

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Literasi Keuangan

2.1.1.1 Pengertian Literasi Keuangan

Literasi keuangan merupakan kemampuan individu untuk memahami dan mengelola berbagai aspek keuangan secara efektif guna mencapai kesejahteraan finansial. Menurut *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), literasi keuangan didefinisikan sebagai kombinasi dari kesadaran, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan untuk membuat keputusan keuangan yang tepat dan bertanggung jawab demi meningkatkan kesejahteraan individu maupun masyarakat secara luas. Definisi ini menekankan bahwa literasi keuangan tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dan perilaku yang mendukung pengambilan keputusan keuangan yang efektif (OECD, 2018).

Sementara itu, Otoritas Jasa Keuangan (2022) Indonesia mendefinisikan literasi keuangan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam mengelola keuangan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan finansial. Literasi keuangan terdiri atas tiga dimensi utama, yaitu pengetahuan keuangan (*financial knowledge*), sikap keuangan (*financial attitude*), dan perilaku keuangan (*financial behavior*).

Pengetahuan keuangan mencakup pemahaman konsep dasar keuangan, produk, dan risiko yang terkait; sikap keuangan meliputi motivasi dan keyakinan dalam mengelola keuangan; sedangkan perilaku keuangan berkaitan dengan tindakan nyata dalam mengelola keuangan sehari-hari.

Menurut (OECD, 2021) "*a compilation of the skills, knowledge, dispositions, and behaviors required to handle money sensibly and eventually achieve financial security*". Menyatakan bahwa literasi keuangan merupakan kumpulan pemahaman, skill serta tindakan yang diperlukan untuk mengelola keuangan seseorang secara bijaksana dan pada akhirnya mencapai keamanan finansial.

2.1.1.2 Indikator Literasi Keuangan

Sejauh mana seseorang dapat secara efektif mengelola kesulitan keuangan merupakan indikator yang baik mengenai tingkat literasi keuangan mereka. Jika mereka tidak melek finansial, mereka akan kehilangan uang akibat inflasi atau memburuknya kondisi perekonomian lokal dan global. Oleh karena itu, konsumen kehilangan uang akibat penggunaan kartu kredit yang sembrono, pembelanjaan dan konsumsi yang tidak rasional, dan ketidakmampuan untuk memahami perbedaan antara pinjaman bank dan kredit konsumen. Kurangnya literasi keuangan seseorang juga mempersulit mereka memasuki pasar keuangan atau melakukan investasi (Sari & Ibrahim, 2024).

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2022) dan (OECD, 2016), indikator literasi keuangan terdiri atas tiga dimensi utama, yaitu:

1. Pengetahuan Keuangan (*Financial Knowledge*)

Meliputi pemahaman konsep dasar keuangan, produk keuangan, serta risiko yang terkait. Pengetahuan ini memfasilitasi individu dalam mengevaluasi penawaran lembaga keuangan dan menyelesaikan masalah keuangan secara cepat dan tepat.

2. Sikap Keuangan (*Financial Attitude*)

Berkaitan dengan motivasi dan keyakinan dalam mengelola keuangan, termasuk pola pikir finansial seperti perencanaan keuangan jangka panjang dan kemampuan menyeimbangkan antara kebutuhan mendesak dan keamanan finansial jangka panjang.

3. Perilaku Keuangan (*Financial Behavior*)

Merujuk pada tindakan nyata dalam pengelolaan keuangan sehari-hari, seperti menabung secara aktif, menunda pembelian yang tidak perlu, membayar tagihan tepat waktu, serta kesadaran akan kondisi keuangan pribadi.

2.1.2 Kemudahan Bertransaksi

2.1.2.1 Pengertian Kemudahan Bertransaksi

Kemudahan transaksi merupakan proses pemesanan yang mudah, proses pembayaran yang beragam dan mudah diselesaikan, proses pembelian yang menguntungkan dan nyaman, dan proses pengiriman barang yang cepat dan akurat (Isnawati, 2020).

Persepsi kemudahan adalah sebuah keyakinan mengenai proses pemungutan keputusan. Persepsi kemudahan itu ketika individu meyakini bahwa

teknologi memudahkan untuk digunakan, maka berminat untuk menggunakannya (Sati & Ramaditya, 2020).

Kemudahan bertransaksi atau *ease of use* merupakan persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan suatu teknologi atau sistem pembayaran digital. Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang meyakini bahwa teknologi dapat digunakan tanpa memerlukan banyak usaha dan waktu, sehingga proses transaksi menjadi lebih cepat dan praktis. Dimensi kemudahan bertransaksi mencakup aksesibilitas, kenyamanan, dan efisiensi dalam melakukan transaksi keuangan secara digital.

Aksesibilitas mengacu pada kemampuan pengguna untuk melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja tanpa batasan geografis maupun waktu, yang sangat didukung oleh teknologi *fintech* yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* kapan pun dan di mana pun. Kenyamanan berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran yang intuitif, mudah dipahami, dan minim risiko kesalahan selama proses transaksi. Sedangkan efisiensi merujuk pada kecepatan dan kepraktisan proses transaksi yang memungkinkan pembayaran selesai dalam hitungan detik tanpa prosedur yang rumit.

Selain itu, studi oleh Wardana et al., (2024) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor utama yang mendorong minat penggunaan teknologi keuangan digital. Semakin tinggi persepsi kemudahan yang dirasakan oleh pengguna, semakin besar pula niat mereka untuk menggunakan layanan tersebut secara berkelanjutan. sebaliknya, apabila pengguna merasa sulit dan merepotkan

dalam menggunakan teknologi, maka minat untuk menggunakan teknologi tersebut akan menurun.

2.1.2.2 Indikator Kemudahan Penggunaan QRIS

Berdasarkan penelitian (Revinzky & Rafiah, 2025) terdapat empat indikator utama yang memengaruhi persepsi pengguna:

1. Mudah Dipelajari (*Easy to Learn*)

Kemampuan pengguna untuk memahami cara menggunakan QRIS dalam waktu singkat tanpa bantuan kompleks. Contoh:

- a) Antarmuka yang intuitif
- b) Ketersediaan tutorial singkat dalam aplikasi

2. Fleksibel (*Flexible*)

Kemampuan sistem QRIS untuk beradaptasi dengan kebutuhan pengguna dalam berbagai konteks transaksi. Contoh:

- a) Kompatibel dengan berbagai aplikasi dompet digital
- b) Mendukung transaksi *peer-to-peer* (P2P) dan merchant

3. Dapat Mengontrol Pekerjaan (*Job Control*)

Persepsi pengguna bahwa mereka memiliki kendali penuh atas proses transaksi. Contoh; Kemampuan melacak riwayat transaksi secara *real-time*

4. Mudah Digunakan (*Easy to Use*)

Persepsi pengguna bahwa penggunaan QRIS tidak memerlukan usaha fisik/kognitif berlebihan. Contoh:

- a) Proses scan QR *code* yang cepat (<3 detik)

b) Desain antarmuka yang minim langkah (*one-tap payment*)

2.1.3 Minat Penggunaan QRIS

2.1.3.1 Pengertian Minat Penggunaan QRIS

Menurut Juhri & Dewi (2017) mendefinisikan minat perilaku menggunakan sebagai tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.

Minat penggunaan QRIS merupakan kecenderungan atau niat kuat seseorang untuk mengadopsi dan menggunakan QRIS dalam transaksi pembayaran sehari-hari. Minat ini tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan melalui proses penilaian yang melibatkan berbagai faktor, terutama persepsi manfaat, kemudahan, dan risiko yang terkait dengan penggunaan QRIS. Konsep minat penggunaan menjadi indikator utama dalam memprediksi perilaku aktual pengguna terhadap teknologi baru, termasuk teknologi pembayaran digital.

Menurut Davis (1989), minat perilaku (*behavioral intention*) adalah ukuran seberapa kuat seseorang berniat melakukan suatu tindakan. Dalam konteks QRIS, minat ini muncul setelah individu menerima rangsangan dari produk atau teknologi yang dilihatnya dan menilai bahwa teknologi tersebut layak digunakan (Sari & Ramaditya, 2020). Hal ini sejalan dengan pandangan (Sari & Novitasari, 2019) yang menyatakan bahwa minat merupakan perasaan tertarik dari pengguna terhadap suatu teknologi yang muncul setelah melakukan penilaian terfokus pada teknologi tersebut. Jika hasil penilaian menunjukkan bahwa teknologi tersebut bermanfaat dan layak digunakan, maka minat penggunaan akan terbentuk dan

mendorong pengguna untuk mengadopsi teknologi tersebut secara aktif (Unbari, 2023).

Dua faktor utama yang secara langsung membentuk sikap pengguna terhadap teknologi dan memengaruhi minat penggunaan adalah persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja atau memberikan manfaat signifikan dalam aktivitasnya. Sementara itu, persepsi kemudahan adalah keyakinan bahwa teknologi tersebut dapat digunakan tanpa memerlukan usaha besar. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan membentuk sikap positif yang pada akhirnya mendorong minat untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan.

Selain faktor rasional tersebut, minat penggunaan juga dipengaruhi oleh aspek psikologis dan sosial. Minat penggunaan merupakan keadaan di mana seseorang memperhatikan suatu objek atau aktivitas dan memiliki keinginan untuk menggunakannya. Faktor-faktor yang memengaruhi minat tidak hanya berasal dari kebutuhan internal, tetapi juga motif sosial dan faktor emosional yang mendorong individu tertarik pada suatu teknologi. Misalnya, dorongan dari lingkungan sosial seperti teman, keluarga, atau komunitas dapat memperkuat minat seseorang untuk menggunakan QRIS. Selain itu, pengalaman emosional positif seperti rasa nyaman dan puas juga memperkuat niat penggunaan.

2.1.3.2 QRIS sebagai Objek Teknologi

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standar kode QR nasional yang ditetapkan oleh Bank Indonesia (BI) dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk memfasilitasi sistem pembayaran digital di Indonesia (Bank Indonesia, 2025). QRIS diluncurkan secara resmi pada tanggal 17 Agustus 2019 dan mulai wajib diimplementasikan secara nasional sejak 1 Januari 2020. Standar ini dibuat untuk mengintegrasikan berbagai jenis kode QR pembayaran yang sebelumnya berbeda-beda dari berbagai penyedia jasa pembayaran (PJP) menjadi satu kode QR tunggal yang dapat digunakan secara universal oleh seluruh masyarakat Indonesia, tanpa perlu bergantung pada aplikasi atau penyedia tertentu. Dengan QRIS, pengguna dapat melakukan transaksi pembayaran hanya dengan memindai satu kode QR yang sama, meskipun menggunakan aplikasi pembayaran digital yang berbeda (Bank Indonesia, 2025).

Tujuan utama QRIS adalah untuk mempercepat, mempermudah, menurunkan biaya, serta meningkatkan keamanan transaksi pembayaran digital di Indonesia. QRIS juga berfungsi sebagai *game changer* dalam sistem pembayaran digital dengan mendorong inklusi keuangan, khususnya bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), yang menjadi entry point penting dalam ekosistem digital nasional. Melalui QRIS, UMKM dapat lebih mudah menerima pembayaran non-tunai, sehingga meningkatkan aktivitas usaha dan kualitas layanan kepada pelanggan dengan biaya yang efisien (Kledo, 2025). Selain itu, QRIS mendukung pengembangan masyarakat non-tunai (*cashless society*) dengan menyediakan sistem pembayaran yang cepat, mudah, dan aman bagi seluruh lapisan masyarakat.

QRIS memberikan sejumlah manfaat baik bagi pengguna maupun pelaku usaha. Bagi pengguna, QRIS mempermudah proses transaksi karena dapat dilakukan hanya dengan memindai kode QR melalui aplikasi dompet digital seperti GoPay, OVO, Dana, dan lainnya. Pengguna tidak perlu membawa uang tunai, sehingga lebih praktis dan aman. Seluruh transaksi juga tercatat otomatis dalam aplikasi, membantu dalam pengelolaan keuangan pribadi.

Bagi pelaku usaha, QRIS mengurangi ketergantungan pada uang tunai, menghindari risiko kehilangan atau menerima uang palsu, serta memudahkan pencatatan penjualan. Satu kode QRIS juga dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi, meningkatkan efisiensi dan memperluas jangkauan konsumen. Selain itu, penggunaan QRIS meningkatkan citra usaha yang modern dan terpercaya, khususnya di mata konsumen digital *native*.

Adapun kelebihan QRIS meliputi kepraktisan, kecepatan transaksi, integrasi lintas aplikasi, dan dukungan terhadap *cashless society* (Amartha, 2024). Namun, QRIS juga memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain ketergantungan pada koneksi internet, batas maksimum transaksi, potensi kejahatan digital seperti pemalsuan kode QR, biaya transaksi untuk merchant, dan akses yang belum merata di daerah terpencil.

2.1.3.3 Indikator Minat Penggunaan QRIS

Menurut Sari & Novitasari (2019), minat ini timbul ketika pengguna menilai bahwa teknologi yang digunakan layak dan bermanfaat, sehingga mendorong mereka untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi tersebut secara aktif.

Budiastuti & Muid (2020) menguraikan indikator minat penggunaan dalam konteks aplikasi e-wallet yang relevan juga untuk teknologi pembayaran digital seperti QRIS, yaitu:

1. Retensi dari aplikasi e-wallet yang digunakan

Pengguna cenderung mempertahankan penggunaan aplikasi atau teknologi tersebut dalam jangka waktu yang lama. Retensi ini menunjukkan bahwa pengguna merasa teknologi tersebut memberikan nilai tambah dan memenuhi kebutuhan mereka secara konsisten.

2. Pemberian Penawaran oleh Aplikasi

Adanya fitur promosi, diskon, atau insentif lain dari aplikasi yang dapat meningkatkan daya tarik dan mendorong pengguna untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Penawaran ini tidak hanya menarik pengguna baru tetapi juga mempertahankan pengguna lama.

3. Penggunaan Ulang di Masa Depan

Keinginan dan niat pengguna untuk menggunakan kembali teknologi tersebut dalam transaksi atau aktivitas berikutnya. Indikator ini menunjukkan loyalitas dan kepercayaan pengguna terhadap teknologi.

4. Pemberian Rekomendasi kepada Orang Sekitar

Pengguna yang puas dan nyaman dengan teknologi cenderung merekomendasikan penggunaan teknologi tersebut kepada keluarga, teman, atau kolega. Rekomendasi ini menjadi indikator penting dalam penyebaran adopsi teknologi secara sosial.

5. Rasa Nyaman, Senang, dan Puas

Pengalaman positif selama menggunakan teknologi, seperti kemudahan, kecepatan, dan keamanan transaksi, menimbulkan rasa nyaman dan kepuasan yang mendorong minat untuk terus menggunakan teknologi tersebut.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1

Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
Fitriani et al., (2024)	Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran di Kalangan Mahasiswa PTS Kota Mataram	Literasi keuangan, persepsi risiko, persepsi kemudahan, persepsi manfaat	Literasi keuangan dan persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan; persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh positif dan signifikan
Rahmadi et al., (2025)	Pengaruh Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran Digital di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area	Penggunaan QRIS, kemudahan, keamanan, efisiensi	94% sudah menggunakan QRIS; 62% merasa terbantu; 66% alami hambatan teknis; 58% merasa aman; 52% merasa QRIS berdampak signifikan pada efisiensi dan kenyamanan transaksi
Soleha & Zulfa Zakiatul Hidayah (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Bertransaksi Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Menggunakan Dompot Digital (ShopeePay)	Literasi keuangan, kemudahan bertransaksi, minat penggunaan	Literasi keuangan berpengaruh, kemudahan transaksi berpengaruh terhadap minat penggunaan ShopeePay
Hardiati et al., (2024)	Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS terhadap Keputusan Bertransaksi	Literasi keuangan, kemudahan penggunaan QRIS, keputusan bertransaksi	Literasi keuangan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan.
Anggriani et al., (2023)	Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kegunaan, dan	Literasi keuangan, persepsi kegunaan,	Literasi keuangan, persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan berpengaruh

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Kemudahan Penggunaan pada Minat Penggunaan QRIS dalam Transaksi Keuangan	kemudahan penggunaan	simultan terhadap minat penggunaan QRIS. Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS
Nirwasita et al., (2024)	Preferensi Mahasiswa dalam Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran di Kantin Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta	Kesadaran, penerimaan, kemudahan, keamanan, frekuensi penggunaan QRIS	80% sadar QRIS, 76% menerima, 78% menilai mudah digunakan, 60% merasa aman, 96% pernah menggunakan QRIS, dan 80% menjadikan QRIS metode utama
Chodlir & Andriyanto (2024)	<i>Financial Knowledge, Lifestyle,</i> dan Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan QRIS pada Transaksi Retail Masyarakat Muslim	Pengetahuan keuangan, gaya hidup, persepsi kemudahan	Pengetahuan keuangan dan gaya hidup berpengaruh signifikan; persepsi kemudahan tidak signifikan.
Ningsih et al., (2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS	Hasil dari uji t disimpulkan bahwa ketiga variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS
Laloan et al., (2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas	Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat pengguna E-Payment QRIS	Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Resiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna.

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado		

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu, minat penggunaan terhadap sistem pembayaran digital seperti QRIS dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan persepsi pengguna, khususnya persepsi terhadap kemudahan, manfaat, dan pemahaman keuangan. Dalam penelitian ini, penulis memilih dua variabel independen yang diduga memengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS, yaitu literasi keuangan dan kemudahan bertransaksi.

2.3.1 Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Minat Penggunaan QRIS

Literasi keuangan merupakan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam mengelola sumber daya keuangan untuk mencapai kesejahteraan hidup. Menurut OECD (2018), literasi keuangan mencakup kemampuan dalam memahami konsep serta risiko keuangan, dan keterampilan dalam membuat keputusan keuangan yang efektif dalam konteks ekonomi yang terus berkembang, termasuk penggunaan teknologi keuangan digital.

Seiring dengan kemajuan teknologi di sektor keuangan, masyarakat dituntut untuk memiliki kemampuan yang memadai dalam memahami dan memanfaatkan berbagai instrumen pembayaran digital. Salah satu inovasi di bidang ini adalah QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia untuk menyatukan berbagai sistem pembayaran berbasis QR code ke

dalam satu standar nasional. QRIS mempermudah transaksi karena cukup memindai satu kode QR yang berlaku untuk berbagai penyedia jasa pembayaran.

Penggunaan QRIS memerlukan pemahaman mengenai aplikasi keuangan digital, pengelolaan saldo dalam dompet digital, serta prinsip-prinsip keamanan dalam transaksi. Oleh karena itu, semakin tinggi literasi keuangan yang dimiliki mahasiswa, maka semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakan QRIS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula minatnya untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Oleh karena itu, literasi keuangan (X1) diperkirakan memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan QRIS (Y) di kalangan mahasiswa.

Hasil Penelitian oleh Anggriani et al., (2023) menemukan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Selain itu, Hardiati et al., (2024) juga menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

2.3.2 Pengaruh Kemudahan Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan QRIS

Kemudahan bertransaksi merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendorong seseorang untuk menggunakan metode pembayaran digital seperti QRIS. Menurut Davis (1989) dalam Technology Acceptance Model (TAM), perceived ease of use atau persepsi kemudahan penggunaan menjadi salah satu determinan utama yang memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan suatu

teknologi. Ketika pengguna merasa bahwa suatu sistem atau aplikasi mudah digunakan, maka kemungkinan besar mereka akan memiliki minat yang lebih tinggi untuk menggunakannya.

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dirancang untuk mempermudah proses transaksi dengan hanya menggunakan satu kode QR yang dapat digunakan untuk berbagai penyedia layanan pembayaran. QRIS memungkinkan transaksi yang lebih cepat, praktis, dan minim kontak fisik, sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya di era digital dan pascapandemi.

Dengan demikian, kemudahan bertransaksi (X2) secara teoritis diharapkan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS (Y). Semakin tinggi persepsi kemudahan bertransaksi, maka semakin tinggi pula minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Hasil dari penelitian Soleha & Hidayah (2022) menunjukkan bahwa kemudahan bertransaksi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital seperti ShopeePay. Namun sebaliknya, Chodlir & Andriyanto (2024) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

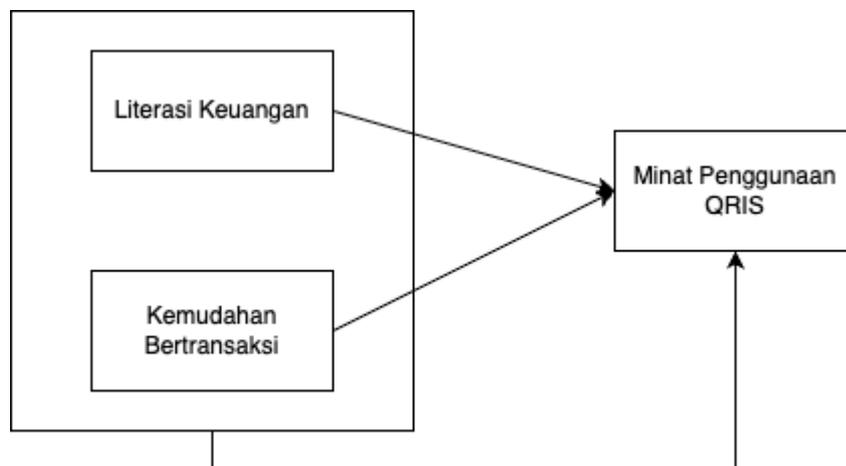
2.3.3 Pengaruh Simultan Literasi Keuangan dan Kemudahan Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan QRIS

Literasi keuangan dan kemudahan bertransaksi secara bersamaan diyakini memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS. Literasi keuangan menyediakan pengetahuan dasar dan

kepercayaan diri, sedangkan kemudahan bertransaksi menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien. Kedua variabel ini diharapkan dapat saling melengkapi dalam membentuk persepsi positif terhadap penggunaan teknologi pembayaran digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggriani et al., (2023) menunjukkan bahwa literasi keuangan dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama memberikan pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Hardiati et al., (2024) juga membuktikan bahwa secara simultan, literasi keuangan dan kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh signifikan terhadap keputusan bertransaksi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan akan dibuktikan secara empiris melalui proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis terdiri dari hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak adanya pengaruh

antarvariabel, dan hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan adanya pengaruh antarvariabel.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

H_1 : Literasi keuangan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

H_2 : Kemudahan bertransaksi berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

H_3 : Literasi keuangan dan kemudahan bertransaksi secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

