

Preferensi Mahasiswa terhadap Penerimaan Qris Sebagai Teknologi Pembayaran Digital

Hikmalia Safitri¹, Mazaya Aulia², R. Mumu Abdul Muthi³, Zahra Meilany Nabila⁴,
Buyung Firmansyah⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pendidikan Indonesia

⁵Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: hikmaliasafitri@upi.edu

Abstrak

Studi ini dilakukan karena adanya tingkat penerimaan yang masih rendah terhadap *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) di antara mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Dalam penelitian ini, pendekatan deskripsi kualitatif diterapkan. Metode ini melibatkan wawancara langsung dengan responden. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara disusun berdasarkan indikator-indikator yang terdapat dalam teori UTAUT2. Studi ini bertujuan mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa. Dengan memanfaatkan indikator yang ada di dalam teori UTAUT2. Objek dari penelitian ini adalah seberapa banyak mahasiswa menerima dan menggunakan QRIS sebagai solusi pembayaran digital. Subjek dari penelitian ini yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia, baik yang menggunakan maupun yang tidak menggunakan QRIS. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa QRIS memiliki manfaat signifikan bagi mahasiswa dalam melakukan pembayaran digital. QRIS dapat ditemukan di berbagai aplikasi digital dan dianggap relevan dengan kebutuhan transaksi sehari-hari dan meningkatkan efisiensi serta kemudahan proses pembayaran.

Kata kunci: *QRIS, Pembayaran Digital, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*

Abstract

This study was conducted due to the low level of acceptance of the Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) among Economics Education Study Program students. In this study, a qualitative description approach was applied. This method involves direct interviews with respondents. The questions in the interview were organized based on the indicators contained in the UTAUT2 theory. This research aims to measure the level of acceptance and usage of QRIS among students. By utilizing the indicators in the UTAUT2 theory. The object of this research is how much students accept and use QRIS as a digital payment solution. The subjects of this research were students of the Economic Education Study Program at Universitas Pendidikan Indonesia, both those who used and those who did not use QRIS.

This research successfully shows that QRIS has significant benefits for students in making digital payments. QRIS can be found in various digital applications and is considered relevant to daily transaction needs and increases the efficiency and ease of the payment process.

Keywords : *QRIS, Digital Payments, Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*
2

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi terus meningkat seiring berjalannya waktu dapat membawa kesuksesan dalam dunia bisnis. Perkembangan teknologi telah menghasilkan inovasi yang memberikan berbagai keuntungan dan kenyamanan bagi manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari (Ngafifi, 2014). Dalam era digital yang terus berkembang, perkembangan teknologi bertujuan untuk mengatasi tantangan yang muncul. Sistem pembayaran digital memudahkan masyarakat untuk memenuhi berbagai kebutuhan mereka (Tarantang et al., 2019). Efisiensi dalam sistem pembayaran menjadi krusial karena industri pembayaran perlu membangun infrastruktur yang memungkinkan efisiensi secara luas, tanpa perlu menggunakan berbagai instrumen pembayaran untuk setiap transaksi (Helmi, Rahman; Mubarak, 2014). Di Indonesia, sektor pembayaran menjadi yang paling berkembang dalam industri *financial technology (fintech)*. Dengan adopsi teknologi finansial (*fintech*), inklusi keuangan dapat dipercepat dan pertumbuhan ekonomi digital suatu negara akan lebih terfasilitasi (Sihaloho et al., 2020). Dengan adanya fintech, transaksi keuangan dapat dilakukan dengan cepat, aman, dan tanpa batasan geografis. Hal ini memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ekonomi dan kesejahteraan seluruh masyarakat.

Metode pembayaran yang semakin ramai digunakan di kalangan masyarakat saat ini adalah pembayaran digital, yang juga dikenal sebagai *cashless* (Mayanti, 2020). Menurut Febriani et al. (2023), *cashless* adalah metode pembayaran yang tidak melibatkan penggunaan uang tunai fisik. Sistem pembayaran digital memberikan banyak keuntungan kepada masyarakat, contohnya bisa meminimalisir risiko pencurian, semua riwayat transaksi tercatat dengan baik, dan tingkat kenyamanan serta keamanannya lebih tinggi dibandingkan dengan transaksi tunai.

Quick Response Code (QR Code) adalah serangkaian kode yang dapat dibaca dengan *smartphone* selama transaksi pembayaran dan terdapat informasi tentang pedagang, pengguna, nominal, dan mata uang. QR Code adalah suatu teknologi yang memfasilitasi penyimpanan data dalam format kode, yang serupa dengan sekelompok titik-titik hitam yang digunakan dalam aplikasi *e-wallet* di Indonesia (Pasaribu, 2022). Salah satu peran penting dari QR Code dalam pembayaran adalah sebagai penghubung antara pengguna dan layanan pembayaran. Pengguna bisa menggunakan kamera *smartphone* yang terkoneksi dengan akun mereka untuk memindai QR Code. Dengan demikian, QR Code memfasilitasi pembayaran yang sederhana dan cepat saat bertransaksi.

Penggunaan QR Code sebagai pembayaran uang elektronik merupakan teknologi metode yang inovatif, dan dapat memberikan kecepatan pendapatan (Ardana et al., 2023).

Pada prinsipnya, uang elektronik adalah jenis uang yang tidak berwujud yang nilainya didasarkan pada deposit pertama kepada penerbitnya. Uang ini nilainya disimpan dalam format elektronik di dalam suatu perangkat, seperti *chip* atau *server*. Saat ini, di Indonesia, Banyak layanan *e-money* tersedia sebagai alternatif pembayaran elektronik yang tidak melibatkan uang tunai. Beberapa di antaranya meliputi Dana, Go-Pay, ShopeePay, OVO, dan sebagainya. Sehingga keadaan tersebut menjadi sebuah permasalahan baru bagi pihak pedagang yang harus menyediakan semua QR Code dari aplikasi yang digunakan oleh masyarakat.

Pada awal tahun 2020, Bank Indonesia memperkenalkan peraturan terbaru terkait penggunaan kode QR di Indonesia yang disebut sebagai *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Pemanfaatan QRIS bisa diimplementasikan melalui aplikasi *smartphone* dan terhubung jaringan internet (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Hal ini tentu saja membuat minat masyarakat terhadap QRIS semakin meningkat sebagai teknologi untuk transaksi pembayaran digital. QRIS adalah regulasi dari Bank Indonesia yang mengatur standar QR Code untuk mempermudah, mempercepat, dan menjaga keamanan proses pembayaran domestik melalui QR Code (Wardani & Masdiantini, 2022). QRIS, dengan karakteristik UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung), memfasilitasi pembayaran digital dengan lebih mudah bagi masyarakat, menghilangkan kebutuhan akan berbagai aplikasi E-Money yang berbeda. Meskipun demikian, QRIS juga memberikan manfaat bagi masyarakat, yaitu sebagai metode pembayaran yang mendukung perubahan digital di dunia bisnis dengan kecepatan, ketepatan, dan keamanan. (Putri et al., 2022). Dengan QRIS, pembayaran jadi lebih praktis, efektif, dan terjamin keamanannya.

Di negara ini, QRIS tidak hanya digunakan oleh pedagang besar. Meskipun demikian, QRIS juga dapat digunakan sebagai metode pembayaran oleh mahasiswa, baik yang menjalankan bisnis skala kecil maupun yang tidak. Sehingga penelitian ini difokuskan pada analisis penerimaan mahasiswa terhadap QRIS sebagai teknologi pembayaran digital. Terlepas dari metode pembayaran yang lazim seperti debit dan pembayaran tunai, QRIS belum begitu dikenal dan digunakan secara luas. Sehingga sebagai generasi Z, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, diharapkan dapat mendalami konsep pembayaran digital dengan menggunakan QRIS.

Studi sebelumnya juga meneliti preferensi siswa untuk menggunakan QRIS ini. Pertama, penelitian dilakukan oleh Azzahroo & Estiningrum (2021). Judul dari penelitian ini adalah "Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran." Mengidentifikasi variabel yang memengaruhi keinginan mahasiswa untuk menerapkan QRIS dalam sistem pembayaran digital sesuai dengan kerangka UTAUT. Kesimpulannya responden masih merasa tidak yakin untuk menjalankan pembayaran digital dengan QRIS karena QRIS cenderung baru dan kurang populer di kalangan mahasiswa (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Penelitian kedua dilakukan oleh Putri dan Suardikha (2019), dengan judul "Penerapan Model UTAUT2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan *E-Money* di Kota Denpasar". Kesimpulannya menyatakan bahwa meskipun masyarakat mendapat banyak keuntungan dari menggunakan uang elektronik, tampaknya tidak ingin menggunakannya tanpa paksaan pemerintah. Ini terlihat dari pemanfaatan fasilitas *e-money*

yang masih rendah serta penggunaannya masih terkonsentrasi pada lini yang mewajibkan pembayaran menggunakan *e-money*.

Dari kedua penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat Indonesia masih banyak yang belum menggunakan QRIS. Hal tersebut dikarenakan teknologi ini masih terbilang cukup baru sehingga menyebabkan masyarakat menjadi ragu dan enggan dalam menggunakan QRIS. Selain itu, peneliti sebelumnya memanfaatkan teori UTAUT untuk mengukur penerimaan masyarakat terhadap teknologi *QR Code*. Dengan demikian, penelitian dengan judul “Preferensi Mahasiswa terhadap Penerimaan QRIS sebagai Teknologi Pembayaran Digital” menggunakan teori UTAUT2 akan dilaksanakan.

Telah diciptakan banyak teori penelitian guna mengidentifikasi aspek yang dipengaruhi oleh niat serta pemanfaatan teknologi. Teori yang dirancang oleh Venkatesh et al. (2012), yang dikenal sebagai *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2), digunakan dalam penelitian ini. Teori UTAUT2 menyatakan bahwa *behavior intention* dan perilaku untuk menggunakan teknologi dipengaruhi oleh *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition*, *social influence*, *habit*, *price value*, dan *hedonic motivation* (Putri, Ni Komang Risma Dwindi; Suardikha, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari studi ini yaitu untuk mengkaji seberapa besar penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan QRIS. Dengan menggunakan indikator dalam teori UTAUT2, penelitian ini akan menentukan tingkat penerimaan tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi karena penerimaan yang masih rendah terhadap QRIS di lingkungan antara mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Mahasiswa sebagai agen perubahan, diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap teknologi yang dapat memfasilitasi proses transaksi pembayaran. Studi ini melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi baik menggunakan maupun tidak yang berfokus pada penerimaan QRIS sebagai suatu inovasi dalam pembayaran digital.

METODE

Studi ini menggunakan metode deskripsi kualitatif. Metode ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam terkait realitas sosial serta fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Dengan kata lain, pendekatan ini bermaksud untuk menggambarkan karakteristik, teori, dan sifat dari fenomena tersebut (Sanjaya, 2014). Metode fenomenologi menjadi pilihan dalam penelitian ini untuk melakukan pengolahan dan analisis data. Menurut Burhanuddin (2020), metode fenomenologi bertujuan untuk meresapi fenomena sesuai dengan keadaannya fenomena tersebut muncul dengan sendirinya. Oleh karena itu metode ini digunakan untuk dapat memahami pengalaman subjek secara mendalam dan menggali makna dari perspektif individu.

Studi ini menghimpun data langsung dari para partisipan terkait penerapan QRIS (*QR Code Indonesian Standard*) oleh mahasiswa sebagai metode pembayaran digital. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang diformulasikan berdasarkan indikator-indikator dari teori UTAUT2 (Venkatesh, 2012). Pendekatan ini memungkinkan untuk mendapatkan perspektif langsung dari pengguna terkait penggunaan dan penerimaan teknologi pembayaran digital QRIS.

Kajian ini bertujuan untuk meneliti penerimaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital. Subjek yang dilibatkan adalah para mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Indonesia, baik pengguna maupun *non*-pengguna QRIS. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen seperti peneliti yang bertindak sebagai instrumen utama, lembar panduan wawancara, alat tulis, dan perangkat perekam suara untuk membantu dalam proses pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, berhasil terhimpun total 21 data utama, dengan komposisi 13 narasumber wanita dan 8 narasumber pria. Seluruh narasumber merupakan mahasiswa semester dua Program Studi Pendidikan Ekonomi. Informasi yang dikumpulkan terbagi menjadi dua kategori, yang merujuk informasi pribadi dan informasi teknis. Informasi pribadi mencakup informasi seperti nama, jenis kelamin, program studi, angkatan, dan kelas peserta, sementara informasi teknis berhubungan dengan variabel penelitian dan indikator yang dieksplorasi (Hasibuan, 2022).

Tabel 1. Analisis Penerimaan QRIS Berdasarkan Teori UTAUT2

No.	Indikator	Hasil Wawancara
1.	<i>Performance Expectancy</i> - manfaat penggunaan	Memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pembayaran.
2.	<i>Effort Expectancy</i> - kemudahan penggunaan	Sebagian mayoritas dari narasumber merasa mudah dan nyaman, tetapi beberapa mayoritas juga merasa tidak nyaman dan lebih memilih uang tunai.
3.	<i>Social Influence</i> - pengaruh lingkungan	Dukungan dari teman, keluarga serta lingkungan dapat memengaruhi keputusan narasumber dalam penggunaan QRIS.
4.	<i>Facilitating Condition</i> - hambatan penggunaan	Koneksi internet dan keterbatasan device menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.
5.	<i>Hedonic Motivation</i> - kesenangan penggunaan	Kemudahan dalam bertransaksi membuat narasumber merasa lebih konsumtif dan boros.
6.	<i>Price Value</i> - perbandingan manfaat dan biaya yang dikeluarkan	Adanya admin dalam pembayaran menggunakan QRIS membuat narasumber lebih memilih untuk menggunakan uang tunai.
7.	<i>Habit</i> - kebiasaan penggunaan	Penggunaan QRIS sudah menjadi kebiasaan rutin bagi narasumber.

Preferensi Mahasiswa dalam Penerimaan dan Penggunaan QRIS

Sistem pembayaran QRIS telah diperkenalkan untuk menggabungkan semua pembayaran non-tunai yang berbasis aplikasi yang menggunakan teknologi *QR Code* sebagai metode pembayaran digital (Ihsan & Siregar, 2024). Meskipun Bank Indonesia memperkenalkannya dari tanggal 17 Agustus 2019, implementasi QRIS baru dimulai secara luas di seluruh Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020. Tujuan utama QRIS adalah untuk menyediakan solusi pembayaran yang aman, mudah digunakan, dan efisien bagi masyarakat dalam melakukan transaksi non-tunai menggunakan *QR Code* (Sholihah & Nurhapsari, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menyatakan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi telah menerima dan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital. Di era modern saat ini, sebagai mahasiswa di bidang ekonomi, sudah semestinya mereka menerima perkembangan zaman yang telah banyak memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal pembayaran. Penerimaan QRIS oleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi mencerminkan kemampuan mereka dalam mengadopsi inovasi teknologi yang relevan dengan bidang studi mereka.

Sebagian mahasiswa telah mengadopsi dan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun, masih terdapat mahasiswa yang lebih sering menggunakan *cash* atau uang tunai sebagai media pembayaran dalam aktivitas sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS telah diterima sebagai teknologi pembayaran digital, preferensi penggunaan metode pembayaran masih bervariasi di antara mahasiswa.

Faktor yang Memengaruhi Mahasiswa dalam Penerimaan dan Penggunaan QRIS

Pada penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi telah menerima dan mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran digital mereka. Namun, pada penelitian yang telah dilakukan oleh Azzahroo & Estiningrum (2021) menunjukkan bahwa pada awalnya QRIS belum populer di kalangan mahasiswa dan mereka masih ragu untuk menggunakannya. Namun, seiring berjalannya waktu dan perkembangan era digital, QRIS kini telah banyak diterima dan dimanfaatkan oleh mahasiswa dalam transaksi sehari-hari mereka (Ardana et al., 2023). Menurut narasumber dalam studi ini, kehadiran QRIS memfasilitasi proses pembayaran digital yang cepat, akurat, dan dapat digunakan di berbagai aplikasi seperti DANA, ShopeePay, OVO, dan lain-lain (Salim & Nolpiansyah, 2023). QRIS juga membantu mengefisienkan waktu dengan menghilangkan kebutuhan untuk menunggu kembalian saat melakukan pembayaran. Selain itu, pengaruh dari orang lain dan lingkungan sosial turut berkontribusi dalam keputusan narasumber untuk menerima dan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital.

Aspek yang berpengaruh terhadap keputusan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi untuk menerima dan menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital adalah karena adanya faktor kemudahan penggunaan, banyaknya promo dan keuntungan, dapat diandalkan, fleksibilitas penggunaan, pengaruh orang lain dan lingkungan sosial, kecepatan dan ketepatan, serta simpel dan efisien. Namun faktor paling umum yang memengaruhi keputusan narasumber untuk menggunakan QRIS adalah faktor kemudahan penggunaan, kecepatan dan ketepatan, serta karena simpel dan efisien. Ini menunjukkan

konsistensi dengan studi yang telah dilakukan oleh Mayanti dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital,” yang mana hasil penelitian ini menyatakan bahwa masyarakat telah menerima QRIS sebagai pembayaran digital, dengan hasil bahwa *Behavior Intention* (keinginan untuk menggunakan) memiliki efek positif terhadap *Use Behavior* (perilaku penggunaan), dan *Facilitating Condition* (kondisi fasilitasi) berpengaruh terhadap *User Behavior* (perilaku pengguna), *Hedonic Motivation* (motivasi hedonis) berpengaruh terhadap *Behavior Intention* (keinginan untuk bertindak), serta *Behavior Intention* terhadap *Use Behavior* (perilaku pengguna) (Mayanti, 2020).

Hambatan dalam Penggunaan QRIS

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa hambatan dalam penggunaan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital, sehingga dengan adanya hambatan ini membuat pengguna cenderung memilih melakukan pembayaran menggunakan uang tunai (*cash*). Hambatan tersebut disebabkan oleh 3 faktor, yaitu faktor internal dari sistem, faktor internal dari pengguna, dan faktor eksternal.

Hambatan yang berasal dari kondisi internal dari sistem yang sering dirasakan oleh para pengguna seperti adanya *error* dan *bug* pada sistem QRIS. Faktor internal dari pengguna yang menjadi hambatan dalam menggunakan QRIS seperti memerlukan koneksi internet, ketidakstabilan jaringan, kehabisan kuota internet, *device* yang tidak mendukung, keterbatasan baterai *handphone*, dan adanya kesalahan dalam proses pembayaran yang dapat merugikan pengguna. Sedangkan hambatan yang berasal dari faktor eksternal yang dimaksud adalah masih banyaknya pedagang atau vendor yang belum menyediakan pembayaran menggunakan QRIS.

Hal ini sesuai dengan penelitian berjudul “Persepsi Dan Intensi Pelaku Umkm Terhadap Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya” yang dilakukan oleh (Santika, 2022). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dalam menggunakan QRIS terdapat beberapa masalah, seperti ketidakstabilan jaringan internet, kehabisan kuota internet, serta keterlambatan dalam proses penyaluran dana ke rekening bank. Selain itu, terdapat masalah tambahan, seperti sistem QRIS yang sering mengalami error saat mengisi data.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

UTAUT2 adalah sebuah turunan dari teori *Unified Theory of Acceptance and Use Technology* (UTAUT), dan kedua teori ini adalah teori untuk memahami penggunaan dan penerimaan suatu sistem dalam konteks konsumen (Venkatesh, 2012). Teori ini dikembangkan oleh empat pengkaji yaitu Venkatesh, Morris, Davis, dan Davis pada tahun 2003 dan 2012. Perbedaan teori UTAUT dan teori UTAUT2 terdapat pada indikatornya. Pada teori UTAUT hanya menyebutkan empat determinan inti yang memengaruhi penggunaan teknologi yaitu *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition*, dan *social influence*. Dalam UTAUT2, ada tambahan tiga faktor lainnya, yaitu *price value*, *hedonic motivation*, dan *habit*. Berikut merupakan pembahasan mengenai perbandingan antara kondisi ideal menurut teori dan kondisi lapangan setelah melakukan penelitian.

Performance Expectancy (PE)

Performance expectancy dari penggunaan QRIS relatif tinggi, terutama dalam hal efisiensi dan kemudahan transaksi. Mayoritas narasumber merasakan manfaat positif dari penggunaan QRIS, terutama dalam hal efisiensi transaksi dan kemudahan tanpa perlu membawa uang tunai. Narasumber menekankan bahwa QRIS memudahkan proses transaksi dan mengurangi kebutuhan untuk membawa uang tunai. Hal ini menunjukkan bahwa QRIS dianggap relevan dengan kebutuhan transaksi sehari-hari dan memberikan manfaat yang jelas dalam meningkatkan efisiensi dan kemudahan. Namun, narasumber juga menyatakan bahwa penggunaan QRIS dapat meningkatkan konsumsi mereka atau impulsif dalam bertransaksi, yang mengarah pada pengeluaran yang lebih besar, dan juga mengalami kesulitan saat jaringan internet tidak stabil yang memengaruhi transaksi. Ini menunjukkan bahwa ada risiko terkait dengan penggunaan QRIS, terutama terkait dengan kontrol pengeluaran dan ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Meskipun QRIS efisien dalam transaksi digital, masih ada situasi pembayaran tunai menjadi lebih efektif, terutama ketika bertransaksi di tempat-tempat yang tidak menerima pembayaran QRIS.

Effort Expectancy (EE)

Mayoritas narasumber menyatakan penggunaan QRIS lebih mudah dibandingkan dengan uang tunai. Beberapa alasan yang disebutkan antara lain adalah tidak perlu membawa *cash* atau uang tunai, tidak perlu mencari kembalian, dan proses transaksi yang lebih cepat dengan hanya perlu scan. Ini menunjukkan bahwa QRIS dianggap lebih efisien dan praktis dalam penggunaannya oleh sebagian besar narasumber. Namun, terdapat kendala dalam penggunaan QRIS seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, masalah dengan jaringan yang tidak stabil, dan potensi kesalahan transaksi. Pada situasi tertentu, proses pembayaran dengan uang tunai dianggap lebih sederhana dan cepat, tanpa perlu membuka aplikasi atau scan QR. Ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS dianggap mudah digunakan, masih ada tantangan dan risiko yang perlu diatasi. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penggunaan QRIS, mayoritas narasumber tetap merasa nyaman dan puas dengan pengalaman mereka menggunakan QRIS.

Social Influence (SI)

Penggunaan QRIS lebih dipengaruhi oleh teman daripada keluarga, menurut indikator *Social Influence*. Dukungan dari teman-teman dan keberadaan QRIS di pedagang atau vendor menjadi faktor penting yang memengaruhi keputusan responden untuk menggunakan QRIS. Namun, masih ada tantangan dalam penerapan QRIS di keluarga karena beberapa keluarga masih menggunakan metode pembayaran konvensional dan belum terbiasa dengan fitur-fitur digital.

Facilitating Condition (FC)

Facilitating Condition dalam Teori UTAUT2 mengacu pada kondisi atau faktor yang mendukung individu dalam menggunakan teknologi. Penggunaan QRIS memiliki banyak kelebihan, tetapi masih terdapat beberapa hambatan teknis yang dihadapi oleh pengguna dan infrastruktur yang perlu diatasi, seperti masalah koneksi internet, minimnya pedagang yang mendukung QRIS, dan ketersediaan kuota. Gangguan pada jaringan internet bisa menyebabkan transaksi gagal atau terhambat. Selain itu, pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang teknologi digital juga memengaruhi efektivitas penggunaan QRIS. Untuk

meningkatkan penerimaan QRIS, penting untuk terus memperbaiki infrastruktur teknologi, meningkatkan kesadaran masyarakat, dan mendukung pedagang dalam mengimplementasikan QRIS sebagai metode pembayaran.

Hedonic Motivation (HM)

Indikator ini mengacu pada keinginan individu untuk menggunakan teknologi berdasarkan kepuasan dan kesenangan yang diperoleh. *Hedonic Motivation*, khususnya dalam hal kemudahan, promo, dan perasaan transaksi yang tidak terasa, menjadi faktor utama yang memengaruhi preferensi mahasiswa terhadap QRIS sebagai teknologi pembayaran digital. Meskipun ada indikasi bahwa QRIS dapat menggoda untuk berbelanja lebih, sebagian besar mahasiswa tetap mampu mengendalikan pengeluaran mereka. Oleh karena itu, penerapan QRIS di kalangan mahasiswa dapat dianggap efektif dan mendapatkan penerimaan positif.

Price Value (PV)

Indikator *Price Value*, khususnya dalam hal biaya admin, menjadi faktor penting dalam penerimaan QRIS di kalangan mahasiswa. Meskipun sebagian besar mahasiswa bersedia melanjutkan transaksi dengan biaya admin yang dianggap wajar atau relatif kecil, namun ada juga yang lebih memilih menggunakan uang tunai jika terdapat biaya admin, terutama jika biaya admin dianggap memberatkan.

Habit (H)

Indikator *Habit* berfokus dalam hal kebiasaan dan frekuensi penggunaan. Mayoritas mahasiswa menggunakan QRIS beberapa kali dalam sehari, QRIS telah menjadi bagian rutin dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama bagi mereka yang sering berada di lingkungan kampus. Namun ada beberapa mahasiswa yang menggunakan QRIS lebih jarang dan masih ada yang terkadang tidak menggunakan QRIS sama sekali dalam sehari. Meskipun masih ada variasi dalam frekuensi penggunaan, banyak mahasiswa yang telah membentuk kebiasaan rutin menggunakan QRIS dalam kegiatan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan QRIS telah menjadi bagian yang signifikan dari gaya hidup digital mahasiswa khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi.

SIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi cenderung mengadopsi dan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran digital. Kemudahan penggunaan, kecepatan, akurasi, dan efisiensi dalam bertransaksi merupakan faktor pendorong utama, meskipun masalah seperti gangguan sistem, koneksi internet yang buruk, dan kurangnya penerima QRIS masih menjadi kendala. Bank Indonesia, selaku pengelola QRIS, disarankan untuk meningkatkan pengelolaan sistem agar tidak sering terjadi *error* atau *bug*, karena hal ini dapat mempengaruhi minat pengguna. Sementara mahasiswa Pendidikan Ekonomi sebagai generasi Z dan *agent of change* diharapkan untuk lebih meningkatkan pemahaman mengenai pembayaran digital melalui QR Code dan turut mempromosikan penggunaan QRIS kepada masyarakat luas

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, S. G., Shafa Luqyana, A., Ayu, I., Antono, L., Rahayu, R. P., Qonita, L., Zahra, S. A., Alsyahdat, F., & Pembangunan, P. E. 2023. Efektifitas Penggunaan QRIS bagi Kalangan Mahasiswa UNNES untuk Transaksi Pembayaran dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi pada Era Digitalisasi. *Jurnal Potensial*, 2(2), 167–183. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/potensial>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. Pontianak: Universitas Muhammadiyah Pontianak. DOI: <http://dx.doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Burhanuddin, Nunu. (2020). FILSAFAT ILMU.
- Febriani, N. K. D., Utami, N. W., & ... (2023). Analisis Behavioral Intention dan Use Behavior Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada UMKM Dengan Metode UTAUT 2 di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Teknologi ...*, 17(1), 67–82. Malang: LP2M Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang. DOI:<https://doi.org/10.32815/jitika.v17i1.890>
- Hasibuan, siti nur intan. (2022). *Analisis Transaksi Pembayaran Non Tunai Menggunakan Aplikasi Qris Pada Masyarakat Kota Sibolga*.
- Helmi, Rahman; Mubarak, Z. (2014). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Masyarakat kalimantan Selatan Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai. *Jurnal Studi Ekonomi*, 284, 99–119. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin <https://lib.unnes.ac.id/17153/1/1201408017.pdf>
- Ihsan, N., & Siregar, S. (2024). Analisis Implementasi Sistem Pembayaran Quick Respond Indonesia Standard (QRIS) Di Pasar Bhakti Kisaran. *Jurnal Darma Agung*. Medan: LPPM Universitas Darma Agung. DOI: <https://dx.doi.org.10.46930/ojsuda.v32i2.4279>
- Mayanti, R. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 123–135. Depok: Universitas Gunadarma. DOI: <http://dx.doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2413>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta DOI: <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Pasaribu, D. (2022). *BUKU MONOGRAF Kajian Kritis terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa Dalam Memilih Pembayaran Elektronik Non Bank* (Issue February).
- Putri, Ni Komang Risma Dwindi; Suardikha, I. M. S. (2019). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Nilai Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 5(1), 1689–1699. Denpasar: Universitas Udayana.
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Prosiding SISFOTEK*, 6(1), 155–160. Organisasi Profesi Ikatan Ahli Informatika Indonesia. DOI: <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/354>

- Salim, A., & Noliplansyah, D. (2023). Efisiensi Penggunaan Quick Respond Code Indonesia Standard (Qris) Terhadap Peningkatan Penjualan Pada UMKM Di Le Garden Palembang Indah Mall. *Jurnal Ekombis Review - Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*. Bengkulu: Fakultas Ekonomi, Universitas Dehasen Bengkulu. DOI: <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i12>
- Sanjaya, Wina. (2013). Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prinsip.
- Santika, A. dkk. (2022). Persepsi dan Intensi Pelaku UMKM Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran Digital di Kota Tasikmalaya. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*. Malang: TRanspublika. DOI: <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v2i4>
- Sholihah, E., & Nurhapsari, R. (2023). Percepatan Implementasi Digital Payment Pada UMKM: Intensi Pengguna QRIS Berdasarkan Technology Acceptance Model. *Jurnal Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*. Yogyakarta: Accounting Study Program (S1), Yogyakarta State University. DOI: <https://doi.org/10.21831/nominal.v12i1.52480>
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). *Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297. Denpasar: Program Studi Magister Manajemen Pascasarjana Universitas Pendidikan Nasional. DOI: <https://doi.org/10.38043/jmb.v17i2>
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. Palangka Raya: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri DOI: <https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xin Xu. (2012). Consumer Sebuah Acceptance dan Use Of saya Informasi Technology : Extending The Unified Theory. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Wardani, K. A. P. L., & Masdiantini, R. P. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. DOI: <https://doi.org/10.23887/jiah.v12i1.38188>