barang (Gefen et al., 2003).

Tiap-tiap macam barang itu ada gunanya bagi konsumen yang bersangkutan, ada barang yang gunanya tinggi, ada yang gunanya sedang, dan sebaliknya juga ada yang gunanya rendah. Analisis perilaku konsumen dengan pendekatan kardinal menggunakan asumsi bahwa kepuasan seorang konsumen dalam mengkonsumsi suatu barang dapat diukur dengan satuan kepuasan yang akan diperoleh konsumen tersebut dalam jumlah tertentu. Tambahan kepuasan yang diperoleh dari penambahan jumlah barang yang dikonsumsi ini disebut kepuasan marginal (Sadono, 2008).

Perilaku konsumen sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada diluar diri manusia (eksternal) dan faktor-faktor yang ada di dalam diri manusia (internal). Faktor eksternal yang utama adalah faktor kebudayaan dan sosial, sedangkan faktor

internal yang utama adalah faktor pribadi dan psikologis. Perilaku konsumen dapat diartikan adalah tindakan yang dilakukan oleh konsumen dalam pengambilan keputusan berdasarkan keinginan yang ada pada dirinya dan memperoleh manfaat setelah mengkonsumsi terhadap pilihan dari keputusan yang telah diambil, manfaat itu dipaparkan menjadi dua bentuk yaitu nilai guna kardinal dan nilai guna ordinal atau dapat dikatakan nilai guna yang kepuasannya dapat dihitung, dan nilai guna yang kepuasannya tidak dapat dihitung. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi konsumen dalam mengambil tindakannya antara lain dari faktor budaya, faktor sosial, faktor psikologi, dan faktor personal yang berasal dari pribadi konsumen itu sendiri seperti aspek usia, jenis kelamin, pendapatan dan minat.

10. Minat Beli Konsumen

Minat beli merupakan kecenderungan konsumen untuk membeli suatu merek atau mengambil tindakan yang berhubungan dengan pembelian yang diukur dengan tingkat kemungkinan konsumen melakukan pembelian. Hal ini sangat diperlukan oleh para pemasar untuk mengetahui minat beli konsumen terhadap suatu produk, baik para pemasar maupun ahli ekonomi menggunakan variabel minat untuk memprediksi perilaku konsumen dimasa yang akan datang. Minat beli adalah merupakan bagian dari komponen perilaku konsumen dalam sikap mengkonsumsi, kecenderungan responden untuk bertindak sebelum keputusan membeli benar-benar dilaksanakan.

Jika seseorang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap obyek tertentu, maka dia akan terdorong untuk berperilaku menguasai produk tersebut. Sebaliknya jika motivasinya rendah, maka dia akan mencoba untuk menghindari obyek yang bersangkutan. Implikasinya dalam pemasaran adalah untuk kemungkinan orang tersebut berminat untuk membeli produk atau merek yang ditawarkan pemasaran atau tidak.

Menurut Ferdinand (2014), minat beli dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Minat eksploratif, minat ini menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat-sifat positif dari produk tersebut.
- b. Minat preferensial, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut. Preferensi ini hanya dapat diganti jika terjadi sesuatu dengan produk preferensinya.
- c. Minat transaksional, yaitu kecenderungan seseorang untuk membeli produk.
- d. Minat referensial, yaitu kecenderungan seseorang untuk mereferensikan produk kepada orang lain.

11. Indikator Perilaku Konsumen

Menurut Nugroho (2019), perilaku konsumen yaitu terdiri dari :

1. Sebelum membeli
2. Membeli
3. Mengonsumsi

Sementara menurut Solomon (2009), perilaku konsumen yaitu sebagai berikut:

1. Merek Produk
2. Pengetahuan tentang Produk
3. Perasaan seseorang terhadap produk
4. Kenyamanan Berbelanja Membandingkan harga suatu produk.

Menurut Kotler (2009), indikator konsumen adalah sebagai berikut:

1. Komponen Kognitif

Kepercayaan konsumen dan persepsi tentang objek. Objek yang dimaksud adalah atribut produk, semakin positif kepercayaan terhadap suatu merek atau produk, maka keseluruhan komponen kognitif akan mendukung sikap secara keseluruhan menekankan bahwa kognitif sebagai bentuk atas kepercayaan akan terbentuk melalui pengetahuan, karena akan melalui proses mengetahui atribut dan manfaat yang mana mempengaruhi kepercayaan konsumen.

2. Komponen Afektif

Komponen yang merefleksikan perasaan seseorang terhadap suatu objek, apakah objek tersebut diinginkan atau disukai. Afektif juga mencerminkan motivasi yang mana seseorang akan mengalami dorongan emosi & fisiologis. Dalam pembelian impulsif (*impulse purchase*), perasaan (afektif) yang kuat akan diikuti dengan tindakan pembelian

3. Komponen Konatif

Merefleksikan kecenderungan dan perilaku aktual terhadap suatu objek, yang mana komponen ini menunjukkan kecenderungan melakukan suatu tindakan, tindakan pada komponen konatif adalah keinginan berperilaku (*behavioral intention*), maka variabel tindakan pengunjung dalam penelitian ini bisa diukur dengan indikator atas produk yang diinginkan atau dipilih konsumen.

B. Tinjauan Empiris

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
1.	Josef Evan Sihaloho, 2020	Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesian Standard</i> bagi Perkembangan UMKM di Medan	Kualitatif	QRIS bisa membantu para pedagang UMKM untuk menerima perkembangan.
2.	Nindi Anindiya Putri, 2020	Pelaksanaan Penggunaan <i>Quick Response Code</i> (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran di Kota Semarang	Kualitatif dengan analisis deskriptif	Pelaksanaan penggunaan QRIS di kota Semarang tidak efektif karena adanya kendala internal yang berasal dari peraturan dan kendala eksternal yang berasal dari

				luar perarturan tersebut.
3.	Fani Al Vionita, 2021	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU	Kuantitatif	Persepsi secara kemanfaatan dan kemudahan QRIS membuat kinerja pekerjaan dapat menjadikan pembayaran digital lebih efisien.
4.	Oktoviana Banda Saputri, 2020	Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital	Kuantitatif	Bagi para masyarakat Indonesia yang mayoritas terdiri dari generasi milenial, QRIS merupakan solusi terbaik bagi masyarakat untuk dapat bertransaksi pembayaran digital secara mudah, cepat dan aman.
5.	Azzahroo & Estiningrum, 2021	Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran	Kuantitatif Asosiatif	Semakin meningkatnya pengguna <i>smartphone</i> yang canggih maka semakin cepat menyelesaikan pembayaran yang akan membuat pengguna QRIS akan meningkat dengan pesat.

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Hal ini dikarenakan peneliti berupaya melakukan penelitian ini untuk mengumpulkan fakta-fakta yang tersedia, dan penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada bentuk usaha mengungkap suatu masalah serta keadaan dengan sebagaimana adanya tanpa menambah atau mengurangi sehingga yang diteliti dilihat sebagai sesuatu yang utuh.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Bandar Lampung. Pemilihan daerah tersebut karena Universitas Lampung adalah Universitas terbesar di Kota Bandar Lampung. Alasan penulis mengambil Jurusan Ekonomi Pembangunan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung adalah karena mahasiswa jurusan ekonomi pembangunan lebih memiliki pemikiran kritis terhadap fenomena ekonomi yang terjadi di sekitar, mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan dituntut lebih sensitif karena sesuai dengan hal pokok yang dipelajari di jurusan tersebut yaitu ilmu ekonomi hingga dasarnya yaitu makro dan mikro.

C. Jenis dan Sumber Data

Jenis data Yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer

Data Primer adalah data yang di kumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan pengolahnya. Peneliti mendapat data sekunder dari buku-buku, hasil lapangan dan internet.

Adapun data primer dan sekunder diperoleh melalui:

- a. Kuesioner (angket), merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang mementingkan analisis yang mementingkan sikap-sikap, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang dapat terpengaruhi oleh sistem yang di ajukan atau sistem yang sudah ada peneliti menyediakan daftar pertanyaan yang diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian.
- b. Observasi, yaitu melakukan peninjauan, pengamatan secara langsung kelokasi penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh sang peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lampung yang sudah melakukan aktifitas lebih dari 1 tahun dan masih aktif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling* dimana merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2002). Berikut adalah jumlah sampel yang dihitung dengan *purposive sampling* :

$$n = \frac{z^2 a/2 * p(1-p)N}{d^2(N-1) + z^2 a/2 p(1-p)}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

$z^2 a/2$: Nilai Z pada tingkat kepercayaan $1-a/2$ * (1,96)\

p : Proporsi hal yang diteliti (0,55)

d : Tingkat kepercayaan atau ketepatan yang diinginkan (0,1)

N : Jumlah Populasi (533)

Berdasarkan rumus diatas maka jumlah sampel dari 533 populasi adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{3,8416 * 0,55(1-0,55)(533)}{0,1^2(533-1) + 3,8416 * 0,55(1-0,55)}$$

$$n = \frac{0,950796(533)}{5,32 + 0,950796}$$

$$n = \frac{506,774268}{6,270796}$$

$$n = 80,8149 \text{ dibulatkan menjadi } 81$$

E. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel diperlukan untuk menjelaskan variabel yang diidentifikasi sebagai upaya pemahaman dalam penelitian. Definisi variabel yang diteliti adalah sebagai berikut:

a. Perilaku Konsumen

Perilaku Konsumen dapat diartikan adalah tindakan yang dilakukan oleh konsumen dalam pengambilan keputusan berdasarkan keinginan yang ada pada dirinya dan memperoleh manfaat setelah mengkonsumsi terhadap pilihan dari keputusan yang telah diambil, manfaat itu dipaparkan menjadi dua bentuk yaitu nilai guna cardinal dan nilai guna ordinal atau dapat dikatakan nilai guna yang kepuasannya dapat dihitung, dan nilai guna kepuasannya tidak dapat dihitung (Greg Mankiw, 2006). Dalam penelitian ini menggunakan persepsi, norma sosial dan sikap dari pengguna uang elektronik yang dalam pengukurannya akan menggunakan skala likert.

b. Keputusan Menggunakan QRIS

Keputusan konsumen adalah kondisi seseorang dimana memiliki ketertarikan terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui lebih lanjut. Dalam penelitian ini keputusan penggunaan QRIS sebagai media pembayaran dengan uang elektronik menjadi variabel dependen atau variabel terikat. Keputusan

diukur dengan hasil perhitungan dari variabel bebas yang kemudian diakumulasikan untuk menyimpulkan tingkat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik.

F. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku konsumen terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran non-tunai, yang menjadi indikator identifikasi perilaku mahasiswa terhadap penggunaan QRIS sebagai berikut.

Tabel 3.1 Fokus Penelitian

Variabel	Indikator
Kognitif	Pemahaman mengenai manfaat dan kegunaan QRIS
	Kenyamanan pada penggunaan QRIS
	Pengetahuan tentang identitas dan keamanan QRIS
Afektif	Penilaian terhadap QRIS
	Keyakinan dalam manfaat penggunaan QRIS
Konatif	Keinginan untuk menggunakan QRIS
	Kecenderungan untuk mengutamakan QRIS

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Angket (Kuesioner). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan

mengetahui apa saja yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Adapun data dikumpulkan menggunakan angket dengan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert merupakan lima pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju yang merupakan sikap atau persepsi seseorang atas suatu kejadian atau pernyataan yang diberikan dalam bentuk koesioner.

Penelitian Skala Likert 5 titik, yang terdiri dari :

- a) Sangat setuju
- b) Setuju
- c) Kurang setuju
- d) Tidak setuju
- e) Sangat tidak setuju

Skala digunakan untuk mengukur tanggapan atau respon seseorang tentang objek yang diperoleh melalui jawaban secara bertingkat dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terhadap sampel. Langkah-langkah dalam menyusun Skala Likert adalah:

1. Menetapkan variabel yang akan diteliti
2. Menentukan indikator-indikator dari variabel yang diteliti
3. Menurunkan indikator tersebut menjadi daftar pertanyaan (kuesioner)

Kuesioner disebar menggunakan media Google Form yang sebelumnya sudah disebar di wilayah sekitar penulis untuk diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum disebar kepada objek penelitian yaitu mahasiswa Jurusan Ekonomi Pmebangunan Universitas Lampung.

H. Analisis Data

Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokkan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. (Sugiyono, 2002) Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini:

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

2. Statistik Inferensial

Pemakaian analisis inferensial bertujuan untuk menghasilkan suatu temuan yang dapat digeneralisasikan secara lebih luas ke dalam wilayah populasi. Untuk mendukung hasil penelitian, data penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan alat statistik melalui bantuan program SPSS. Adapun pengujian yang dilakukan adalah:

a. Uji Validitas dan Realibilitas

1) Uji validitas

Untuk melakukan analisis regresi dilakukan uji validitas dan reabilitas. Uji validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecepatan suatu alat ukur dalam melakukan kecermatan fungsi alat ukurnya. Pengujian menggunakan 2 sisi dalam taraf signifikan 0.05 jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen atau item-item pernyataan berkolerasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid), dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Adapun cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas kuesioner dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus koefisien alpha cronbach. Untuk mengetahui kuesioner tersebut sudah reliable akan dilakukan pengujian reabilitas kuesioner dengan bantuan komputer program SPSS.

Sesudah dilakukan kedua uji tersebut dan menemukan bahwa kedua hasil uji merupakan valid dan reliabel, selanjutnya penulis akan menyebarkan kuesioner ke target utama dalam penelitian yaitu mahasiswa jurusan ekonomi pembangunan Universitas Lampung. Setelah mendapatkan data dari kuesioner maka penulis akan melakukan 3 proses pengolahan data sebagai berikut :

1. Editing

Editing adalah suatu aktivitas yang dikerjakan setelah selesai melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan suatu penelitian dan pemeriksaan kembali data yang memiliki tujuan untuk mengetahui dan menilai relevansi data untuk diproses pada tahap berikutnya.

2. Coding

Coding adalah tahapan selanjutnya dalam pengolahan data sesudah dilakukan proses editing, yaitu aktivitas dengan melakukan pengklasifikasian jawaban dari kuesioner yang ditelah diisi oleh para responden. Hal ini biasanya dilakukan dengan melakukan pemberian nilai atau simbol agar dapat mempermudah penulis dalam melakukan pengolahan data.

3. Tabulasi

Tabulasi merupakan tahap berikutnya yaitu melakukan penyusunan data dalam bentuk tabel dengan tujuan melakukan analisis data sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Tabel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan bentuk tabel yang dinyatakan dalam bentuk persen.

Sesudah melakukan proses-proses tersebut maka penulis akan melakukan evaluasi dengan melakukan pengklasifikasian untuk menentukan tingkat perilaku mahasiswa jurusan ekonomi pembangunan Universitas Lampung terhadap penggunaan QRIS sebagai media pembayaran non-tunai. Hal ini akan diukur dengan pengklasifikasian dalam bentuk persentase dengan 5 tingkat dari sangat baik hingga sangat buruk. Perhitungan ini bisa dilihat pada bagian 4.3 pada bagian pembahasan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Identifikasi Perilaku Mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Non-Tunai” maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

- a. Mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung memiliki tingkat kepercayaan yang sangat baik terhadap QRIS sebagai media pembayaran digital karena memudahkan mahasiswa untuk melakukan pembayaran dan disertai keamanan yang cukup baik. Namun, masih terdapat mahasiswa yang merasa kurang baik terhadap QRIS karena meskipun memiliki keamanan yang cukup baik, keamanan dalam implementasi penggunaan QRIS terkadang masih memiliki kendala seperti *bug* dan *lag*.
- b. Perilaku mahasiswa sebagai konsumen QRIS sangat baik terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai media pembayaran karena QRIS menghemat waktu transaksi serta sangat menarik untuk digunakan sebagai alat pembayaran yang modern. Namun, masih terdapat beberapa mahasiswa yang memiliki rasa kurang baik terhadap QRIS karena meskipun terlihat menarik dan modern, konsumen memiliki persyaratan untuk melakukan transaksi seperti harus mengisi saldo terlebih dahulu agar bisa melakukan transaksi menggunakan QRIS.
- c. Sebagian besar mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Lampung cenderung akan memberikan prioritas pada QRIS saat melakukan

transaksi. Namun, masih terdapat mahasiswa yang memilih untuk tidak menggunakan QRIS saat bertransaksi karena kurangnya penerapan QRIS pada wilayah sekitar. Hal ini juga dialami pada penelitian Josef Evan Sihaloho dimana rata-rata UMKM yang tersedia disekitar wilayah kampus Universitas Lampung masih banyak yang belum menerapkan QRIS dikarenakan masih mengutamakan pembayaran tunai dibandingkan non-tunai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari identifikasi perilaku mahasiswa terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran non-tunai. Maka penulis mengemukakan saran terkait dengan hasil penelitian yang dilakukan, yaitu :

- a. Diharapkan staf dan developer bagi perusahaan QRIS dan perusahaan *e-money/e-wallet* dapat meningkatkan kualitas software dengan program yang semakin canggih agar lebih sedikit *bug* yang dialami pengguna sehingga pengguna semakin nyaman dan aman dalam menggunakan QRIS dan dapat meningkatkan pengguna yang berminat menggunakan QRIS.
- b. Memberikan lebih banyak kemudahan dan keunggulan dalam menggunakan pembayaran digital sehingga mahasiswa lebih tertarik lagi untuk menggunakan QRIS dan melakukan pembayaran non-tunai.
- c. Menerapkan lebih banyak pembayaran digital dan *barcode* QRIS pada tempat-tempat usaha di wilayah sekitar Universitas Lampung agar mahasiswa dan konsumen sekitar memiliki insentif untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021a). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021b). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
- Budiarty, I., Emalia, Z., Herlina Sitorus, N., Maimunah, E., Ekonomi Pembangunan, J., & Lampung, U. (2022). Penerapan Digitalisasi UMKM di Dusun Peninjauan Desa Bumi Agung Tegineneng Menghadapi Era “Less Contact Economy” pada Masa Setelah Covid-19. *Prosiding Seminar Teknologi, Akuntansi, Bisnis, Ekonomi, Dan Komunitas*, 22(6).
- Chaveesuk, S., Khalid, B., & Chaiyasoonthorn, W. (2021). Digital payment system innovations: A marketing perspective on intention and actual use in the retail sector. *Innovative Marketing*, 17(3), 109–123.
- Dennis, C., Merrilees, B., Jayawardhena, C., & Wright, L. T. (2009). E-consumer behaviour. *European Journal of Marketing*, 43(9).
- Ferdinand, Augusty. (2014). Metode Penelitian Manajemen. BP Universitas Diponegoro: Semarang.
- Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). Trust and tam in online shopping: AN integrated model. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(1).
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). Choices, values, and frames. *American Psychologist*, 39(4).
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller (2009). Manajemen Pemasaran, Edisi 13. Jakarta: Erlangga.
- Manyiwa, S., & Crawford, I. (2002). Determining linkages between consumer choices in a social context and the consumer's values: a means-end approach. *Journal of Consumer Behaviour*, 2(1), 54–70.

- Nirmala, T., & Widodo, T. (2011). EFFECT OF INCREASING USE THE CARD PAYMENT EQUIPMENT ON THE INDONESIAN ECONOMY. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi (JBE)*, 18(1), 36–45.
- Ondrus, J., & Pigneur, Y. (2006). Towards a holistic analysis of mobile payments: A multiple perspectives approach. *Electronic Commerce Research and Applications*, 5(3), 246–257.
- Putri, Nindi Anindya Utami. *Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Rangkuti, Fani Al Vionita. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Robbins, Stephen P dan Coulter, Mary. (2012). *Manajemen*, Jakarta: Erlangga.
- Saputri, O. B. (2020). Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. *J A*, 17(2), 2020–2237.
- Setiadi, Nugroho J. (2019). *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer Pada Motif, Tujuan, Dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sihaloho, Josef Evan. Atifah Ramadhani dan Suci Rahmayanti. (2020). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard bagi Perkembangan UMKM di Medan*, Jurnal Manajemen Bisnis Vol. 17 No.2, 2020.
- Solomon, M. R., & Rabolt, N. J. (2009). *Consumer Behavior in Fashion*. Pearson/Prentice Hall.
- Sukirno, Sadono. (2008). *Pengantar Teori Mikro Ekonomi*. Edisi Ketiga. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, P., Hoque, M. E., Hashim, N. M. H. N., Shah, N. U., & Alam, M. N. A. (2022). Moderating effects of perceived risk on the determinants–outcome nexus of e-money behaviour. *International Journal of Emerging Markets*, 17(2).

Wahyudi, H., & Nirmala, T. (2022). View of The Effect of Research and Development (R&D) Investment, E-Commerce Company Employee, and E-Commerce Transaction Volume on Economic Growth in Indonesia 2010Q1 – 2020Q4. *Peradaban Journal of Economic and Business*, 1(2).

Yuliadi. (2014). *Ekonomi Moneter*, Jakarta: PT Idex.