



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2023 Page 312-319

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Determinan Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)* Sebagai Alat Transaksi Pembayaran

Raja Sakti Putra Harahap^{1✉}, Ahmad Afandi², Maisarah Lubis³, Leni Indriani⁴

(1) Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syekh H. Abdul Halim Hasan Al-ishlahiyah Binjai

(2), (3), (4) UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email: rajasaktiputrasahap@ishlahiyah.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penggunaan QRIS ini tidak hanya digunakan dikalangan masyarakat saja, tetapi mahasiswa juga sudah ada yang menggunakannya. Akan tetapi masih banyak juga mahasiswa yang belum paham mengenai penggunaan QRIS ini. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengalaman dan persepsi berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan jumlah sampel 74 orang. Pengukuran tingkat signifikan yang digunakan 10% atau 0,1, dan digunakan rumus slovin untuk menentukan sampel yang diperlukan. Pengolahan data menggunakan software SPSS versi 23. Teknik analisis yang digunakan adalah uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji regresi linear berganda, uji koefisien determinasi, uji parsial (t), dan uji simultan (F). Hasil penelitian nilai R sebesar 0,208, dan nilai R Square 0,225. Variabel uji parsial (t) menunjukkan bahwa variabel pengalaman berpengaruh positif terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Variabel persepsi berpengaruh positif terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Sedangkan hasil uji simultan (F) variabel pengalaman dan persepsi terdapat pengaruh terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

Kata Kunci: *Pengalaman, Persepsi, Preferensi, QRIS.*

Abstract

The use of QRIS is not only used among the public, but students have also used it. However, there are still many students who do not understand the use of QRIS. So the formulation of the problem in this study is whether experience and perception partially and simultaneously influence student preferences in using QRIS as a means of payment transactions. This research is a quantitative research. Source of data used is primary data. The data collection technique used was a questionnaire with a sample of 74 people. The measurement of the significant level used is 10% or 0.1, and the slovin formula is used to determine the required sample. Data processing using SPSS software version 23. The analysis technique used is validity test, reliability test, normality test, multicollinearity test, heteroscedasticity test, multiple linear regression test, coefficient of determination test, partial test (t), and simultaneous test (F). The results of the research are the R value of 0.208, and the R Square value of 0.225. The partial test variable (t) shows that the experience variable has a positive effect on student preferences in using QRIS. The perception variable has a positive effect on student preferences in using QRIS. While the results of the simultaneous test (F) experience and perception variables have an influence on student preferences in using QRIS as a means of payment transactions.

Keywords: *Experience, Perception, Preference, QRIS*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berdampak terhadap kegiatan perekonomian khususnya pada bidang keuangan dan juga perbankan. Perkembangan sistem pembayaran mendorong meningkatnya besaran nilai transaksi yang dilakukan oleh masyarakat. Pembayaran menjadi suatu komponen penting dalam setiap kegiatan transaksi perdagangan barang dan jasa. Namun, semakin pesatnya perkembangan teknologi saat ini serta makin besarnya nilai transaksi dan risiko mendorong masyarakat untuk menginginkan adanya sistem pembayaran yang aman dan lancar (Afandi et al., 2022).

Sistem pembayaran yang aman dan lancar selain diperlukan untuk memfasilitasi perpindahan dana secara efisien, aman, cepat, juga sangat diperlukan dalam dunia pasar modal yang menuntut ketepatan, keamanan dalam penyelesaian setiap transaksinya. Sistem pembayaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran yang bersifat non tunai. Indonesia terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat yang dapat digunakan sebagai alat transaksi pembayaran non tunai yaitu OVO, GoPay, Dana, dan Link aja (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan serta keamanannya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara terus menerus dapat memberikan kemudahan bagi manusia yang sejalan

dengan perkembangan teknologi yang pesat. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.

Salah satu teknologi yang lebih dikenal adalah barcode. Penggunaan barcode sudah sangat lazim di industri seluruh dunia. Pada bagian ini memiliki tujuan untuk memudahkan para pelaku pada bidang industri dalam mengatur inventori yang mereka miliki, karena barcode ini juga menyimpan data secara spesifik seperti kode produksi, nomor identitas, dan lain-lain sebagainya sehingga sistem komputer dapat memahami informasi yang telah dikodekan dalam barcode dengan mudah tentunya berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, sehingga memberikan dampak pada penggunaan barcode yang kini mulai digantikan dengan *QR code*. Dan saat ini penggunaan barcode yang sedang dinikmati masyarakat yaitu QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) (Nurdin et al., 2021).

QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) adalah standar kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia yang bertujuan untuk mempermudah seluruh metode pembayaran non tunai (Octavina & Rita, 2021). QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar nasional *QR Code* pembayaran yang ditetapkan BI untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital *dan mobile banking*. QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di Kantor Perwakilan Bank Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019 bertepatan dengan HUT RI yang ke-74. Dan pada tanggal 1 Januari 2020 dilakukan peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran uang elektronik.

Penggunaan QRIS ini tidak hanya digunakan dikalangan masyarakat saja, tetapi mahasiswa juga sudah ada yang menggunakannya. Akan tetapi masih banyak juga mahasiswa yang belum paham mengenai penggunaan QRIS ini. Minat mahasiswa dalam penggunaan QRIS ini belum sepenuhnya bisa digunakan sebagai bukti bahwa banyak mahasiswa yang menggunakan QRIS. Ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa belum menggunakan QRIS yaitu ditempat tinggal mereka belum ada yang menyediakan jasa QRIS ini, pengetahuan mahasiswa tentang QRIS yang masih minim, dan masih banyak mahasiswa yang suka menggunakan uang tunai daripada non tunai (Afandi et al., 2022).

Banyak mahasiswa yang tau tentang QRIS tapi dia tidak paham apa itu QRIS karena hanya sekedar mengetahuinya saja. Mereka tidak paham cara menggunakannya dan mengaplikasikannya. Namun, diantaranya banyak juga mahasiswa yang suka menggunakan QRIS sebagai alat transaksi karena selain barcode ini mempermudah proses pembayaran,

QRIS ini juga sangat praktis jika dibawa kemana-mana. Karena hanya menggunakan handphone saja untuk menscan barcodenya. Munculnya fenomena penggunaan instrumen pembayaran nontunai QRIS ini dimaksud untuk meningkatkan kesadaran pelaku bisnis dan juga lembaga-lembaga pemerintah untuk menggunakan sarana pembayaran nontunai dalam transaksi keuangan yang tentunya mudah, aman, dan efisien (Rahmawati et al., 2020).

Preferensi adalah kecenderungan untuk memilih sesuatu yang lebih disukai daripada yang lain. Preferensi merupakan bagian dari komponen pembuatan keputusan dari seorang individu. Menurut Kotler preferensi menunjukkan kesukaan konsumen dari berbagai pilihan produk jasa yang ada. Preferensi merupakan kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu. Preferensi juga diartikan sebagai pilihan suka atau tidak suka oleh seseorang terhadap suatu produk, barang atau jasa yang dikonsumsi (Dalimunthe et al., 2022).

Pengalaman mahasiswa perbankan syariah di UIN SYAHADA Padangsidempuan dalam menggunakan QRIS masih kurang banyak yang menggunakannya. Hanya beberapa kali penggunaan dan tidak sering melakukan transaksi pembayaran menggunakan QRIS ini karena kurangnya preferensi mahasiswa untuk menggunakan transaksi QRIS dan juga banyak yang tidak tau bagaimana cara menggunakan QRIS. Maka dari itu, banyak mahasiswa UIN SYAHADA Padangsidempuan khususnya prodi perbankan ini belum berpengalaman dalam menggunakan QRIS. Padahal seharusnya prodi perbankan syariah yang harus lebih memahami tentang penggunaan QRIS karena sistem pembayaran barcode ini dikeluarkan oleh Bank Indonesia sendiri dan jurusan ini banyak hubungannya dengan alat pembayaran digital QRIS ini.

Persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Istilah Persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap suatu benda ataupun suatu kejadian yang dialami. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (penginderaan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri (Afandi, 2020).

Persepsi mahasiswa terhadap preferensi menggunakan QRIS, pandangan mereka mengenai QRIS ini berbeda-beda. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa QRIS ini sangat bermanfaat baik dari mudah cara penggunaannya maupun praktis sehingga kita tidak perlu repot membawa uang tunai dan cukup membawa *handphone* saja yang sudah memiliki *mobile banking* untuk melakukan transaksi pembayaran. Dan juga ada beberapa mahasiswa yang mengatakan bahwa mereka belum berpengalaman dalam menggunakan QRIS

ataupun belum tau apa itu QRIS. Ada beberapa faktor yang menyebabkan mahasiswa belum mengetahui adanya QRIS yaitu karena masih banyak toko atau tempat yang belum menyediakan layanan QRIS dan juga QRIS ini belum terlalu familiar di daerah mereka (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Dengan adanya QRIS memudahkan transaksi dalam pembayaran serta menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel pintar, dengan adanya ponsel pintar kita dapat bertansaksi dan melakukan pembayaran di mana saja saat berpergian. QRIS adalah standar code QR nasional untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital *dan mobile banking*. Hal ini menguntungkan bagi kita sebagai konsumen tidak perlu lagi memikirkan kembalian uang saat kita bertransaksi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan fenomena yang dipaparkan peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa/i Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang berada di Jl. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Padangsidempuan. Dan waktu penelitian dilakukan mulai bulan Juni 2022 sampai dengan Desember. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif juga merupakan suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka (Prasetyo & Jannah, 2005).

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa/i Program Studi Perbankan Syariah angkatan 2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SYAHADA Padangsidempuan yang berjumlah 283 orang. Dalam penelitian ini tehnik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling asidental (accidental sampling)* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti yang dianggap dapat digunakan sebagai sampel dan jumlah minimal sampel yang diambil adalah sebanyak 74 sampel.

Pada penelitian ini data primer bersumber dari mahasiswa/i Program Studi Perbankan Syariah angkatan 2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SYAHADA Padangsidempuan. Data sekunder ialah data yang didapat dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku-buku sebagai teori, majalah, dan lain sebagainya. Teknik pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data

yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Umumnya cara mengumpulkan data dapat menggunakan teknik pengamatan, wawancara dokumentasi dan angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data (baik kuantitatif maupun kualitatif) memiliki berbagai ragam pendekatan dan teknik dengan tujuan untuk penyediaan informasi yang *valid, reliable, practical* guna mendukung proses pengambilan keputusan manajemen yang produktif (efektif dan efisien). Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah: Uji Validitas dan Reliabilitas, Analisis Statistik Deskriptif, Uji Asumsi Klasik, Uji Koefisien Determinasi R^2 dan Analisis Regresi Linear Berganda, Uji Hipotesis (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul determinan preferensi mahasiswa dalam menggunakan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) sebagai alat transaksi pembayaran. Setelah peneliti melakukan penelitian secara langsung dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa Prodi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN SYAHADA dan mengolah hasil para responden dengan aplikasi SPSS versi 23. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji parsial (uji t) dan uji simultan (uji F), maka diperoleh hasil yaitu:

1. Pengaruh pengalaman terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

Pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan yang kemudian menjadi pengalaman masa lalu (Nugroho & Nurkhin, 2019). Pengalaman yang baik akan mempengaruhi penggunaan QRIS ini baik secara internal maupun eksternal. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengalaman secara parsial terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan transaksi pembayaran QRIS dan memiliki $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($2,380 > 1,667$), yang berarti H_1 diterima. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azzahroo & Estiningrum (2021), bahwa pengalaman dapat menjadi salah satu unsur penggunaan suatu produk atau jasa QRIS.

2. Pengaruh persepsi terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

Persepsi adalah tanggapan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya (Shiratina & Afiatun, 2017). Persepsi mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS karena jika semakin bagus tanggapan

dari mahasiswa tersebut maka semakin baik pula penggunaan QRIS tersebut. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi secara parsial terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan transaksi pembayaran QRIS dan memiliki t_{hitung} sebesar 2,553 dengan t_{tabel} sebesar 1,667 Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,553 > 1,667$). Maka H_2 diterima. Penelitian ini di dukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Komariyah & Farhan, 2020) bahwa persepsi berpengaruh secara positif terhadap preferensi mahasiswa dalam membayar kewajiban.

3. Pengaruh pengalaman dan persepsi terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

Hasil uji simultan (uji F) diatas bahwa nilai F_{hitung} sebesar 4,208 sedangkan F_{tabel} sebesar 3,13 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($4,208 > 3,13$) maka H_3 diterima. Jadi, dapat disimpulkan terdapat pengaruh pengalaman dan persepsi terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan mengenai determinan preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran dengan metode analisis yang digunakan yaitu regresi linear berganda, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji parsial (t) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengalaman terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.
2. Berdasarkan hasil uji parsial (t) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh persepsi terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.
3. Berdasarkan hasil uji simultan (F) dapat disimpulkan bahwa pengalaman dan persepsi berpengaruh terhadap preferensi mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A. (2020). *Pengaruh Persepsi Tingkat Religiusitas dan Disposable Income Terhadap Miant Dosen IAIN Padangsidimpuan menjadi Nasabah di Bank Syariah*. Skripsi: IAIN Padangsidimpuan.

Afandi, A., Rukmana, L., & R, W. W. (2022). Efektivitas dan Efisiensi Sistem Pembayaran Non

- Tunai Quick Response Indonesian Standard (QRIS) dalam Mempengaruhi Inklusi Keuangan Mahasiswa. *BanKu: Jurnal Perbankan Dan Keuangan*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.37058/banku.v3i2.5823>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Dalimunthe, E. R., Afandi, A., & Fadhillah, A. (2022). Analisis Kinerja Pegawai Rumah Sakit Ginjal Rasyida Dengan Pengawasan Internal Sebagai Variabel Intervening. *Probisnis*, 15(2), 82–96. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/probisnis/article/view/1976>
- Komariyah, F., & Farhan, A. (2020). Pengaruh Persepsi Masyarakat Terhadap Keputusan Menjadi Nasabah Bank Syariah Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Sidoarjo Dan Surabaya. *Media Mahardhika*, 18(3), 341–344. <https://doi.org/10.29062/mahardika.v18i3.172>
- Nugroho, A. S., & Nurkhin, A. (2019). Pengaruh Religiusitas, Pendapatan, Pengetahuan Zakat Terhadap Minat Membayar Zakat Profesi Melalui Baznas dengan Faktor Usia Sebagai Variabel Moderasi. *Economic Education Analysis Journal*, 8(3), 955–966. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i3.35723>
- Nurdin, Difa Restiti, & Rizki Amalia. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3(2), 157–173. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i2.55.157-173>
- Octavina, L. A., & Rita, M. R. (2021). Digitalisasi UMKM, Literasi Keuangan dan Kinerja Keuangan : Studi Pada Masa Pandemi Covid-19. *STIE Perbanas Press 2021*, 11(1), 73–92. <https://doi.org/10.14414/jbb.v11i1.2552>
- Prasetyo, B., & Jannah, M. J. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, N. R., Rosida, F. E., & Kholidin, F. I. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Saat Pandemi Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 139–148. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2487>
- Shiratina, A., & Afiatun, P. (2017). Pengaruh Persepsi Konsumen dan Motivasi Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Produk Kain Rajut (Studi Kasus pada CV.Sinar Agung). *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen*, VII(1), 90–108.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.