

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Sistem Pembayaran Digital

a. Pengertian Sistem Pembayaran Digital

Menurut (Bangsa, 2023, hlm. 63) menyatakan bahwa Pembayaran menggunakan teknologi disebut sebagai pembayaran digital. Pembayaran digital mencakup pengelolaan uang, pengolahan transaksi, dan penerimaan data digital melalui metode pembayaran elektronik. Menurut Tarantang dalam jurnal (Setiawan et al, 2025, hlm. 133) menyatakan bahwa Sistem Pembayaran Digital merupakan cara modern untuk memindahkan uang dari konsumen ke penjual. Dalam sistem ini, transaksi dilakukan melalui teknologi, sehingga tidak melibatkan uang fisik. Uang tersebut diproses dan diterima dalam bentuk non-fisik, menjadikannya lebih efisien dan praktis.

Pembayaran digital meliputi berbagai macam transaksi yang tidak melibatkan uang tunai, di mana pembayaran dilakukan secara elektronik oleh pembeli dan penjual. Proses ini dapat dilakukan melalui jaringan internet atau sistem elektronik lainnya. Dengan meningkatnya akses dan kemudahan, pembayaran digital telah mengubah metode dalam melakukan transaksi, memungkinkan orang dan perusahaan untuk berinteraksi dengan lebih cepat dan efisien di dunia yang semakin terhubung. Ini tidak hanya mempercepat proses transaksi, tetapi juga meningkatkan keamanan dan transparansi di setiap transaksi.

Dilihat dari dasar ajaran agama, perkembangan sistem pembayaran digital sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong umat Muslim untuk memanfaatkan berbagai kemudahan dalam melakukan berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang ekonomi, selama tidak bertentangan dengan ketentuan-ketentuan syariat Islam.

Allah Swt.berfirman dalam QS. Ayat Al-Baqarah 185:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

berbunyi, "Allah menginginkan kemudahan bagimu dan tidak menginginkan kesulitan bagimu." Ayat ini menunjukkan bahwa Islam memperbolehkan

penggunaan teknologi sebagai sarana untuk memudahkan dan memberi manfaat bagi masyarakat. Dengan demikian, penggunaan sistem pembayaran digital seperti QRIS bisa menjadi salah satu bentuk inovasi yang membantu mempercepat proses transaksi, selama dilakukan dengan jujur, aman, transparan, dan tidak melibatkan praktik yang dilarang dalam Islam.

Dari dasar pemikiran filosofis, sistem pembayaran digital adalah bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memberikan kemudahan, efisiensi, dan efektivitas dalam berbagai kegiatan ekonomi. Menggunakan teknologi pembayaran digital bukan hanya menunjukkan kemajuan zaman, tetapi juga menunjukkan usaha menciptakan sistem transaksi yang lebih modern, mencakup semua kalangan, dan bisa beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam pandangan filsafat Sunda, penggunaan teknologi pembayaran digital juga cocok dengan nilai-nilai saling mengasihi, saling menghormati, dan saling membantu. Nilai silih asah menunjukkan semangat untuk terus belajar dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Silih asih mencerminkan adanya hubungan yang saling memberi manfaat antara pengguna dan penyedia layanan. Sementara itu, silih asuh menggambarkan pentingnya saling menjaga, saling percaya, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital, sehingga bisa terbentuk ekosistem transaksi yang aman dan berkelanjutan.

Selanjutnya, dari sudut pandang psikologis, cara seseorang menggunakan pembayaran digital dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologisnya, seperti bagaimana mereka melihat kesederhanaan penggunaan, manfaat yang didapat, rasa aman, serta tingkat kepercayaan mereka terhadap teknologi yang digunakan. Jika seseorang menganggap bahwa sistem pembayaran digital sederhana, bermanfaat, dan aman saat bertransaksi, maka mereka akan memiliki sikap yang positif, sehingga tertarik dan terus menggunakan teknologi tersebut. Kondisi itu menunjukkan bahwa suksesnya penggunaan sistem pembayaran digital tidak hanya tergantung pada kemajuan teknologi, tetapi juga pada siapnya psikologis pengguna untuk menerima dan menggunakannya sebagai bagian dari kegiatan ekonomi sehari-hari.

2. Penggunaan Qris

a. Pengertian Qris

Bank Indonesia mengatakan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) atau biasa disingkat QRIS (dibaca “Kris”) merupakan standar QR Code Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih cepat, mudah, murah, aman, dan andal (CEMUMUAH). Semua Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. Menurut Paramitha & Kusumaningtyas dalam jurnal (Febriyanti & Anshori, 2024, hlm. 80) mengatakan QRIS atau disebut juga sebagai *Quick Response Code Indonesia Standart* atau Kode *Quick Respon Standar Indonesia* merupakan standar nasional QR Code pembayaran dimana standar ini ditetapkan oleh Bank Indonesia dimana tujuan digunakan QRIS ini yaitu sebagai sarana fasilitas kegiatan transaksi pembayaran berbagai *merchant* di Indonesia.

Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI, 2026) mengatakan *Quick Response Code Indonesia Standard* atau biasa disingkat QRIS (baca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh ASPI bersama Pelaku Industri Sistem Pembayaran yang didukung oleh Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS. QRIS memudahkan Penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang berbasis QR karena hanya memerlukan satu kode QR untuk diakses. Jika dianalisis, meskipun konsumen memakai berbagai aplikasi dompet digital, pihak merchant hanya perlu memiliki satu kode QR yang dapat diidentifikasi oleh semua aplikasi dompet digital yang ada. Hal ini tidak tanpa alasan, karena saat ini terdapat banyak aplikasi pembayaran digital di Indonesia yang digunakan oleh masyarakat dari Sabang sampai Merauke. Beberapa di antaranya yang sering digunakan adalah mBCA, BRIMo, Gopay, Shopee, Dana, Ovo, Linkaja, dan masih banyak lagi. Melihat

dengan cermat, banyaknya aplikasi pembayaran digital yang berkembang pesat di Indonesia mencerminkan minat masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran yang lebih efisien dan efektif. Selain itu, meningkatnya kebutuhan masyarakat akan dana digital yang lebih terukur membuat segala sesuatunya menjadi lebih baik.

Dilihat dari dasar ajaran agama, penggunaan QRIS sebagai alat transaksi digital sesuai dengan ajaran Islam yang mengatur cara berbagai kegiatan transaksi berdasarkan prinsip kejujuran, tanggung jawab, kemudahan, serta kesepakatan antara kedua pihak yang melakukan transaksi. Allah Swt. berfirman dalam QS. An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ

artinya, "Wahai orang-orang yang beriman,". Janganlah kalian saling mengambil harta milik orang lain dengan cara yang tidak benar, kecuali melalui perdagangan yang dilakukan secara sukarela dan dengan kesepakatan antara kedua pihak. Kalimat tersebut menunjukkan bahwa setiap perjanjian harus dilakukan secara sah, jujur, dan dengan persetujuan dari kedua belah pihak. Dalam penggunaan QRIS, sistem pembayaran ini menjadi salah satu cara transaksi yang membantu menciptakan proses pembayaran yang lebih jelas, dapat dipertanggungjawabkan, dan tercatat dengan baik, sehingga bisa mengurangi kesalahan transaksi atau tindakan yang merugikan salah satu pihak.

Berdasarkan prinsip dasar filosofis, penggunaan QRIS menunjukkan kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai cara meningkatkan kualitas layanan transaksi. Menggunakan QRIS tidak hanya menunjukkan perubahan dari transaksi biasa ke transaksi digital, tetapi juga menunjukkan bahwa masyarakat semakin sadar untuk memanfaatkan inovasi yang bisa membuat aktivitas ekonomi lebih mudah, cepat, dan efektif. Dalam pandangan filsafat Sunda, penggunaan QRIS sesuai dengan nilai silih asah, yaitu semangat untuk terus belajar dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, silih asih, yaitu menciptakan hubungan timbal balik yang saling memberi manfaat antara konsumen dan pelaku usaha melalui transaksi yang lebih praktis, serta silih asuh, yaitu membangun rasa tanggung jawab dan saling percaya dalam

menggunakan teknologi secara bijak, sehingga terbentuk ekosistem pembayaran digital yang aman dan berkelanjutan.

Dilihat dari sudut pandang psikologis, penggunaan QRIS terkait dengan cara seseorang menerima dan memanfaatkan teknologi inovatif dalam kehidupan sehari-hari. Keputusan seseorang untuk memakai QRIS didasari oleh keyakinan bahwa sistem itu mudah digunakan, memberi manfaat, aman, dan bisa mempercepat proses pembayaran. Mahasiswa yang termasuk dalam kelompok usia dewasa muda biasanya memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat, sehingga mereka lebih mudah menerima dan tertarik dengan inovasi pembayaran digital. Persepsi baik terhadap kemudahan, manfaat, dan keamanan QRIS akan membuat orang lebih suka dan tertarik untuk terus menggunakan QRIS dalam berbagai jenis transaksi. Kondisi itu menunjukkan bahwa berhasilnya penggunaan QRIS tidak hanya bergantung pada kemajuan teknologi, tetapi juga pada sikap psikologis pengguna dalam menerima dan percaya terhadap teknologi tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menggunakan QRIS adalah tindakan dari seseorang dalam memanfaatkan standar nasional kode QR yang ditetapkan oleh Bank Indonesia sebagai sarana pembayaran digital untuk melakukan transaksi dengan cara yang mudah, cepat, aman, efisien, dan terintegrasi melalui berbagai aplikasi pembayaran digital. Penggunaan QRIS tidak hanya membantu perubahan sistem pembayaran di negeri ini, tetapi juga menunjukkan kemampuan masyarakat dalam mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan keberhasilan dalam melakukan transaksi.

b. Tujuan dan Manfaat QRIS

Menurut (Aswati et al., 2024, hlm. 560) menyatakan bahwa QRIS dibuat untuk tujuan meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan keamanan dalam melakukan transaksi dengan QR Code. Menurut (Setiawan & GP, 2025, hlm 134) menyatakan bahwa QRIS dirancang untuk menyederhanakan metode pembayaran digital untuk masyarakat dan memudahkan pengawasan bagi pihak berwenang. Dengan adanya sistem yang saling terhubung ini, diharapkan dapat diperoleh efisiensi dalam melakukan transaksi serta mendorong penggunaan pembayaran tanpa uang tunai di antara masyarakat.

Menurut Bank Indonesia menyatakan Standarisasi QR Code dengan QRIS memberikan banyak manfaat antara lain:

- 1) Bagi Pengguna aplikasi pembayaran: Cepat dan kekinian, Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai, Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang, Terlindungi karena semua PJP QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.
- 2) Bagi *Merchant*: Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun, Meningkatkan *branding*, Kekinian, Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS, Mengurangi biaya pengelolaan kas, Terhindar dari uang palsu, Tidak perlu menyediakan uang kembalian, Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat, Terpisahnya uang untuk usaha dan personal, Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai, dan Membangun informasi *credit profil* untuk memudahkan memperoleh kredit ke depan.

c. Indikator Penggunaan Qris

Menurut jurnal (Muniarty et al., 2023, hlm. 2735) Penggunaan QRIS dalam penelitian ini diambil dari model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989, yang mana mencakup kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*), kemudahan yang dirasakan (*Perceived Effectiveness*), serta efektivitas yang dirasakan (*Perceived Convenience*). Pada jurnal (Bansah et al, 2022, hlm. 4-5) dijelaskan tiga pengukuran tersebut sebagai berikut:

1) Kegunaan yang dirasakan (*Perceived Usefulness*)

Kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerjanya. Indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi kegunaan meliputi kemampuan sistem dalam meningkatkan efektivitas kinerja, memberikan manfaat, mempercepat pekerjaan, serta menghemat waktu. Selain itu, persepsi kegunaan juga menggambarkan probabilitas subjektif pengguna bahwa teknologi yang digunakan dapat memberikan manfaat serta menjadi dasar dalam memprediksi keputusan penggunaan sistem informasi

2) Kemudahan yang dirasakan (Perceived Effectiveness)

Kemudahan yang dirasakan (*perceived effectiveness*) menunjukkan tingkat keyakinan pengguna bahwa sistem mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang besar. Semakin mudah suatu sistem digunakan, maka semakin besar kemungkinan sistem tersebut diterima oleh pengguna.

3) Efektivitas yang dirasakan (Perceived Convenience)

Efektivitas yang dirasakan (*perceived convenience*) berkaitan dengan kemampuan sistem dalam memberikan hasil yang optimal, seperti ketepatan, kecepatan, dan efisiensi dalam bertransaksi

Penggunaan QRIS sebagai salah satu bentuk teknologi pembayaran digital bisa dianalisis dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang diproposisikan oleh Venkatesh dan timnya pada tahun 2003. Model ini didasarkan pada berbagai teori tentang penerimaan teknologi dan memiliki empat faktor utama yang memengaruhi keinginan serta tindakan seseorang dalam menggunakan teknologi, yaitu kepercayaan terhadap kemampuan teknologi, kemudahan dalam menggunakan teknologi, pengaruh sosial, dan kondisi yang mendukung penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2019, hlm. 426).

Dalam penggunaan QRIS di lingkungan kampus, keempat konstruk tersebut digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menerima dan memakai teknologi pembayaran digital dalam berbagai aktivitas transaksi sehari-hari.

1) *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja)

Ekspektasi kinerja adalah seberapa yakin seseorang bahwa penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja orang tersebut.

2) *Effort Expectancy* (Ekspektasi Kemudahan)

Ekspektasi kemudahan adalah seberapa mudah seseorang merasakan saat menggunakan suatu sistem.

3) *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

Pengaruh sosial merupakan sejauh mana seseorang merasa bahwa orang-orang penting dalam kehidupannya meyakini bahwa individu tersebut seharusnya menggunakan sistem yang ada.

4) *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung)

Kondisi pendukung adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa ada infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan sistem tersebut.

3. **Kenyamanan Transaksi**

a. **Pengertian Kenyamanan Transaksi**

Menurut Berry dan yang lainnya dalam Tjiptono dalam jurnal (Rahmaniar et al., 2025, hlm. 3) menyatakan bahwa kenyamanan transaksi mencakup persepsi pengguna terhadap efisiensi waktu dan usaha dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks perilaku pembeli, kenyamanan menjadi salah satu elemen krusial yang menunjukkan persepsi kemudahan yang dialami pengguna ketika berhubungan dengan layanan atau sistem pembayaran digital tertentu (perlu merujuk pada literatur yang berkaitan dengan teori kenyamanan/*perceived convenience*).

Menurut Pikkarainen dalam Davis tahun 2004 pada jurnal (Sari et al, 2013, hlm. 6) menjelaskan bahwa kenyamanan merupakan keadaan dimana seorang individu menggunakan suatu teknologi dalam melakukan aktivitasnya dan dianggap menyenangkan untuk dirinya sendiri. Kenyamanan transaksi melalui internet merupakan faktor penting yang dipertimbangkan oleh nasabah sebelum mengadopsi *internet banking*.

Dalam studi tentang pembayaran digital QRIS, ditemukan bahwa kenyamanan menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS, di mana faktor kenyamanan memberikan dampak positif terhadap keputusan untuk menggunakan metode pembayaran digital tersebut (Oktaviar et al., 2024, hlm. 6795). Hal ini sejalan dengan konteks teknologi pembayaran seperti QRIS, di mana kenyamanan menjadi faktor utama karena teknologi ini dibuat untuk mempermudah proses transaksi sehari-hari. Pengguna cenderung memilih metode pembayaran yang cepat dan sederhana, sehingga kenyamanan yang disediakan oleh QRIS memiliki peran penting dalam meningkatkan adopsi dan penggunaan jangka panjang.

Dilihat dari dasar ajaran agama, rasa nyaman dalam bertransaksi sesuai dengan prinsip Islam yang menganjurkan umatnya untuk memberikan kemudahan, layanan yang baik, serta menghindari tindakan yang bisa membuat orang lain sulit

dalam berinteraksi secara transaksi. Allah Swt.berfirman dalam QS. Ayat Ali 'Imran 159:

فَمَا رَحْمَةً مِّنَ اللَّهِ إِنَّتَ لَهُمَّ ۖ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ

berbunyi, "Maka karena karunia Allah, kamu (Muhammad) bersikap lembut kepada mereka." Jika kamu terus bersikap keras dan hati kasar, maka orang lain akan menjauh darimu. Kalimat itu berarti bahwa sikap yang lembut, pelayanan yang baik, serta kemudahan dalam berinteraksi akan membuat orang merasa nyaman dan percaya kepada kamu. Dalam transaksi digital, kenyamanan tidak hanya terlihat dari mudahnya sistem yang digunakan, tetapi juga dari pengalaman pengguna saat melakukan transaksi dengan cepat, aman, dan tanpa hambatan, sehingga bisa membuat pengguna lebih puas menggunakan layanan pembayaran digital.

Dilihat dari dasar pikiran filosofis, dalam jurnal kenyamanan adalah salah satu hal yang membantu menciptakan kualitas pelayanan dalam hidup bersama masyarakat. Sebuah layanan dianggap berkualitas jika mampu memberikan rasa aman, tenang, nyaman, dan puas kepada pengguna. Dalam pandangan filsafat Sunda, konsep ini sesuai dengan nilai silih asih, yang berarti sikap saling menghormati dan memberi manfaat kepada orang lain dengan memberikan pelayanan yang baik, serta silih asuh, yaitu menjaga hubungan saling menghormati, saling percaya, dan bertanggung jawab dalam berbagai interaksi sosial dan ekonomi. Dengan demikian, kenyamanan dalam bertransaksi tidak hanya dilihat sebagai kemudahan teknis saja, tetapi juga sebagai bentuk menghargai kebutuhan pengguna, sehingga terbentuklah hubungan yang baik antara penyedia layanan dan pengguna.

Berdasarkan teori yang menjadi dasar, kenyamanan dalam bertransaksi adalah cara pengguna merasa nyaman karena merasa prosesnya mudah, hemat waktu, dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan saat menggunakan sistem atau layanan tertentu. Dalam model penerimaan teknologi (TAM) yang diciptakan Davis pada tahun 1989, persepsi tentang betapa mudahnya pengguna memanfaatkan teknologi menjadi salah satu hal penting yang mempengaruhi seberapa besar pengguna menerima teknologi tersebut. Semakin sederhana suatu sistem dipahami dan digunakan, semakin tinggi kemungkinan pengguna mau menerima dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam jurnal (Riwu et al., 2025,

hlm. 563) menyatakan bahwa penelitian tentang QRIS juga menunjukkan bahwa rasa nyaman yang dimiliki masyarakat memengaruhi keputusan dan minat mereka dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

Dari sudut pandang psikologis, dalam jurnal (Burhanudin et al, 2026, hlm. 1836) menyatakan bahwa kenyamanan saat melakukan transaksi adalah pengalaman yang berasal dari cara seseorang memandang atau mengenali suatu aktivitas tersebut. Rasa nyaman muncul ketika pengguna merasa bahwa proses transaksi berjalan lancar, mudah dipahami, tidak membuatnya tegang, dan mampu memenuhi keinginan yang diharapkan. Pengalaman yang baik akan membuat pengguna senang, memperkuat rasa percaya, dan mendorong mereka untuk kembali menggunakan layanan yang sama saat melakukan transaksi berikutnya. Dengan demikian, aspek psikologis memainkan peran penting dalam membentuk perilaku pengguna terhadap sistem pembayaran digital, karena keputusan seseorang untuk tetap menggunakan suatu teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh kemudahan dan kemajuan sistem tersebut, tetapi juga oleh pengalaman yang nyaman yang dirasakan selama proses transaksi berlangsung.

b. Indikator Kenyamanan Transaksi

Kenyamanan dalam melakukan transaksi diartikan sebagai pandangan konsumen mengenai seberapa mudah dan efektif dalam mengakses layanan. Konsep ini dapat diuraikan menggunakan teori *service convenience* yang diperkenalkan oleh Berry dan rekan-rekannya pada tahun 2002, dalam jurnal (Seiders et al., 2005, hlm. 4-7) yang mana menyoroti bahwa kenyamanan berkaitan dengan pengurangan waktu dan tenaga yang dikeluarkan oleh konsumen selama proses memberikan layanan, mulai dari sebelum hingga setelah transaksi. Dimensi tersebut meliputi *access convenience*, *decision convenience*, *transaction convenience*, *benefit convenience*, dan *post-benefit convenience*

1) Access convenience (Kemudahan Akses)

Kemudahan akses adalah kenyamanan yang dialami oleh konsumen dalam mencapai dan menggunakan suatu layanan sesuai dengan penjelasan. Dalam penggunaan QRIS, hal ini terlihat dari tersedianya layanan di berbagai lokasi serta kemudahan yang dimiliki mahasiswa untuk mengakses sistem pembayaran tersebut.

2) *Decision Convenience* (Kemudahan Pengambilan Keputusan)

Kemudahan pengambilan keputusan adalah kenyamanan yang dirasakan konsumen saat memahami dan memilih suatu layanan menurut. Dalam konteks QRIS, ini berhubungan dengan kemudahan yang dirasakan mahasiswa dalam memahami cara penggunaan serta kebutuhan yang minimal dalam mempertimbangkan untuk menggunakan metode pembayaran tersebut.

3) *Transaction Convenience* (Kemudahan Proses Transaksi)

Kemudahan proses transaksi mencerminkan kenyamanan dan kecepatan yang dialami konsumen saat melaksanakan transaksi. Dalam hal QRIS, ini terlihat dari proses pembayaran yang cepat, praktis, dan tanpa kesulitan sehingga memudahkan mahasiswa dalam bertransaksi.

4) *Benefit Convenience* (Kemudahan Mendapatkan Manfaat)

Kemudahan mendapatkan manfaat adalah perasaan nyaman yang dialami konsumen dalam memperoleh keuntungan dari layanan yang digunakan. Dalam penggunaan QRIS, manfaat ini dapat berupa penghematan waktu dan tenaga serta kemudahan dalam menjalankan transaksi secara langsung.

5) *Post-Benefit Convenience* (Kenyamanan Setelah transaksi)

Kenyamanan setelah transaksi adalah pengalaman positif yang dirasakan konsumen sesudah layanan atau transaksi selesai. Dalam konteks QRIS, ini berhubungan dengan kemudahan melakukan konfirmasi pembayaran serta sedikitnya hambatan setelah transaksi dilakukan. Kemudahan Akses

Kenyamanan dalam melakukan transaksi menggunakan sistem pembayaran digital dapat diuraikan berdasarkan pandangan pengguna mengenai seberapa mudah, cepat, dan dapat diandalkannya sistem dalam memfasilitasi kegiatan transaksi. Dalam studi ini, indikator kenyamanan transaksi merujuk pada elemen-elemen yang berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan sistem dan pengalaman pengguna saat memanfaatkan teknologi, seperti yang diuraikan dalam model penerimaan teknologi oleh Venkatesh dan yang lainnya pada tahun 2003. Elemen tersebut menekankan bahwa tingkat kenyamanan dalam menggunakan sistem dipengaruhi oleh aspek kemudahan, efisiensi, dan dukungan sistem selama proses pemanfaatan teknologi (Venkatesh et al., 2019, hlm. 449-456)

1) *Ease of Use / Effort Expectancy* (Kemudahan Penggunaan)

Kenyamanan dalam menggunakan suatu sistem merujuk pada seberapa mudahnya individu merasa saat mengoperasikan sistem tersebut. Dalam hal QRIS, kemudahan ini terlihat dari sejauh mana sistem dapat dimengerti dan diterapkan oleh mahasiswa tanpa memerlukan banyak tenaga.

2) Kecepatan dan Efisiensi Transaksi

Sebuah sistem yang efektif seharusnya membantu penggunanya menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien, yang akan membuat penggunaan teknologi menjadi lebih nyaman. Dalam konteks QRIS, hal ini terlihat dari proses transaksi yang berlangsung dengan cepat dan tidak memakan waktu lama.

3) *Reliability* (Keandalan Sistem)

Keandalan sistem mengacu pada kemampuan sistem untuk secara terus-menerus mendukung aktivitas pengguna tanpa gangguan, sehingga pengalaman menggunakan teknologi menjadi lebih baik. Dalam konteks QRIS, sistem yang jarang mengalami kesalahan akan memberikan kenyamanan lebih bagi para penggunanya.

4) *Facilitating Conditions* (Dukungan Fasilitas)

Dukungan fasilitas adalah tingkat kepercayaan individu bahwa ada infrastruktur yang dapat mendukung penggunaan sistem. Dalam penggunaan QRIS, dukungan ini meliputi adanya jaringan, perangkat, dan sistem yang memadai untuk melakukan transaksi.

5) *User Comfort* (Kenyamanan Penggunaan)

Pengalaman dalam menggunakan teknologi yang menyenangkan dan tanpa kesulitan akan meningkatkan kenyamanan bagi pengguna. Dalam kasus QRIS, kenyamanan ini terkait dengan rasa praktis dan bebas dari tekanan saat melakukan transaksi.

4. Efektivitas Transaksi

a. Pengertian Efektivitas Transaksi

Efektivitas transaksi adalah ukuran seberapa berhasil suatu sistem atau cara pembayaran dalam melaksanakan proses transaksi dengan cepat, akurat, aman, dan memberikan kenyamanan bagi para pengguna. Efektivitas transaksi

menggambarkan sejauh mana suatu sistem dapat berkontribusi dalam kegiatan ekonomi dengan cara yang efisien serta mengurangi kesalahan dan rintangan dalam proses pembayaran (Firdaus et al, 2024, hlm. 290). Dalam ranah sistem pembayaran digital, efektivitas transaksi mencakup elemen seperti kecepatan proses transaksi, ketepatan penginputan data, serta kesesuaian antara hasil transaksi dan harapan pengguna.

Menurut Susanto dalam jurnal (Muniarty et al., 2023, hlm. 2733) mengatakan definisi efektivitas adalah suatu ukuran antara hasil akhir dengan tujuan penggunaan suatu layanan teknologi yang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Transaksi yang efektif tidak hanya menandakan bahwa pembayaran diselesaikan, tetapi juga menunjukkan bahwa proses tersebut berjalan lancar tanpa hambatan yang berarti dan dengan biaya sumber daya yang minimal. Dilihat dari dasar agama, keberhasilan suatu transaksi tergantung pada prinsip ketelitian, kejujuran, dan keadilan dalam berbagai kegiatan perdagangan. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Isra: 35,

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ إِذَا كِلْتُمْ وَزِنُوا بِالْقِسْطَاسِ الْمُسْتَقِيمِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Yang berbunyi “Dan sempurnakanlah takaran ketika kamu menakar, serta gunakan timbangan yang adil. Itulah yang lebih penting bagimu dan lebih baik hasilnya”. Kalimat tersebut menekankan betapa pentingnya keakuratan dalam memenuhi hak orang lain serta menghindari kekurangan atau kesalahan dalam proses transaksi. Dalam hal efektivitas transaksi, nilai tersebut bisa diterapkan dengan cara melakukan pembayaran yang tepat, benar, dan bisa dipertanggungjawabkan, sehingga hasil transaksi sesuai dengan nilai dan tujuan yang sudah disepakati. Sehingga, efektivitas dalam transaksi tidak hanya dilihat dari cepatnya proses pembayaran selesai, tetapi juga dari tepat dan adilnya dalam memenuhi hak setiap pihak.

Dilihat dari dasar filosofis, keefektifan transaksi terkait dengan usaha mencapai tujuan suatu kegiatan secara seoptimal mungkin. Transaksi yang efektif adalah transaksi yang bisa mencapai tujuan yang sudah ditentukan tanpa membuang-buang waktu, tenaga, atau sumber daya. Dalam budaya Sunda, mewujudkan tujuan itu bisa terkait dengan tiga nilai utama yaitu saling mengasah, saling mengasihi, dan saling menjaga. Nilai silih asah bisa diwujudkan dengan cara

meningkatkan kemampuan dan ketelitian dalam melakukan transaksi. Silih asih terlihat dari tindakan yang memperhatikan kepentingan dan manfaat pihak lain. Sementara itu, silih asuh terwujud melalui sikap bertanggung jawab dalam menjaga kelancaran dan kepercayaan selama proses transaksi. Nilai-nilai itu menunjukkan bahwa berhasilnya sesuatu tidak hanya dilihat dari hasilnya saja, tetapi juga bagaimana cara mencapai hasil itu dengan tanggung jawab dan memberi manfaat kepada orang-orang yang terlibat. Penelitian tentang filsafat Sunda menunjukkan bahwa konsep silih asih, silih asah, dan silih asuh adalah nilai-nilai lokal yang mencerminkan hubungan yang harmonis, saling bantu, serta tanggung jawab sosial dalam kehidupan masyarakat.

Dari segi psikologi, keberhasilan suatu transaksi tergantung pada cara seseorang memandang apakah suatu kegiatan berhasil mencapai hasil yang diinginkan. Saat pengguna bisa menyelesaikan transaksi dengan cepat, tepat, tidak ada kesalahan, dan tidak ada hambatan, maka pengguna akan merasa proses transaksi tersebut berjalan dengan efektif. Kegagalan dalam pembayaran, kesalahan jumlah uang, proses yang terlalu berbelit-belit, atau hambatan dalam menyelesaikan transaksi bisa membuat orang merasa transaksi itu tidak efektif. Maka, efektivitas sebuah transaksi dari sudut pandang psikologis tidak hanya tergantung pada kemampuan teknis sistem, tetapi juga pada cara pengguna menilai hasil dan proses transaksi berdasarkan pengalaman yang mereka rasakan. Cara mengevaluasi efektivitas suatu kegiatan juga melihat apakah tujuan yang ditetapkan berhasil dicapai sebagai dasar penilaian tingkat keefektifannya. Dari penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa efektivitas transaksi adalah tingkat keberhasilan dalam melakukan proses pembayaran agar tercapai tujuan dengan tepat, cepat, aman, dan lancar, serta menggunakan waktu, tenaga, dan sumber daya secara efisien. Efektivitas transaksi terlihat dari sejauh mana hasil transaksi sesuai dengan tujuan dan harapan pengguna, ketepatan dalam proses pembayaran, jumlah kesalahan atau hambatan yang terjadi, serta kemampuan sistem dalam menyelesaikan transaksi secara optimal.

b. Indikator Efektivitas Transaksi

Efektivitas transaksi adalah ukuran seberapa sukses suatu proses pembayaran dalam menorehkan hasil yang diinginkan secara maksimal, termasuk dalam hal kecepatan, kenyamanan, akurasi, efisiensi, dan keamanan. Dalam dunia sistem informasi, efektivitas berhubungan dengan kemampuan sistem untuk menawarkan akses yang mudah, respons yang cepat, serta menyajikan output yang tepat dan berguna bagi penggunanya.

Model keberhasilan sistem informasi yang dikemukakan oleh DeLone dan McLean pada tahun 2003 menyatakan bahwa mutu sistem, mutu informasi, dan mutu layanan akan berpengaruh pada tingkat penggunaan, kepuasan pengguna, serta manfaat yang didapat dari sistem itu (Puspitasari et al., 2020, hlm. 94). Di samping itu, efektivitas sistem informasi juga bisa diukur dari kapasitas sistem dalam memberikan akses yang cepat, kemudahan dalam penggunaan, serta menghasilkan informasi yang tepat dan akurat (Utami et al., 2022, hlm. 85-88).

Berdasarkan konsep tersebut, maka indikator efektivitas transaksi dalam penelitian ini meliputi:

1) Kecepatan Transaksi

Kecepatan transaksi menggambarkan seberapa cepat suatu sistem dapat merespons dan menyelesaikan proses pembayaran. Sistem yang efisien dapat memberikan tanggapan yang cepat sehingga aktivitas pengguna tidak terhambat.

2) Kemudahan Transaksi

Kemudahan dalam bertransaksi berhubungan dengan seberapa mudahnya pengguna mengakses dan menggunakan metode pembayaran. Sistem yang efektif seharusnya dapat dipahami dan digunakan dengan gampang oleh para pengguna.

3) Ketepatan Transaksi

Ketepatan suatu transaksi menunjukkan kemampuan sistem untuk menciptakan transaksi yang tepat, mencakup kesesuaian informasi dan sedikitnya kesalahan dalam proses pembayaran.

4) Efisiensi Transaksi

Efisiensi dalam transaksi berhubungan dengan kemampuan sistem untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pelayanan, seperti mengurangi waktu dan menyederhanakan prosedur transaksi.

5) Keamanan Transaksi

Keamanan transaksi menunjukkan kemampuan sistem dalam menjaga data pengguna serta memberikan perlindungan terhadap risiko selama transaksi berlangsung.

Efektivitas transaksi dalam penggunaan sistem pembayaran digital tidak hanya dinilai dari kualitas sistem, tetapi juga dari keuntungan yang dirasakan oleh pengguna. Berdasarkan pendapat Seddon (1997), efektivitas sistem informasi dapat dilihat dari seberapa banyak manfaat yang diberikan, peningkatan efisiensi, serta pengaruhnya terhadap performa pengguna (Crowston et al., 2006, hlm. 240-247).

Dalam konteks pemanfaatan QRIS, efektivitas transaksi terlihat dari sejauh mana sistem ini dapat menyederhanakan proses transaksi, mengurangi waktu yang dibutuhkan, serta meningkatkan produktivitas mahasiswa dalam melakukan pembayaran secara digital. Dengan demikian, efektivitas transaksi dalam penggunaan QRIS dapat diukur melalui beberapa aspek yang berkaitan dengan manfaat, penggunaan, dan dampak sistem terhadap pengguna.

1) *Perceived Usefulness* (Manfaat yang Dirasakan)

Manfaat yang dirasakan adalah sejauh mana pengguna yakin bahwa sistem dapat memberikan keuntungan dalam mendukung aktivitas pengguna. Dalam hal QRIS, hal ini terlihat dari kemampuan sistem untuk membuat transaksi lebih mudah dan meningkatkan efisiensi pembayaran mahasiswa.

2) *System Use* (Penggunaan Sistem)

Penggunaan sistem adalah tolok ukur yang menunjukkan sejauh mana pengguna memanfaatkan sistem dalam aktivitas mahasiswa. Dalam konteks QRIS, frekuensi penggunaan sistem yang tinggi menunjukkan bahwa transaksi menjadi lebih efisien dan sesuai harapan pengguna.

3) *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna)

Kepuasan pengguna adalah tingkat kebahagiaan yang dirasakan setelah menggunakan sistem dan merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan

sistem informasi. Dalam konteks QRIS, kepuasan ini menggambarkan pengalaman positif mahasiswa saat melakukan transaksi digital.

4) *System Quality* (Kualitas Sistem)

Kualitas sistem mencerminkan kemampuan sistem dalam memberikan layanan yang terpercaya, efisien, dan mudah diakses. Dalam penerapan QRIS, sistem yang berkualitas baik akan menunjang kelancaran transaksi dan meningkatkan efektivitas penggunaan.

5) *Individual Impact* (Dampak terhadap Individu)

Dampak individu adalah hasil yang dialami oleh pengguna setelah menggunakan sistem, seperti peningkatan kinerja atau kemudahan dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks QRIS, pemakaian sistem diharapkan dapat menambah efisiensi dan produktivitas mahasiswa saat melakukan transaksi.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1.
Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ardana, 2023	Efektifitas Penggunaan QRIS bagi Kalangan Mahasiswa UNNES untuk Transaksi Pembayaran dalam Rangka Mendorong Perkembangan Ekonomi pada Era Digitalisasi	Mahasiswa Universitas Negeri Semarang	Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, sehingga data yang akan dianalisis berbentuk kata-kata, gambar, dan angka yang kemudian akan disajikan dalam tabel yang disederhanakan agar mudah dimengerti oleh pembaca.	Penggunaan QRIS memberikan dampak positif karena dapat mempercepat waktu transaksi sekaligus memberi kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi serta meningkatkan kinerja bisnis para merchant sehingga produktivitas usaha juga ikut meningkat terlebih pada era digitalisasi seperti saat ini.	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas penggunaan QRIS pada kalangan mahasiswa serta menyoroti efektivitas transaksi yang didukung oleh kemudahan dan kenyamanan	Perbedaannya terletak pada penelitian ini yang hanya bersifat deskriptif tanpa menguji pengaruh antar variabel, serta tidak menjadikan kenyamanan transaksi sebagai variabel independen yang diuji secara khusus.

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Metode deskriptif ini berupaya untuk menggambarkan pengucapan yang disampaikan oleh objek, mencerminkan situasi yang sesungguhnya. Pengembangan konsep dari data yang diperoleh bersifat faktual, sistematis, dan tepat, serta sangat terkait dengan fakta yang muncul secara langsung dalam realitas yang sedang diteliti.			

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hrp & Tambunan, 2023	Analisis Efektivitas Implementasi Sistem Pembayaran Digital QRIS Dalam Meningkatkan Penjualan Usaha Dagang Plastik Intan Baru Sibuhuan	Usaha Dagang Plastik Intan Baru Sibuhuan	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu metode penelitian deskriptif yang cenderung menggunakan analisis yang ditujukan untuk memahami masalah-masalah manusia sosial yang disajikan dengan kata-kata yang diperoleh dari para sumber informasi.	Pengimplementasian sistem pembayaran digital QRIS berdampak bagus dan efektif dalam meningkatkan penjualan UD Intan Baru Sibuhuan yaitu ditunjukkan dengan adanya transaksi pembayaran sebesar Rp 1.413.000 mulai bulan Desember 2022 sampai Maret 2023.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas efektivitas penggunaan QRIS dalam kegiatan transaksi.	Perbedaannya terletak pada objek penelitian yang berfokus pada usaha dagang, bukan lingkungan kampus, serta tidak membahas variabel kenyamanan transaksi dan tidak menggunakan analisis pengaruh antar variabel.
Muniarty, 2023	Efektivitas Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima	Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan	Penggunaan QRIS di Kota Bima bahwa dalam kemudahan dan kemanfaatan penggunaan QRIS	Penelitian ini memiliki persamaan dalam membahas	Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Digital Di Kota Bima		melakukan wawancara langsung dengan beberapa informan yang dilakukan selama tahap pelaksanaan wawancara pada bulan mei dan juni. Adapun lokasi penelitian yaitu pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima. Data yang digunakan dalam penelitian berupa data primer. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dengan mahasiswa sebagai informan	sudah efektif hal ini tercermin dari hasil wawancara dengan informan menyatakan bahwa responden tidak menemukan kesulitan dalam penggunaan QRIS dan bahkan penggunaan QRIS memudahkan responden dalam melakukan transaksi pembelian dan pembayaran produk/jasa baik secara online maupun secara offline.	efektivitas penggunaan QRIS serta menyinggung aspek kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi.	kualitatif dan tidak menguji hubungan atau pengaruh antar variabel secara kuantitatif, serta tidak menjadikan kenyamanan sebagai variabel independen tersendiri.

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dan studi pustaka.			
Puriati, 2023	Efektivitas Penerapan Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Umkm Di Kabupaten Karangasem	UMKM Kabupaten Karangasem	Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif.	Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) merupakan suatu sistem yang mudah digunakan serta memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi sehingga memberikan dampak yang efektif dan efisien kepada pengguna khususnya pelaku usaha (UMKM).	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada pembahasan efektivitas penggunaan QRIS yang dipengaruhi oleh kemudahan dan kenyamanan transaksi.	Perbedaannya adalah objek penelitian yang berfokus pada UMKM serta tidak menggunakan model penelitian kuantitatif yang menguji pengaruh variabel secara langsung.
Kartika Cahyaning &	Systematic Literature Review (SLR):	<i>Google Scholar</i>	Pengumpulan data, mengidentifikasi,	Hasil penelitian dari 15 artikel yang digunakan	Persamaan penelitian ini adalah sama-	Perbedaannya terletak pada metode yang

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Arum Puspawati, 2024	Efektivitas Penggunaan QRIS sebagai Alat Transaksi		mengkaji secara kritis bermacam kajian penelitian yang tersedia. Peneliti menggunakan artikel yang sesuai dengan topik pembahasan untuk melakukan review.	menunjukkan bahwa penggunaan QRIS sebagai alat transaksi membantu proses transaksi lebih efektif.	sama membahas efektivitas penggunaan QRIS sebagai alat transaksi.	digunakan yaitu systematic literature review (SLR) sehingga tidak melakukan penelitian lapangan serta tidak menguji variabel kenyamanan transaksi secara langsung.
Muhammad Faeruz Wafi Abidin, Guruh Bagus Prakoso & Zakia Fitriana Azzahra, 2025	Analisis Efektivitas dan Efisiensi Aplikasi Pembayaran QRIS dalam Bertransaksi dengan Pedagang Kecil bagi mahasiswa Universitas	Mahasiswa Universitas Negeri Semarang	Metode yang digunakan metode kuantitatif, deskriptif. Dalam pengambilan sampel dan data peneliti menggunakan pendekatan	QRIS memudahkan mahasiswa dalam melakukan transaksi, dengan waktu penyelesaian yang lebih cepat dibandingkan metode tunai, serta memungkinkan pencatatan keuangan yang lebih	Penelitian ini memiliki persamaan karena sama-sama dilakukan pada mahasiswa dan membahas efektivitas serta efisiensi transaksi	Perbedaannya adalah penelitian ini tidak secara spesifik menguji variabel kenyamanan transaksi sebagai variabel independen serta lebih

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Negeri Semarang		survei dan wawancara.	teratur. Bagi pedagang kecil, QRIS meningkatkan efisiensi transaksi dan banyak yang melaporkan peningkatan omset.	menggunakan QRIS.	berfokus pada analisis deskriptif dibandingkan pengujian pengaruh antar variabel.
Firman Rahmadi, Rony Halomoan, Eben Ezer J. Simbolon, Ahmad Rizki Harahap, 2025	Pengaruh Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran Digital di Kalangan Mahasiswa Universitas Medan Area	Universitas Medan Area	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital di kalangan mahasiswa Universitas Medan Area.	Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran digital di kalangan mahasiswa Universitas Medan Area, dapat disimpulkan bahwa QRIS memberikan dampak signifikan dalam memudahkan transaksi sehari-hari. Sebagian besar mahasiswa merasa terbantu dengan penggunaan QRIS,	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan dilakukan pada kalangan mahasiswa dengan fokus pada penggunaan QRIS.	Perbedaannya terletak pada variabel dependen yang digunakan, yaitu penggunaan QRIS, bukan efektivitas transaksi, serta tidak memasukkan variabel kenyamanan transaksi sebagai faktor yang diteliti.

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				yang meningkatkan efisiensi dan kenyamanan transaksi. Meskipun demikian, beberapa mahasiswa masih mengalami hambatan sesekali, namun mayoritas merasa aman menggunakannya.		
Novi Sentiya1 Lailatul Mukaromah2 Nurhafiza, 2023	Analisis Implementasi Penggunaan Teknologi Quick Response Indonesian Standar Pada UMKM (Studi Kasus di Warung Kopi Liber.Co Poltesa)	UMKM Warung Kopi Liber.Co Poltesa	Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan cara wawancara dilakukan	Implementasi QRIS di Liber.Co sudah diterapkan namun belum efektif. Meskipun demikian, merchant mengaku bahwa adanya QRIS sangat bermanfaat, salah satunya memudahkan dalam bertransaksi dan memudahkan dalam	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas implementasi QRIS serta manfaatnya dalam memudahkan transaksi.	Perbedaannya adalah penelitian ini dilakukan pada UMKM dan menggunakan pendekatan kualitatif, serta tidak menguji pengaruh variabel kenyamanan dan efektivitas

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada informan langsung yang bersangkutan di Warung Kopi Liber.Co Poltesa.	penyetoran uang ke bank.		secara kuantitatif.
Jaya Ramadaey Bangsa, Luk Lu'ul Khumaeroh, 2023	The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use Shopeepay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University	Universitas Ngudi Waluyo	Peneliti pengumpulan menggunakan Teknik data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa S1 Bisnis Digital dengan media Google Form yang berisi pertanyaan yang digunakan untuk mengukur setiap variabel	Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan Shopeepay.	Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel yang berkaitan dengan kemanfaatan dan kemudahan penggunaan QRIS serta penggunaan pendekatan kuantitatif.	Perbedaannya adalah variabel dependen yang digunakan berupa keputusan penggunaan, bukan efektivitas transaksi, serta tidak secara langsung meneliti variabel

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			penelitian yang akan diuji yaitu Persepsi Manfaat (X1), Kemudahan Penggunaan (X2) dan Keputusan Penggunaan (Y). Pengolahan data menggunakan software SPSS			kenyamanan transaksi.
Chairiel Oktaviar, Harefa Arief, Eko Tama Putra Saratian 2024	Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kepercayaan, dan Kenyamanan terhadap Keputusan Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital	Pembeli atau para pelanggan yang setia datang ke gerai, toko, outlet atau warung dan rumah makan	Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan kuesioner. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan Component atau Variance Based Structural	Berdasarkan hasil analisis diatas diketahui bahwa variabel kepuasan pelanggan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. variabel kepercayaan (<i>trust</i>) berpengaruh positif	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan memasukkan variabel kenyamanan dalam analisis.	Perbedaannya terletak pada variabel dependen yang digunakan yaitu keputusan penggunaan QRIS, bukan efektivitas transaksi, serta objek penelitian yang lebih umum pada konsumen,

Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Equation Modeling dimana dalam pengolahan datanya menggunakan program Partial Least Square (Smart-PLS) versi 3.2.9 PLS.	dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital dan variabel kenyaman bertransaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.		bukan spesifik di lingkungan kampus.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, terlihat bahwa masih ada batasan dalam penelitian yang secara bersamaan mengevaluasi penggunaan QRIS dan kenyamanan transaksi terhadap efektivitas transaksi, terutama di lingkungan kampus. Karenanya, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut.

C. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pembayaran, beralih dari metode tunai ke sistem non-tunai. Salah satu inovasi yang pesat di Indonesia adalah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), yang diperkenalkan oleh Bank Indonesia sebagai standar pembayaran menggunakan kode QR (Indonesia, 2020, hlm 1). QRIS hadir karena kebutuhan akan metode pembayaran yang lebih nyaman, cepat, dan terintegrasi antara berbagai penyedia layanan keuangan. Di dalam kampus, adopsi QRIS semakin luas, terutama untuk transaksi sehari-hari seperti membeli makanan, pembayaran administrasi, dan kebutuhan lainnya. Kondisi ini menggambarkan adanya perubahan pola transaksi di kalangan khalayak umum yang menginginkan sistem pembayaran yang lebih efisien dan efektif.

Pentingnya efektivitas transaksi di lingkungan kampus perlu diteliti karena berkaitan dengan seberapa baik suatu sistem pembayaran dapat memberikan kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam mendukung kegiatan ekonomi khalayak umum. Efektivitas adalah suatu ukuran antara hasil akhir dengan tujuan penggunaan suatu layanan teknologi yang sesuai dengan hasil yang diharapkan (Muniarty et al., 2023, hlm. 2733). Efektivitas transaksi dapat dipahami sebagai seberapa berhasil suatu proses transaksi mencapai tujuan yang diinginkan dengan pemanfaatan sumber daya yang sedikit. Mengacu pada model keberhasilan sistem informasi oleh Seddon (1997), efektivitas dapat diukur dari seberapa besar sistem memberikan keuntungan bagi penggunanya. Dalam hal ini, indikator efektivitas transaksi mencakup manfaat yang dirasakan, penggunaan sistem, kepuasan pengguna, kualitas sistem, dampak terhadap individu (Crowston et al., 2006, hlm. 240-247). Indikator-indikator ini mencerminkan bagaimana sistem pembayaran seperti QRIS dapat mendukung kelancaran transaksi di kampus.

Pemilihan variabel efektivitas transaksi dalam penelitian ini didasarkan pada meningkatnya pemakaian sistem pembayaran digital di kalangan mahasiswa,

meskipun pemahaman tentang seberapa efektif sistem tersebut belum sepenuhnya berkembang. Dengan ini, sangat penting untuk meneliti faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas transaksi untuk mengetahui seberapa besar QRIS memberikan manfaat pada aktivitas transaksi khalayak umum.

Salah satu faktor yang diduga berpengaruh pada Efektivitas Transaksi adalah Penggunaan QRIS. Menurut Model Penerimaan Teknologi (TAM), penerimaan terhadap teknologi dipengaruhi oleh pandangan pengguna mengenai manfaat dan kemudahan teknologi tersebut (Bansah et al, 2022, hlm. 4-5). Dalam penelitian ini, penggunaan QRIS diukur melalui indikator kemanfaatan yang dirasakan, kemudahan yang dirasakan, serta kenyamanan yang dirasakan. Kemanfaatan yang dirasakan menunjukkan sejauh mana QRIS dianggap dapat meningkatkan kinerja dalam transaksi, kemudahan yang dirasakan terkait dengan kesederhanaan penggunaan sistem, sedangkan kenyamanan yang dirasakan mencerminkan kesenangan dalam bertransaksi. Semakin tinggi pandangan positif terhadap pemakaian QRIS, maka semakin besar peluang sistem tersebut untuk meningkatkan efektivitas transaksi.

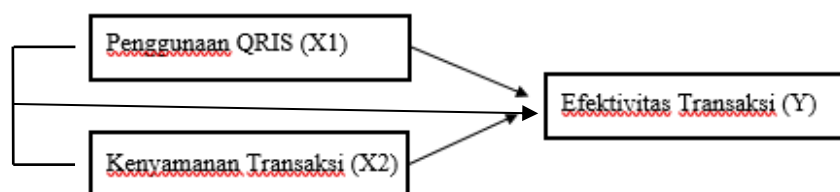
Di samping penggunaan QRIS, Kenyamanan Transaksi juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas transaksi. Konsep kenyamanan dalam penelitian ini merujuk pada teori kemudahan layanan yang diungkapkan oleh Berry dan dikembangkan lebih lanjut oleh Seiders dan rekan-rekannya, yang menekankan pengurangan waktu dan tenaga yang diperlukan oleh konsumen selama proses layanan (Seiders et al., 2005, hlm. 4-5). Kenyamanan bertransaksi terdiri dari beberapa indikator, yaitu kemudahan akses, kemudahan dalam pengambilan keputusan, kemudahan dalam proses transaksi, kemudahan dalam memperoleh manfaat, dan kemudahan setelah transaksi. Indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna, semakin efisien dan efektif proses transaksi yang dilakukan.

Dari penjelasan tersebut, jelas bahwa penggunaan QRIS dan kenyamanan transaksi memiliki hubungan erat dengan efektivitas transaksi di lingkungan kampus, jika dilihat dari indikator masing-masing variabel. Penggunaan QRIS yang diukur berdasar kemanfaatan yang dirasakan, kemudahan yang dirasakan, dan kenyamanan yang dirasakan menunjukkan bahwa ketika mahasiswa merasakan

manfaat, kemudahan, dan kenyamanan dalam menggunakan QRIS, transaksi menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien. Hal ini berimbas pada peningkatan efektivitas transaksi, terutama dalam aspek kualitas sistem, frekuensi penggunaan, kepuasan pengguna, dan manfaat bersih. Sementara itu, kenyamanan transaksi yang terdiri dari kemudahan akses, kemudahan dalam pengambilan keputusan, kemudahan dalam proses transaksi, kemudahan dalam memperoleh manfaat, dan kemudahan setelah transaksi membantu mengurangi waktu dan usaha yang dikeluarkan selama proses tersebut. Akses yang mudah, kelancaran proses, serta kenyamanan sebelum dan sesudah transaksi akan meningkatkan kualitas layanan, kepuasan pengguna, dan manfaat yang dirasakan. Dengan demikian, penggunaan QRIS memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas transaksi melalui peningkatan kinerja dan kemudahan sistem, sedangkan kenyamanan transaksi memberikan kontribusi melalui efisiensi proses transaksi. Jadi, keduanya diduga memiliki pengaruh positif terhadap efektivitas transaksi di lingkungan kampus baik secara parsial maupun simultan.

Secara keseluruhan, kerangka pemikiran dalam studi ini mengindikasikan bahwa efektivitas transaksi di lingkungan kampus dipengaruhi oleh penggunaan QRIS dan kenyamanan transaksi. Semakin baik penggunaan QRIS dan semakin tinggi tingkat kenyamanan bertransaksi, maka efektivitas transaksi yang dihasilkan akan semakin optimal. Dengan demikian, penelitian ini sangat penting untuk memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh kedua variabel tersebut terhadap efektivitas transaksi khalayak umum di lingkungan kampus.

Dibawah ini terdapat bagan dari kerangka pemikiran yang akan penulis teliti, sebagai berikut:



Gambar 2. 1. Kerangka Pemikiran

Keterangan:

- X1 = Penggunaan QRIS
 X2 = Kenyamanan Transaksi
 Y = Efektivitas Transaksi

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Pada buku panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP UNPAS (Ilmiah, 2024, hlm. 14) menyatakan bahwa Asumsi adalah dasar pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Berdasarkan definisi asumsi diatas maka peneliti dapat menyebutkan asumsi penelitian sebagai berikut:

- a. Mahasiswa telah memiliki pengalaman dalam menggunakan *sistem* pembayaran QRIS.
- b. Kenyamanan transaksi pada saat menggunakan QRIS dapat dirasakan oleh mahasiswa di lingkungan kampus.
- c. Penggunaan QRIS menjadi salah satu yang mempengaruhi efektivitas transaksi di lingkungan kampus.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut buku Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Purwanza, et al., 2022, hlm 30) menyebutkan bahwa Hipotesis merupakan pernyataan awal dari peneliti ketika peneliti melakukan penelitian. Isi dari hipotesis itu sendiri nantinya terkandung variabel yang akan penulis teliti. Lalu mengarahkan peneliti untuk menentukan desain, teknik, metode analisis data. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan QRIS terhadap efektivitas transaksi di lingkungan kampus.
- H2 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan kenyamanan transaksi terhadap efektivitas transaksi di lingkungan kampus.

H3 : Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan QRIS dan kenyamanan transaksi secara simultan terhadap efektivitas transaksi di lingkungan kampus.