

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul

Perkembangan teknologi setelah pandemic covid-19 mengalami perubahan yang sangat pesat, karena tuntutan keadaan yang membatasi, serta situasi yang mendesak bagi setiap orang untuk dapat menyelesaikan semua permasalahan dengan cepat dan meringankan semua pekerjaan. Situasi seperti ini juga menghasilkan inovasi teknologi informasi terbaru dan menjadi acuan bahwa negara mampu menggerakkan perekonomian kearah yang lebih baik. Perkembangan teknologi yang saat ini tentunya bertujuan untuk mempermudah berbagai macam aktivitas yang dilakukan oleh manusia, yang berawal dengan cara manual atau tradisional dan sekarang telah berubah dengan cara yang lebih modern. Perkembangan teknologi selain membawa dampak positif juga memiliki dampak negatif. Namun hal ini tergantung dari bagaimana kita menyikapi atau menggunakannya.

Teknologi informasi ini juga berdampak pada dunia perbankan yang disebabkan karena adanya jarak yang membatasi. Hal tersebut dapat di lihat pada system pembayaran yang membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Bentuk pengimplementasian antara teknologi dan informasi dengan pertumbuhan ekonomi digital adalah pembauaran transaksi non-tunai seperti mobile banking, *QR Payment* dan lainnya yang dapat mempermudah dalam melakukan pembayaran. Peningkatan pengguna pembayaran non tunai pertahun 2020 mengalami kemajuan dengan menggunakan kartu seperti debit, kredit, dan uang elektronik. Namun, perkembangan alat pembayaran semakin meningkat maka adanya inovasi *barcode payment*. *Barcode* tersebut di gunakan diseluruh aplikasi seperti ovo, gopay, shopee secara sendiri-sendiri namun

Perkembangan barcode tumbuh dengan positif maka bank Indonesia menciptakan *QR code* untuk memudah seluruh aplikasi financial.

QR Payment adalah system pembayaran yang menggunakan sebuah barcode atau *QR (Quick Response)* code yang akan discan setiap akan melakukan transaksi pembayaran. Sistem *QR Payment* menggunakan smartphone yang menscan *QR Code* tersebut biasanya di letakkan didepan meja kasir sehingga mempermudah para konsumen untuk menscan dan melakukan pembayaran. Penggunaan *QR Payment* juga sekarang bisa temukan di beberapa aplikasi pelayanan seperti OVO, Shoppe, Gojek, M-banking dan lainnya dengan hanya satu barcode saja.

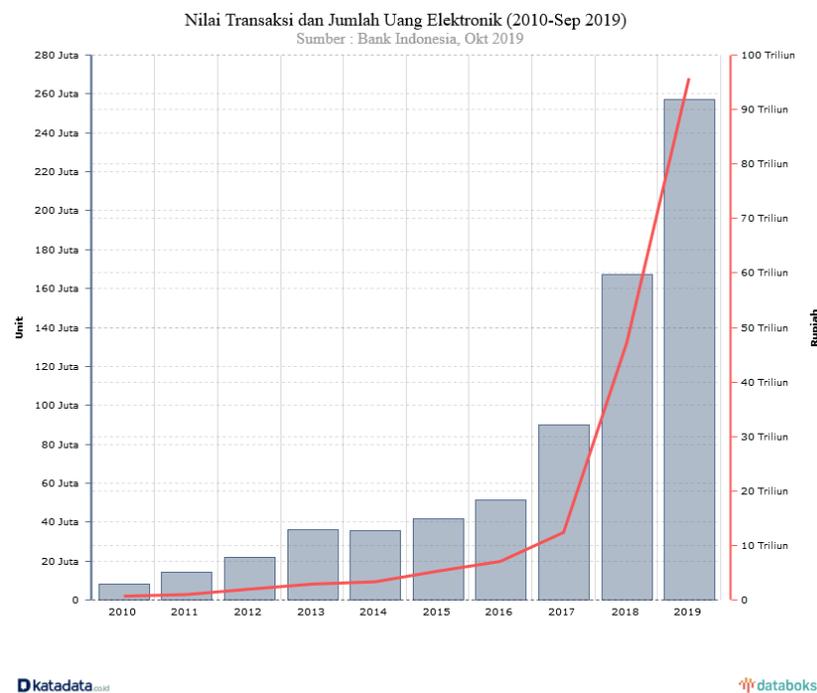
QR Payment saat ini sering dikenal dengan *Quick Response Code Indonesia Standard* atau QRIS merupakan bentuk standarisasi yang dikeluarkan oleh bank Indonesia untuk seluruh perusahaan yang menggunakan teknologi financial atau *fintech*. Alat pembayaran tersebut ada sejak tahun 2019 tumbuh dengan positif. Hal tersebut membuat kegiatan jual beli digital dengan menggunakan *QR Code* menjadi lebih aman, cepat, serta mudah. QRIS juga aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan nonbank yang digunakan masyarakat yang dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (merchant) berlogo QRIS. Berikut alat pembayaran menggunakan *QR Code*.



Gambar 1.1 QR Code Payment

Sumber : www.bi.go.id (2022)

Akspetasi QRIS terus tumbuh positif. Bahkan, perluasan ekosistem QRIS telah melampaui target Bank Indonesia. Tahun 2021 target kita mengakuisisi 12 Juta merchant, namun November sudah mencapai 13 juta pengguna yang dimana didominasi oleh pelaku usaha mikro dan kecil. Pada pemanfaatan QRIS sebagai kanal pembayaran telah tumbuh 163,5% (yoy) atau senilai Rp 2,13 Triliun. (www.antaraneews.com)



Gambar 1.2 Data Transaksi dan Jumlah Uang Elektronik 2010-2019

Sumber : Bts.id (internet)

Peningkatan ini tak lepas dari pergeseran perilaku konsumen yang beralih pada system digital selama adanya pandemic. Adanya batasan dalam melakukan aktivitas diluar rumah, sehingga dapat ikut berpartisipasi untuk menekan penyebaran covid-19. Selain itu, QRIS ini juga melibatkan peran generasi Z yang selalu mengikuti perkembangan teknologi salah satunya GENBI merupakan

komunitas yang terdiri dari mahasiswa/I penerima beasiswa bank Indonesia yang berada di bawah naungan Bank Indonesia, hal ini dengan adanya GENBI ikut berpartisipasi dalam program yang dikeluarkan Bank Indonesia membantu memajukan perkembangan teknologi dan mendukung seluruh program Bank Indonesia serta menekan penyebaran covid- 19.

Menurut Fred D.Davis (1986). TAM adalah teori system yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan merasakan manfaat menggunakan sebuah teknologi informasi. Dalam teori TAM dapat ditentukan oleh 2 persepsi yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan pengguna suatu teknologi akan mempengaruhi niat untuk menggunakan teknologi tersebut.

Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Faktor-Faktor Minat Konsumen Dalam Menggunakan QR Code Payment Sebagai Alat Pembayaran (Studi Kasus Anggota Generasi Baru Indonesia)**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apa saja yang menjadi faktor-faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Melihat dari permasalahan dalam penyusunan laporan akhir ini agar tidak terjadinya penyimpangan, maka penulis membatasi masalah yang dibahas mengenai faktor-faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran dengan studi kasus anggota Generasi Baru Indonesia

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi faktor-faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian laporan ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak sebagai berikut:

1. Bagi Perbankan

Agar dapat menjadi acuan untuk meningkatkan pelayanan pada *QR Code Payment*.

2. Bagi Penulis

Mengetahui factor-faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* dan diharapkan dapat memberi jawaban dari penelitian tersebut selain itu dapat menjadi sumber informasi penelitian yang akan datang.

3. Bagi Pembaca

Laporan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menyusun laporan penelitian yang serupa dan menjadi pengetahuan yang baru serta mengungkap faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian laporan akhir ini di batasi pada pembahasan faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran (Studi kasus anggota Generasi Baru Indonesia).

1.5.2 Jenis Dan Sumber Data

Dalam penulisan Metode penelitian, penulis menggunakan dua macam data berdasarkan cara memperolehnya yaitu data primer dan data sekunder. Adapaun penjelasan jenis data berdasarkan cara memperolehnya tersebut, yaitu:

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016:225), “Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Data primer dapat berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Pencarian data primer dapat dilakukan secara langsung di lapangan maupun dengan memanfaatkan internet. Data primer dalam penelitian ini yaitu berupa kuisioner yang diberikan kepada pengguna *QR Code Payment* di Generasi Baru Indonesia.

2. Data Sekunder

Menurut Sunyoto (2013:21), “Data sekunder adalah data yang bersumber dari catatan yang ada pada perusahaan dan dari sumber lainnya”. Dalam hal ini data yang digunakan sebagai penunjang yang berhubungan dengan penelitian berupa buku, Jurnal, dan sumber lainnya. Data sekunder dalam penelitian ini juga di peroleh dari buku-buku, jurnal penelitian, internet.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data dalam penulisan laporan ini dapat menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data dan informasi untuk penulis laporan penelitian ini, yaitu:

1. Riset Kepustakaan (*Library Research*)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data-data atau informasi dan mempelajari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas seperti membaca, mempelajari serta mengutip kalimat dan pendapat para ahli dari buku-buku literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang ada. Selain itu juga dapat digunakan sebagai landasan teori yang digunakan sebagai pedoman dan evaluasi dalam penelitian ini.

2. Riset Lapangan (*Field Research*)

- a. Kuesioner

Menurut Yusi dan idris (2015:8) kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer yang efisien dibandingkan dengan observasi ataupun wawancara. Semakin tersebar sampelnya, kuesioner cenderung akan lebih rendah biayanya. Pengumpulan data melalui kuesioner dapat lebih murah karena dapat dikerjakan oleh satu orang. Selain itu, dengan menggunakan kuesioner peneliti dapat menghubungi responden-responden yang sulit dijumpai.

Hal ini penulis memberikan kuesioner kepada konsumen yang telah menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran dengan studi kasus anggota Generasi Baru Indonesia.

1.5.4 Populasi dan Sampel

1.5.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti. Populasi diartikan sebagai jumlah dari beberapa unit yang belum dicapai keabsahannya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dipahami bahwa populasi adalah semua anggota subyek pengamatan yang menjadi perhatian dan tidak keseluruhannya harus di observasi dalam penelitian yang

dilakukan. Populasi dalam penelitian yang diasumsikan menggunakan *QR Code Payment* sebagai alat pembayaran dengan jumlah anggota sebanyak 175 Orang (Sekretaris Generasi Baru Indonesia, 2022)

1.5.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono, (2016:148) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu. Maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Berdasarkan pengertian di atas penulis mengambil anggota Generasi Baru Indonesia sebanyak populasi berjumlah 175 konsumen maka peneliti menentukan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus slovin berikut rumus slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

Ket.

n = Sampel

N = Populasi

E = Taraf Kesalahan (10%)

Pengambilan sampel dengan rumus slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{175}{1 + 175 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{175}{1 + (1,75)}$$

$$n = \frac{175}{2,75}$$

$$n = 63,63$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Slovin tersebut dengan jumlah populasi 175 orang maka sampel dalam penelitian yang akan dibagikan kuesioner yaitu sebanyak 63,63 orang atau menjadi 64 orang responden.

1.5.4.3 Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Probability Sampling* yang tergolong Simple Random Sampling yaitu dengan jumlah sample 64 orang.

1.5.5 Analisis Data

1. Data Kualitatif

Menurut Afrizal (2014:13) Pengumpulan data kualitatif merupakan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu social yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkualifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka.

Pada penulisan laporan akhir tersebut, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu teknik yang digunakan untuk menjelaskan data-data tentang faktor-faktor minat konsumen dalam menggunakan *QR code payment* sebagai alat pembayaran dengan studi kasus anggota Generasi Baru Indonesia.

2. Data Kuantitatif

Menurut Yusi dan Idris (2009:102) “Data Kuantitatif adalah data yang diukur dalam skala numerik”. Pengumpulan data dan pengolahan data yang diperoleh dari jawaban hasil kuisisioner yaitu dengan menggunakan perhitungan dari skala likert. Setiap jawaban atas kuesioner yang penulis bagikan kepada anggota Generasi Baru Indonesia yang menggunakan QRIS. Hal ini dihubungkan dengan bentuk pernyataan berupa kata-kata sebagai berikut:

Tabel 1.1
Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono, 2016:168

Untuk mengelolah data kuantitatif, penulis menggunakan perhitungan secara persentase yang digunakan untuk menghitung presentasi jawaban dengan rumus presentasi menurut Riduwan (2010:41), adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{\text{Total skor penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Persentase Jawaban : Interpretasi Skor

Total Skor Penelitian : Jawaban Responden x Bobot Nilai

Skor Maksimal : Skor tertinggi x jumlah responde

Maka setelah mendapatkan jawaban atas responden akan diinterpretasikan berdasarkan skor atau angka yang telah di tentukan sebagai berikut:

Tabel 1.2
Dasar Interpretasi Skor Item dalam Variabel Penelitian

Skor Angka	Interprestasi
0%-20%	Sangat Rendah
21%-40%	Rendah
41%-60%	Sedang
61%-80%	Tinggi
81%-100%	Sangat Tinggi

Sumber : Syahirman Yusi, 2009:80