

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

Pada kajian pustaka ini peneliti akan memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel yang diteliti, yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi efektivitas, persepsi manfaat dan minat menggunakan QRIS pada mahasiswa. Sehingga dalam kajian pustaka ini dapat mengemukakan secara menyeluruh teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian.

2.1.1 Sistem Pembayaran Digital

Pembayaran umumnya merupakan proses perpindahan uang dari seseorang kepada orang lain. Pembayaran digital adalah bentuk transaksi yang berbasis teknologi. Pembayaran digital adalah bentuk transaksi berbasis teknologi. Dalam metode pembayaran tersebut, uang dirancang, diproses dan diterima dalam format digital, dan inisiasi transfer bisa dilakukan melalui uang fisik, cek atau kartu kredit dan kartu debit. Cara pembayaran seperti ini membutuhkan perangkat lunak tertentu, kartu transaksi atau mata uang digital. Komponen-komponen utama dari sistem pembayaran digital antara lain: aplikasi transfer uang, infrastruktur jaringan serta aturan dan tata cara yang mengatur sistem tersebut. (Tarantang et al., 2019)

Era revolusi industri 4.0 ini menunjukkan semakin meningkatkan teknologi yang berpengaruh terhadap sistem pembayaran dengan beragam aplikasi yang digunakan masyarakat sebagai sarana pembayaran non-tunai. Melihat dari

banyaknya praktik yang ada, sistem pembayaran digital sangat efisien dalam penggunaannya. Beberapa aplikasi pembayaran digital yang populer di gunakan di Indonesia, seperti OVO, DANA, GoPay, ShopeePay dan saat ini munculnya QRIS menjadi inovasi terbaru dalam digital payment. (Aisyah et al., 2023)

2.1.2 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Perkembangan teknologi yang cepat dan distribusi global perangkat nirkabel membuka kemungkinan baru untuk komunikasi dan aktivitas bisnis dalam masyarakat global. Pembayaran elektronik dianggap sebagai alternatif pembayaran Mawarrini (2017) mengemukakan bahwa *mobile payment* adalah konsep baru yang diperkenalkan oleh pembayaran elektronik di lingkungan nirkabel dan mengacu pada transaksi pembayaran apapun yang menyiratkan pembelian barang dan jasa, yang dilakukan melalui perangkat dengan kemampuan nirkabel.

QRIS merupakan satu-satunya standar QR Code pembayaran untuk sistem di Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia. QRIS diluncurkan pada 17 Agustus 2019 oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Pembayaran Indonesia (ASPI), dengan mengusung tema semangat UNGGUL (Universal, Gampang, Untung dan Langsung). Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisien atau mudah, UMKM bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi. (Puspitaningrum & Fatah, 2022)

Diberlakukannya QRIS, *merchant* tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di toko dan QR Code dapat

di-*scan* oleh konsumen dengan berbagai aplikasi di *smartphone*. (Sihaloho et al., 2020)

2.1.2.1 Karakteristik QRIS

Adapun karakteristik QRIS yang memiliki istilah UNGGUL, yaitu kepanjangan dari:

1. Universal

QRIS merupakan jenis pembayaran yang dapat menerima pembayaran dari aplikasi pembayaran manapun berbasis digital yang menggunakan QR *Code*. Dengan begitu masyarakat tidak perlu khawatir jika tidak memiliki salah satu dari aplikasi tersebut.

2. Gampang

QRIS sangat mudah digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat yaitu hanya membutuhkan satu aplikasi pembayaran dan dilakukan melalui *smartphone*, lalu pengguna cukup scan kode QR yang telah disediakan penjual. Dan penjual hanya membutuhkan 1 QR *Code* yang sudah bisa menerima berbagai pembayaran dari PJSP manapun.

3. Untung

Keuntungan yang diperoleh dari pengguna yaitu dapat menggunakan satu aplikasi pembayaran yang bisa digunakan dalam bertransaksi tanpa harus repot membawa uang tunai. Keuntungan yang diperoleh dari penjual yaitu penjual cukup memiliki minimal satu akun untuk menerima semua pembayaran dari PJSP manapun.

4. Langsung

Proses pembayaran menggunakan QRIS dapat diproses dengan cepat dan efisien, sehingga *merchant* dan pelanggan akan mendapatkan notifikasi pemberitahuan secara langsung, maka akan terhindar dari penipuan.

2.1.2.2 Jenis-jenis Pembayaran Menggunakan QRIS

1. *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Pada metode ini merchant atau pedagang hanya memerlukan satu QR *Code* yang diprint dan dipajang, dengan begitu pengguna dengan mudah melakukan transaksi pembayaran melalui ponsel pribadi dengan cara scan QR *Code* tersebut lalu mengetikkan nominal yang harus dibayarkan. Dengan metode ini pedagang memiliki keuntungan yaitu seluruh transaksi dapat tercatat dengan baik dan akan tertera notifikasi jika sudah melakukan transaksi.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

Pada metode ini merchant atau pedagang perlu mengeluarkan QR *Code* melalui suatu device seperti mesin EDC (electronic data capture) ataupun ponsel. Cara penggunaannya pada metode ini yaitu pedagang harus memasukkan nominal terlebih dahulu kemudian pelanggan melakukan scan yang ditunjukkan lalu pelanggan dapat melakukan pembayaran.

3. *Customer Presented Mode* (CPM)

Pada metode ini pelanggan hanya menunjukkan QR *Code* yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk di scan oleh pedagang, sehingga pembayaran akan otomatis terbayarkan.

2.1.2.3 Manfaat QRIS

Dalam laman Bank Indonesia, terdapat beberapa manfaat dari standarisasi QR *Code* dengan QRIS, diantaranya:

1. Bagi pengguna QRIS
 - a. Cepat dan kekinian
 - b. Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai
 - c. Tidak perlu memusingkan QR siapa yang terpasang
 - d. Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.
2. Bagi *Merchant*/Toko
 - a. Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun
 - b. Meningkatkan *branding*
 - c. Kekinian
 - d. Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS
 - e. Mengurangi biaya pengelolaan kas
 - f. Tidak perlu menyediakan uang kembalian
 - g. Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat

2.1.3 Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa bahwa suatu sistem mudah digunakan maka ini juga merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan (Jogiyanto, 2007). Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka ia akan menggunakannya. Mengacu pada Fusilier dan Durlabhji (2005:246) yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi guna melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan teknologi *Mobile Commerce*, tidak memerlukan usaha yang besar.

Davis *et al.*, (2000) mendefinisikan, persepsi kemudahan penggunaan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan suatu sistem tertentu tidak diperlukan usaha yang keras. Meskipun usaha memiliki arti yang berbeda pada setiap individu, tetapi pada umumnya untuk menghindari penolakan terhadap penggunaan sistem yang dikembangkan, maka sistem tersebut harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa menimbulkan usaha yang memberatkan.

2.1.3.1 Faktor-faktor Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor, antara lain :

1. Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi yang sejenis.
2. Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
3. Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal, mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah lebih positif.

2.1.3.2 Unsur Pembentuk Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Jimenez *et al.*, dalam (I Made Bayu, 2017) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari

Merupakan kondisi dimana kemudahan yang dirasakan bahwa suatu sistem yang baru mudah dipelajari.

2. Mudah untuk didapatkan

Merupakan suatu kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan mudah untuk diperoleh.

3. Mudah untuk dioperasikan

Merupakan kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan akan mudah dalam pengoperasiannya.

2.1.4 Persepsi Efektivitas

Kata efektif berasal dari Bahasa Inggris *effective* artinya berhasil, sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Pengertian efektivitas menurut Kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “efektif” yang berarti efek, akibat, pengaruh atau dapat membawa hasil. Dalam hal ini efektivitas yang dimaksud adalah hasil yang didapat dari penggunaan suatu inovasi teknologi dibidang keuangan yang sesuai dengan tujuan penggunaannya. Konsep efektivitas merupakan konsep yang luas, mencakup berbagai faktor didalam maupun diluar dalam hal ini adalah pengguna dan penyedia produk layanan QRIS. Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dan tujuan. Semakin besar kontribusi *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif produk layanan QRIS.

Menurut (Ravianto, 2014) pengertian efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai apa yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif.

Menurut (Gibson, 2014) pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan maka mereka dinilai semakin efektif.

Menurut Peter F. Drucker dalam ((Ernawati & Munir, 2023)) mengemukakan bahwa efektivitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian suatu tujuan atau sasaran yang harus dicapai, dan efektif dalam kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau dengan kata lain melakukan pekerjaan yang benar.

2.1.4.1 Unsur Pembentuk Persepsi Efektivitas

Peter F. Drucker dalam (Lataruva *et al.*,2022) membagi beberapa indikator persepsi efektivitas, yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman program

Pemahaman program merupakan suatu penilaian atau pengukuran terhadap sejauh mana kegiatan program-program yang telah dilakukan dapat mencapai tujuan awal dari program tersebut. keberhasilan suatu program dapat dilihat pada efektivitas pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

2. Tepat sasaran

Tepat sasaran ini digunakan untuk dapat mengamati apakah sasaran program dengan tujuan yang telah di tentukan tersebut sudah sesuai atau belum. Kegiatan yang dilakukan mesti diberikan kepada sasaran yang tepat sehingga pelaksanaan kegiatannya dapat berjalan

3. Tepat waktu

Dalam hal ini kurun waktu pelaksanaan harus sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Tercapainya tujuan

Dalam hal ini dapat dilihat dengan ketercapaian tujuan tersebut dilakukan dengan baik atau tidak.

2.1.5 Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya. (Jogiyanto, 2007). Persepsi manfaat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dengan kinerja yang meningkat dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan lebih cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan tidak menggunakan teknologi tersebut.

Manfaat teknologi juga mempengaruhi kemudahan, namun tidak sebaliknya. Dikarenakan pengguna teknologi akan memakai sistem tersebut jika bermanfaat, baik sistem itu mudah digunakan atau tidak. Ukuran persepsi manfaat dirasakan meliputi peningkatan kinerja, produktivitas, manfaat secara keseluruhan, penghematan waktu dan peningkatan kinerja pekerjaan. (Suhir et al., 2014)

2.1.5.1 Unsur Pembentuk Persepsi Manfaat

Davis *et al* (2017:4) membagi beberapa indikator persepsi manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan kinerja

Dengan menggunakan QRIS dapat meminimalisir waktu dalam transaksi pembayaran yang mana sebelumnya menggunakan uang tunai memakan waktu lebih lama saat bertransaksi.

2. Meningkatkan efektifitas

Dalam penggunaan QRIS mampu meningkatkan efektifitas yang mana pengguna dengan mudah mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk proses pembayaran yaitu cukup melakukan scan *barCode* yang telah disediakan penjual dan secara langsung nominal/jumlah saldo akan berkurang sesuai dengan nominal yang seharusnya dibayarkan serta penjual tidak perlu kesusahan memberikan kembalian.

3. Meningkatkan produktivitas

Kecepatan merupakan hal yang sangat mempengaruhi tingkat produktivitas individu. Dengan menggunakan QRIS dapat melakukan pembayaran dengan cepat dan efektif tanpa melakukan usaha yang lebih untuk bertransaksi sehingga dapat melakukan kegiatan lainnya selama proses transaksi berjalan.

2.1.6 Minat Menggunakan QRIS

Minat merupakan sebuah kecenderungan, rasa senang atau rasa ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu objek tertentu. Minat dapat diartikan sebagai sebuah ketertarikan seseorang yang dijadikan dasar pertimbangan sebelum melakukan suatu tindakan atau pengambilan keputusan.

Menurut Davis *et al.* (2017:89) menyebutkan bahwa minat perilaku didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tersebut. Menurut Syah (2016:10) secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian untuk menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

Safitri & Diana (2020), mengemukakan bahwa jika seseorang merasa puas dengan teknologi yang mereka gunakan ketika mereka menggunakannya, mereka akan terus menggunakannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang merasa puas dengan teknologi yang mereka gunakan, mereka akan mulai tertarik untuk menggunakannya.

Mahasiswa merupakan seorang individu atau kelompok yang harus dipenuhi kebutuhan dan keinginannya. Pemenuhan kebutuhan dengan memberikan pelayanan yang baik akan menimbulkan rasa keinginan seseorang terhadap suatu layanan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, minat merupakan suatu keinginan atau dorongan seseorang yang mempengaruhi pengambilan keputusan dalam menggunakan suatu layanan tertentu

sesuai keinginan dan kebutuhannya. Pada penelitian ini, minat diartikan sebagai sebuah kecenderungan mahasiswa dalam memilih QRIS yang ditandai ketertarikan dan rasa senang terhadap suatu sistem pembayaran yaitu, QRIS.

2.1.6.1 Unsur Pembentuk Minat Menggunakan QRIS

Sati & Ramaditya (2019) membagi indikator minat yaitu sebagai berikut:

1. Ketertarikan pada objek minat

Ketertarikan pada objek minat yaitu calon konsumen atau konsumen memiliki perhatian yang selalu tertuju dan terpusat pada penggunaan QRIS.

2. Perasaan senang

Perasaan senang yaitu calon konsumen atau konsumen yang berminat untuk menggunakan QRIS terlihat memiliki perasaan senang dalam menggunakan QRIS saat bertransaksi.

3. Kecenderungan untuk menggunakan

Kecendrungan untuk menggunakan yaitu sering tidaknya calon konsumen atau konsumen berkeinginan untuk menggunakan QRIS saat bertransaksi sehari-hari. Konsumen yang minat menggunakannya tinggi akan terlihat dari frekuensinya dalam menggunakan QRIS yang tinggi.

2.1.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Siti Amaliah, Dedi Mulyadi dan Santi Pertiwi (2024) Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi Pembayaran pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang.	Variabel Independen: Persepsi Kemudahan penggunaan Persepsi Efektivitas Persepsi manfaat Variabel Dependen: Minat Menggunakan QRIS	Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi efektivitas dan persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS
2.	Arvin Azmi, Kentaro Mas'ud dan Rudi Aldo (2024) Judul : Pengaruh Penggunaan Metode Pembayaran QRIS terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa ITS	Variabel Independen : Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Variabel Dependen: Keputusan Pembelian Mahasiswa	Metode Pembayaran QRIS memiliki Pengaruh Signifikan terhadap Keputusan Pembelian Mahasiswa
3.	Puji Muniarty, M. Syukur dan Wulandari (2023) Judul : Efektivitas Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi Digital di Kota Bima	Variabel Independen : Efektivitas Penggunaan QRIS Variabel Dependen : Minat Menggunakan QRIS	Efektivitas berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi Pembayaran
4.	Anggun dan Murtanto (2023) Judul : Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa Akuntansi	Variabel Independen: Persepsi Manfaat Persepsi Kemudahan Penggunaan Variabel Dependen : Keputusan Menggunakan QRIS	Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan QRIS, akan tetapi Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Keputusan menggunakan QRIS
5.	Jaya Ramadaey dan Luk Lu'ul (2023)	Variabel Independen : Persepsi Manfaat Kemudahan Penggunaan	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif

No	Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Judul : Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Shopeepay pada Mahasiswa S1 Bisnis Digital Universitas Ngudi Waluyo	Variabel Dependen : Keputusan Penggunaan QRIS	dan signifikan terhadap penggunaan QRIS Shopeepay
6.	Sheila, Gita Ardana, dkk (2023) Judul: Efektivitas penggunaan QRIS bagi kalangan mahasiswa UNNES untuk transaksi pembayaran dalam rangka mendorong perkembangan ekonomi pada era digitalisasi	Variabel Independen : Efektivitas Penggunaan QRIS Variabel Dependen : Transaksi Pembayaran	Penggunaan QRIS dapat efektif bagi mahasiswa, yang menunjukkan hasil positif seperti meningkatnya keamanan transaksi dan pertumbuhan ekonomi
7.	Diah Mustika (2023) Judul: Pengaruh persepsi mafaat, kemudahan penggunaan dan risiko terhadap keputusan menggunakan QRIS dalam perspektif ekonomi Islam	Variabel Independen : Persepsi Manfaat Kemudahan penggunaan Risiko Variabel Dependen : Keputusan menggunakan QRIS	Variabel persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS
8.	Risma Arum & Sri Dewi (2021) Judul : Preferensi mahasiswa dalam menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai teknologi pembayaran	Variabel Independen : Preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS Variabel Dependen : Teknologi Pembayaran	Ekspektasi kinerja dan kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran
9.	Hutami & Endang M. Sasmita (2021) Judul : Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang	Variabel Independen : Persepsi manfaat Kemudahan Penggunaan Persepsi Risiko Variabel Dependen : Keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa	Ketiga variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa

No	Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	elektronik (QRIS) pada mahasiswa		
10.	Adi Firman (2016) Judul : Persepsi mahasiswa dalam menggunakan e-money	Variabel Independen: Persepsi mudah digunakan Persepsi Keamanan Persepsi Risiko Variabel Dependen: Minat menggunakan	Persepsi mudah digunakan, persepsi keamanan dan persepsi risiko secara signifikan mempengaruhi minat menggunakan

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada Mahasiswa

Menurut Jogiyanto, persepsi kemudahan penggunaan adalah kepercayaan individu bahwa selama menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Sehingga apabila individu tersebut mempercayai jika teknologi mudah dalam penggunaannya maka ia akan menggunakannya. Namun apabila sebaliknya, maka ia tidak akan menggunakannya. Persepsi kemudahan penggunaan berdasarkan bahasanya “*ease of use*” berarti suatu ukuran keyakinan pengguna suatu teknologi tertentu bahwa dengan menggunakan sesuatu teknologi dapat memberikan keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih. Seseorang akan minat menggunakan teknologi jika memiliki anggapan bahwa teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah. Dengan demikian menunjukkan bahwa suatu inovasi

teknologi dibidang keuangan diciptakan guna mempermudah penggunaanya bukan untuk mempersulit penggunaanya. (Rohila & Yusuf, 2020)

Semakin mudah suatu sistem baru untuk digunakan, maka semakin besar pula minat seseorang untuk menggunakan QRIS dalam transaksinya, karena selain dapat digunakan dengan mudah tanpa menghambatkannya tetapi juga mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, (Hendriyawan & Mayangsari, 2022) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS pada mahasiswa. Selain itu, penelitian Rangkuti (2021) menegaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS pada mahasiswa.

2.2.2 Pengaruh Persepsi Efektivitas Terhadap Minat Menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada Mahasiswa

Persepsi efektivitas pada dasarnya berhubungan dengan pencapaian suatu tujuan atau sasaran yang harus dicapai, dan efektif dalam kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau dengan kata lain melakukan pekerjaan yang benar. (Mardiasmo, 2004) . Efektivitas adalah ukuran sejauh mana suatu tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) yang diinginkan dapat tercapai. Adanya persepsi efektivitas mendukung minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi. Efektivitas yang menjadi pencapaian suatu tujuan dan target kebijakan atau hasil yang merupakan suatu konsep yang sangatlah penting karna mampu memberikan gambaran terhadap keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran dan tujuan. Jika seseorang

merasakan efektivitas terhadap suatu teknologi, maka seseorang akan minat menggunakannya.

Menurut Ravianto (2014), efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif. (Rohila & Yusuf, 2020)

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setiawan *et al.*,(2020) menunjukkan bahwa efektivitas berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Harianti (2021) juga menyatakan bahwa efektivitas berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa.

2.2.3 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada Mahasiswa

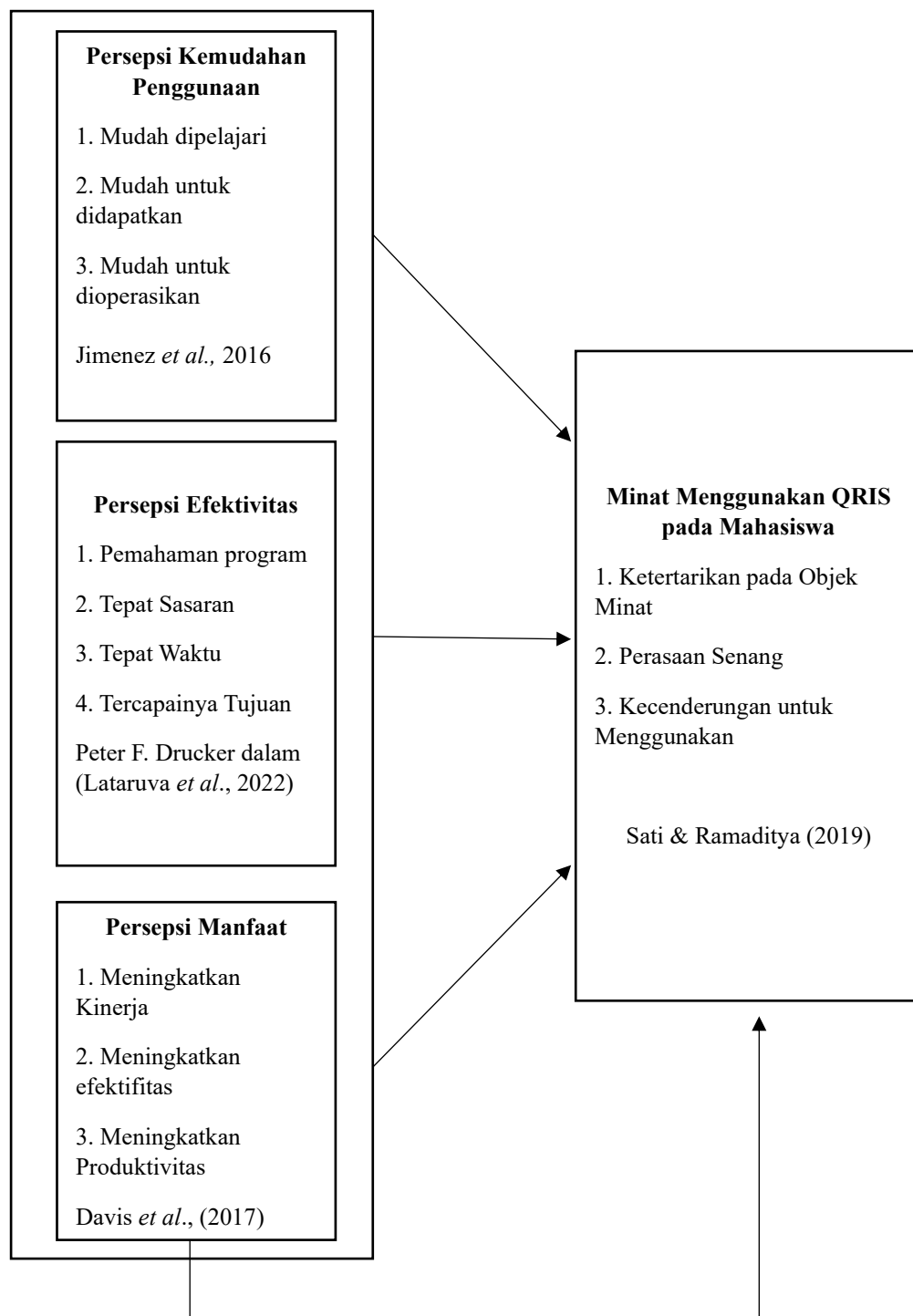
Adanya persepsi manfaat mendukung keminatan seseorang untuk memanfaatkan suatu teknologi yang dalam hal ini adalah QRIS. Menurut Krempel & Beyerer (2014) persepsi manfaat adalah seberapa jauh subjek percaya bahwa sebuah sistem teknologi mampu untuk mendorong tingkat kinerja penggunaannya. Menurut (Jogiyanto, 2008) persepsi manfaat akan meyakinkan seseorang pada saat proses pengambilan keputusan, dimana jika individu memiliki rasa kepercayaan bahwa teknologi tersebut akan berguna maka ia akan menggunakan teknologi

tersebut. Menurut Ramkumar (2019) persepsi manfaat dirasakan adalah indikasi dari harapan subjektif bahwa teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaan. Persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa. Jika ada manfaat dari menggunakan QRIS yang mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi penggunanya, maka pengguna memiliki minat untuk menggunakannya. Hasil penelitian terdahulu, Hutami *et al* (2021) bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa. Selain itu, penelitian Rahmawati&Murtanto (2023) juga mengemukakan bahwa persepsi manfaat terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa.

2.2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan. Kerangka pemikiran adalah konsep hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat untuk memberikan jawaban sementara. Jadi, secara teoritis peneliti perlu menjelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Oleh karena itu, setiap penyusunan harus berdasarkan kerangka pemikiran. Dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran tentunya seseorang akan berfikir pada persepsi tertentu yang mendorong seseorang melakukan transaksi menggunakan QRIS. Seseorang akan berpersepsi apakah dalam menggunakan QRIS akan memberikan kemudahan, merasa efektif dan

apakah QRIS akan memberikan manfaat bagi penggunanya. Dari persepsi tersebut maka penulis membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran di atas, maka penulis menyimpulkan hipotesis sebagai berikut:

H1 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pada mahasiswa.

H2 : Persepsi efektivitas berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pada mahasiswa.

H3 : Persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pada mahasiswa.

H4 : Persepsi kemudahan penggunaan, Persepsi Efektivitas, dan Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran pada mahasiswa.