

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN QRIS DAN KEMUDAHAN
QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL
PADA MAHASISWA UINSU**

SKRIPSI

Oleh:

FANI AL VIONITA RANGKUTI

NIM. 0503172159

Program Studi
PERBANKAN SYARIAH



**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN QRIS DAN KEMUDAHAN
QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL
PADA MAHASISWA UINSU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana (S1) Pada Jurusan Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Sumatera Utara*



**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FANI AL VIONITA RANGKUTI

Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 2 Mei 1999

NIM : 0503172159

Jurusan : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Alamat :Dsn X, Desa Mekar, Kec. Buntu Pane, Kab. Asahan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH PERSEPSI KE-MANFAATAN QRIS DAN KEMUDAHAN QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA UINSU”** adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Medan, 26 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Fani Al Vionita Rangkuti

0503172159

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN QRIS DAN KEMUDAHAN
QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL
PADA MAHASISWA UINSU**

Oleh:

Fani Al Vionita Rangkuti

Nim: 0503172159

Dapat disetujui sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) pada Pro-
gram Studi Perbankan Syariah Universitas Islam

Negeri Sumatera Utara

Medan, 24 Agustus 2021

Pembimbing I



Dr. Fauzi Arif Lubis, M.A
NIP. 198412242015031004

Pembimbing II



Laylan Syafina, M.Si
Nip. 199108272018012002

Mengetahui

Ketua Jurusan Perbankan Syariah



Tuti Anggraini, MA
NIP.1977053122005012007

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul “PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN QRIS DAN KEMUDAHAN QRIS TERHADAP EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA UINSU” an. Fani Al Vionita Rangkuti, NIM 0503172159 Program Studi Perbankan Syariah di munaqosah kan dalam Sidang Munaqosah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara pada tanggal 1 September 2021. Skripsi ini telah diterima untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah.

Medan, 7 September 2021

Panitia Sidang Munaqosah Skripsi

Program Studi Perbankan Syariah UIN-SU

Ketua



(Dr. Tuti Anggraini, MA)

NIDN. 2031057701

Sekretaris



(M. Lathief Ilhamy Nasution, M.E.I)

NIDN. 2026048901

Anggota



(Dr. Fauzi Arif Lubis, MA)

NIDN. 2024128401



(Laylan Syafina, M.Si)

NIDN. 2027089103



(Dr. Zuhri M. Nawawi, MA)

NIDN. 2018087601



(Atika, MA)

NIDN. 0106038701

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Islam UIN SU

Dr. Muhammad Yafiz, M. Ag

NIDN. 2023047602

ABSTRAK

Fani Al Vionita Rangkuti, NIM. 0503172159, **Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU**. Di bawah bimbingan Bapak Bapak Dr. Fauzi Arif Lubis, M.A selaku pembimbing I dan Ibu Laylan Syafina, M.Si selaku pembimbing II

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa UIN Sumatera Utara yang berjumlah 27.245 mahasiswa.dengan jumlah sampel 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* dengan cara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Data yang sudah diperoleh kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 15.0. Teknik pengolahan dan analisis data yaitu, uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi berganda dan uji hipotesis. Dari hasil pengujian hipotesis secara simultan pada variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS diperoleh nilai F hitung (96,947) > F table (3,09), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom R *Square* sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini. Untuk variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (4,269) > t tabel (1,988), berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Variabel Kemudahan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (6,538) > t table (1,988) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

Kata Kunci : QRIS, Kemanfaatan, Kemudahan, Efisiensi, Pembayaran, Digital

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan penulis nikmat, berkah, rahmat serta hidayah-Nya yang sangat luar biasa dan dapat penulis rasakan sampai saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Selesainya skripsi ini tidak luput dari bantuan pihak yang membantu penulis dalam melaksanakan berbagai hal, sehingga ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

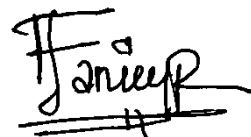
1. Kepada Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Kepada Bapak Dr Muhammad Yafiz, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara.
3. Kepada Ibu Dr. Tuti Anggraini, M.A dan Bapak Muhammad Lathief Ilhamy Nasution, M.E.I selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Perbankan Syariah UIN Sumatera Utara.
4. Kepada Bapak Dr. Fauzi Arif Lubis, M.A selaku pembimbing skripsi I dan Ibu Laylan Syafina, M.Si selaku pembimbing skripsi II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Ahmad Amin Dalimunte, Ph.D selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
6. Kepada seluruh dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan pelajaran kepada penulis di dalam perkuliahan.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis Muhammad Darwis Rangkuti dan Julia Ningsih yang selalu memberikan kasih sayang, mendoakan serta memberikan dukungan kepada penulis.
8. Kepada kakak penulis Listia Utami, abang penulis Widyatama Darmawan Astono dan Andrian Malik serta adik penulis Diva Adisti, terima kasih atas doa dan segala dukungan.

9. Kepada Keluarga Besar Mbah Djumari Sumitro dan Ompung Ramli Rangkuti, terima kasih telah mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.
10. Kepada Sahabat seperjuangan Bidadari dan Bidadara Syurga serta teman-teman kelas Perbankan Syariah 2017-D, terima kasih telah ikut mewarnai kehidupan penulis di masa perkuliahan.
11. Kepada seluruh teman penulis yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
12. Kepada responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dalam penelitian ini.
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat pahala, rezeki, kasih sayang dan selalu diberikan perlindungan dari Allah. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kesalahan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang diberikan pembaca untuk dapat menambah pemahaman dan wawasan penulis.

Kisaran, 24 Agustus 2021

Penulis



Fani Al Vionita Rangkuti

(0503172159)

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
A. Landasan Teoritis	9
1. Efisiensi	9
2. Sistem Pembayaran	12
3. Pembayaran Digital	15
4. Tinjauan Islam mengenai Pembayaran Digital.....	16
5. QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standart</i>).....	18
6. Teori Kemanfaatan QRIS	27
7. Teori Kemudahan QRIS	28
B. Penelitian Terdahulu	28
C. Kerangka Konseptual	35
D. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38

A. Pendekatan Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	38
D. Jenis dan Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Definisi Operasional Variabel Penelitian	42
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	47
1. Profil UIN Sumatera Utara	47
2. Visi dan Misi UIN Sumatera Utara	48
3. Struktur Organisasi UIN Sumatera Utara	48
B. Karakteristik Responden	50
C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data	52
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas	54
D. Pengolahan dan Analisis Data	56
1. Uji Asumsi Klasik	56
2. Uji Analisis Regresi Berganda	59
3. Uji Hipotesis	60
E. Pembahasan Analisis Data	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Bank.....	23
2.2 Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Non Bank.....	25
2.3 Penelitian Terdahulu.....	28
3.1 Skala Likert	35
3.2 Definisi Operasional Variabel	36
4.1 Struktur Organisasi UIN Sumatera Utara	45
4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	46
4.3 Responden Berdasarkan Fakultas	46
4.4 Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital	47
4.5 Uji Validitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1).....	48
4.6 Uji Validitas Variabel Kemudahan QRIS (X_2).....	49
4.7 Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y).....	49
4.8 Uji Reabilitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)	50
4.9 Uji Reabilitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)	51
4.10 Uji Reabilitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)	51
4.11 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.	52
4.12 Uji Multikolinearitas.....	54
4.13 Uji Heteroskedastisitas.....	55
4.14 Uji Regresi Berganda.....	56
4.15 Uji Parsial (T)	57
4.16 Uji Simultan (F)	58
4.17 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Sebelum dan sesudah adanya QRIS.....	3
2.1 QRIS Statis dan QRIS Dinamis.....	21
2.2 Kerangka Konseptual.....	31

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Uji Normalitas Grafik Histogram.....	53
4.2 Uji Normalitas P-Plot.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontra/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank, dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara.¹ Sistem pembayaran tidak terlepas dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran elektronik yang bersifat non-tunai.

Perkembangan teknologi dan informasi yang maju akan membantu pertumbuhan ekonomi digital dan percepatan inklusi keuangan suatu negara. Salah satu bentuk pengimplementasiannya adalah pembayaran transaksi non-tunai. Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital (*e-wallet*), sebagai penerus uang elektronik. Dompet digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana pada jumlah nominal tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gawai. Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat, yaitu OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja.²

Tingginya jumlah uang beredar, banyaknya kasus pemalsuan uang, dan besarnya biaya operasional yang dikeluarkan Bank Indonesia untuk mencetak, menyimpan mendistribusikan dan memusnahkan uang menjadi latar belakang Bank Indonesia mencanangkan gerakan penggunaan instrumen non-tunai dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang diberi nama dengan Gerakan Nasional Non Tunai.

¹ Sri Mulyati Tri Sanubari dan Ascarya, *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia* (Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan Bank Indonesia, 2017), h. 2.

² Oktaviana Banda Saputri, “Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital” (*Jurnal Kinerja* 17 (2), 237-247, 2020), h. 238.

Pemerintah melalui Bank Indonesia selaku Bank Sentral terus meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dalam mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Bank Indonesia juga mendorong percepatan dan perluasan program elektronifikasi untuk transaksi pemerintah daerah dan mendorong transformasi digital di sektor keuangan.³

Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti QR code yang digunakan oleh aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Dengan banyaknya QR code yang diterbitkan oleh aplikasi *e-wallet* menyebabkan *merchant* harus menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi *e-wallet* yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Hal ini juga menyebabkan konsumen harus mempunyai berbagai macam aplikasi agar dapat melakukan pembayaran digital dan ini dianggap tidak efisien.

Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS wajib digunakan tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR. Tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS dapat digunakan melalui aplikasi uang elektronik *server based* dompet elektronik, atau mobile banking. Jika sebelumnya *merchant* perlu menyediakan beberapa QR code untuk beberapa aplikasi pembayaran digi-

³ Ana Srikaningsih, *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*, (Yogyakarta: ANDI, 2020), h. 19.

tal kini cukup memiliki satu QR code saja, yaitu QRIS. Dengan adanya QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank dan non bank yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi yang telah bekerja sama dengan QRIS.

Berikut merupakan perbedaan sebelum dan sesudah adanya QRIS.



Sumber: qris.id

Gambar 1.1
Sebelum dan sesudah adanya QRIS

Teknologi sangat berperan dalam mengefisiensikan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital. Melihat penerapan QRIS belum sejalan dengan fakta yang ada di lapangan, peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap QRIS terutama terkait pengaruhnya terhadap efisiensi pembayaran digital. Hal ini perlu dilakukan karena menurut hasil penelitian Marissa efisiensi dalam

bertransaksi memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan ulang uang elektronik.⁴

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Lailatul uang elektronik berdasarkan kemudahannya berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran transportasi.⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penetapan variabel X dan Y, dimana variabel Y pada penelitian ini yaitu efisiensi pembayaran digital. Penelitian ini juga menambahkan variabel kemanfaatan sebagai variabel X selain variabel kemudahan. Hal ini didasarkan pada Teori TAM. TAM diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989. teori ini berasumsi bahwa variabel *perceived usefulness* (kemanfaatan) serta *perceived ease of use* (kemudahan) sebagai dasar yang mempengaruhi sikap pengguna serta tingkatan penerimaan teknologi informasi.

Menurut Davis dalam Abdi *Perceived usefulness* (kemanfaatan) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. *Perceived ease of use* (kemudahan) didefinisikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami.⁶ Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ningsih dkk persepsi manfaat dan kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS.⁷ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani terdapat empat variabel yang diprediksi mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yaitu persepsi manfaat, kemudahan,

⁴ Marissa Ginting, "Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Penggunaan Ulang E-Money" (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, USU, 2019), h. 101.

⁵ Lailatul Hikmah, "Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek" (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Jakarta, 2019), h.101.

⁶ Abdi Alamsyah, "Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay menggunakan TAM terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Medan" (Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis USU, 2019), h. 11.

⁷ Hutami. A Ningsih, et. al., "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa" (Jurnal IKRA, 2020), h. 8.

kepercayaan dan resiko, hasil penelitian menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.⁸

Dikutip data dari laman [qris.id merchant](https://qris.id/merchant) yang bergabung dengan QRIS dari seluruh nusantara sebanyak 18.073 dengan data transaksi sebesar 5.1195.101.447 dan 2.300 kali transaksi setiap bulan.⁹ Dengan berbagai kelebihan yang ditawarkan QRIS tampaknya pengetahuan masyarakat tentang QRIS masih terbilang kurang. Hal ini didasarkan pada hasil survei pada laman solopos.com, dimana 75% dari 84 responden memilih menggunakan pembayaran tunai daripada pembayaran digital. Artinya, masih kurangnya ketertarikan masyarakat untuk beralih ke pembayaran digital.

Hasil survei pada laman solopos.com juga menunjukkan 76% dari 84 responden tidak mengetahui apa itu QRIS. Padahal, mayoritas dari mereka merupakan generasi milenial, sedangkan Bank Indonesia mengharapkan generasi milenial dapat ikut andil dalam proses sosialisasi QRIS. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan survey pendahuluan kepada 53 mahasiswa UIN Sumatera Utara yang dipilih secara acak dari fakultas yang berbeda untuk menanyakan pandangan mahasiswa UIN Sumatera Utara terkait pembayaran digital dan QRIS. Hasil survey pendahuluan juga menunjukkan hasil yang sama, dimana mahasiswa lebih memilih menggunakan pembayaran tunai dibanding pembayaran digital. Selanjutnya ketika peneliti memberikan pertanyaan lanjutan apakah mereka mengetahui sistem pembayaran berbasis QRIS, 21 mahasiswa menyatakan tahu dan 32 mahasiswa menyatakan tidak tahu. Kemudian pertanyaan lanjutan apakah mereka sering menggunakan QRIS untuk bertransaksi, 6 mahasiswa menyatakan sering, 15 mahasiswa menyatakan tidak sering dan 32 mahasiswa menyatakan sangat tidak sering. Kemudian pertanyaan terakhir, menurut pandangan mereka apakah dengan kehadiran QRIS men-

⁸ Saputri, *Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital*. h. 9.

⁹ Qris.id, <https://qris.id/homepage/>. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2021

jadikan pembayaran digital lebih efisien, 35 mahasiswa menjawab ya dan 18 mahasiswa menjawab tidak.

Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa UIN Sumatera Utara. Mahasiswa merupakan bagian dari masa remaja yang mana dapat disebut juga dengan generasi milenial. Generasi ini identik dengan adanya perkembangan teknologi, khususnya penggunaan internet dan media sosial. UIN-SU dipilih menjadi lokasi penelitian dikarenakan UIN Sumatera Utara merupakan sebuah Perguruan Tinggi Islam Negeri yang berlokasi di Kota Medan, Sumatera Utara. UIN Sumatera Utara juga ditetapkan sebagai Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKAI) terfavorit ke-4 di Indonesia berdasarkan keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama pada November 2019. Mahasiswa UIN Sumatera Utara yang tergabung dalam organisasi GenBi Sumut juga turut serta dalam sosialisasi QRIS dengan memanfaatkan sosial media seperti youtube. Kemudian organisasi mahasiswa KSEI UIE juga turut serta dalam pengembangan QRIS melalui *marketplace* uiestore, dimana mereka memanfaatkan QRIS dalam proses pembayaran digital, selain itu QRIS juga dimanfaatkan sebagai sarana infaq setiap Jum'at.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU”**, karena sangat penting sekali untuk mengetahui sejauh mana persepsi pengguna QRIS, apakah dengan diterbitkannya QRIS akan mendatangkan keuntungan bagi penggunanya dan apakah dengan kehadiran QRIS berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari judul diatas sebagai berikut:

1. Masih banyak masyarakat yang belum menggunakan QRIS untuk transaksi pembayaran.

2. Masih banyak masyarakat yang kurang paham tentang penggunaan QRIS.
3. Masih sedikitnya minat masyarakat menggunakan QRIS.
4. Adanya ketidakefisienan pada sistem pembayaran digital sebelum adanya QRIS.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada sisi persepsi pengguna QRIS.
2. Responden yang akan diteliti ialah responden yang menggunakan aplikasi dompet digital yang terdiri dari GoPay, OVO, ShopeePay, Link Aja dan Dana.
3. Variabel bebas penelitian ini yaitu kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara?
2. Apakah persepsi kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara?
3. Apakah persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara.
2. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara.
3. Untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran digital pada mahasiswa UIN Sumatera Utara.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Dari penelitian yang telah dilakukan peneliti berharap penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Kampus UIN Sumatera Utara, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya bahan kepustakaan dan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu.
 - b. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai pembayaran digital terutama sistem pembayaran digital berbasis QRIS.
 - c. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau acuan tambahan informasi serupa ketika melakukan penelitian terkait serta untuk dikembangkan lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Bank Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan atau solusi untuk pengelolaan QRIS sehingga dapat membantu dalam pengembangan QRIS.
 - b. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.
 - c. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teoritis

1. Efisiensi

a. Pengertian Efisiensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi adalah cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatangunaan kesanggulan.¹⁰

Menurut Kamus Besar Ekonomi menyatakan bahwa efisiensi adalah hubungan atau perbandingan antara faktor keluaran (*output*) barang dan jasa dengan masukan (*input*) yang langka didalam suatu unit kerja, atau ketetapan cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya).

Menurut Sedarmayanti pengertian efisiensi kerja adalah perbandingan terbaik antara suatu pekerjaan yang dilakukan dengan hasil yang dicapai oleh pekerjaan tersebut sesuai dengan yang ditargetkan baik dalam hal mutu maupun hasilnya yang meliputi pemakaian waktu yang optimal dan kualitas kerja yang maksimal. Bekerja dengan efisiensi adalah bekerja dengan gerakan, usaha, waktu, yang sedikit mungkin.¹¹ Dengan menggunakan cara kerja yang sederhana, penggunaan alat yang dapat membantu mempercepat penyelesaian tugas serta menghemat gerak dan tenaga, maka seseorang dapat dikatakan bekerja dengan efisien dan memperoleh hasil yang memuaskan.

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi keempat, h. 352.

¹¹ Sedarmayanti, *Manajemen Perkantoran*, (Bandung: Mandar Maju, cetakan kedua edisi kedua, 2001) h. 112.

Menurut Mulyadi Efisiensi adalah ketepatan cara dalam melakukan sesuatu dengan tidak membuang-buang waktu, tenaga dan biaya.¹²

Efisiensi dapat diukur dengan indikator hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya.

- a) Hemat waktu adalah proses menggunakan waktu sebaik-baiknya.
- b) Hemat tenaga adalah tindakan pengurangan penggunaan energi.
- c) Hemat biaya adalah jumlah yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu produk baik jasa dan barang yang lebih murah dari pada umumnya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efisiensi adalah kegiatan mencapai tujuan dengan benar dengan menggunakan sumber daya, waktu, tenaga yang minimum secara optimal dengan hasil output yang maksimal pula. Efisiensi sistem pembayaran merupakan kepraktisan pembayaran modern yang berbasis pada teknologi.¹³

b. Prinsip Berlakunya Efisiensi

Suatu kegiatan dapat dikatakan efisien atau tidak apabila prinsip-prinsip-prinsip atau persyaratan efisien harus terpenuhi.

Adapun prinsip tersebut yaitu:¹⁴

- 1) Efisien harus dapat diukur

Standar dalam menetapkan efisiensi atau tidak efisiensi adalah ukuran normal. Ukuran normal merupakan patokan (standart) awal untuk selanjutnya menentukan apakah suatu kegiatan itu efisien atau tidak efisien. Batas ukuran normal untuk pengor-

¹² Mulyadi, *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*, (Jakarta: Karya Salemba Empat, 2007), h. 63.

¹³ Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan *E-Money* (Tim Inisiatif Bank Indonesia, 2006), h. 3.

¹⁴ Ibnu Syamsi, *Efisiensi, Sistem dan Prosedur Kerja*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2004), h. 112.

banan adalah pengorbanan maksimum sedangkan batas pengukuran normal untuk hasil adalah hasil maksimum. Jika tidak dapat diukur maka tidak dapat diketahui apakah suatu cara kerja atau suatu kegiatan itu efisien atau tidak.

2) Efisien mengacu pada pertimbangan yang rasional

Pertimbangan rasional yaitu pertimbangan yang berdasarkan akal sehat, masuk akal, logis, dan bukan emosional. Dengan pertimbangan yang rasional, objektivitas pengukuran dan penilaian akan lebih terjamin.

3) Efisien tidak boleh mengorbankan kualitas (mutu)

Dalam efisiensi kuantitas perlu ditingkatkan namun tidak hanya berfokus pada seberapa banyak yang dihasilkan, kualitas dari hasil tersebut juga harus tetap terjaga dengan baik.

4) Efisien merupakan teknis pelaksanaan

Dalam pelaksanaan operasional harus diusahakan seefisien mungkin agar tidak terjadi pemborosan.

5) Pelaksanaan efisiensi harus disesuaikan dengan kemampuan organisasi yang bersangkutan.

Pelaksanaan efisiensi harus disesuaikan dengan kemampuan sumber daya, dana, fasilitas, dan lain-lain yang dimiliki oleh organisasi yang bersangkutan sambil diusahakan peningkatannya.

6) Tingkatan Efisiensi

Pengukuran tingkat efisiensi dapat dinyatakan dalam hitungan angka persentase (%). Selain itu tingkat efisiensi sistem juga dapat dinyatakan dengan berbagai pernyataan seperti: tidak efisien, kurang efisien, efisien, dan paling efisien (optional).

2. Sistem Pembayaran

a. Pengertian Sistem Pembayaran

Secara terminologi sistem pembayaran terdiri atas dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu maksud.¹⁵ Sistem bisa kita artikan sebagai suatu tatanan atau susunan berupa struktur yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen yang berkaitan satu dengan lainnya secara teratur dan terencana untuk mencapai tujuan yang sama.

Sedangkan kata “pembayaran” diartikan sebagai perpindahan nilai antara dua belah pihak. Pihak yang dimaksud adalah pihak penjual dan pihak pembeli. Sehingga dalam setiap kegiatan ekonomi ketika terjadi pemindahan barang dan jasa pasti akan melibatkan apa yang disebut dengan proses pembayaran.

Menurut UU no 23 tahun 1999 Sistem Pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa sistem pembayaran adalah kerja yang teratur dari berbagai bagian dalam rangka pemindahan nilai di antara dua belah pihak yang melakukan transaksi.¹⁶

Menurut Mulyati sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan kontrak atau perjanjian, fasilitas, operasional dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran nilai antar perorangan.

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi keempat, h. 1320.

¹⁶ Aulia Pohan, *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 70.

rangan bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun *cross border* antar negara.¹⁷

Sistem pembayaran juga dapat disimpulkan sebagai sebuah struktur atau tatanan yang mendukung kegiatan transaksi atau pemindahan dana agar dapat berjalan dengan baik.

b. Prinsip Dasar Sistem Pembayaran

Terdapat empat prinsip kebijakan sistem pembayaran berdasarkan peraturan Bank Indonesia, yakni keamanan, efisiensi, kesetaraan akses dan perlindungan konsumen.

- 1) Aman berarti segala risiko dalam sistem pembayaran seperti risiko likuiditas, risiko kredit, risiko *fraud* harus dapat dikelola dan dimitigasi dengan baik oleh setiap penyelenggaraan sistem pembayaran.
- 2) Prinsip efisiensi menekankan bahwa penyelenggara sistem pembayaran harus dapat digunakan secara luas sehingga biaya yang ditanggung masyarakat akan lebih murah karena meningkatnya skala ekonomi.
- 3) Kemudian prinsip kesetaraan akses yang mengandung arti bahwa Bank Indonesia tidak menginginkan adanya praktik monopoli pada penyelenggaraan suatu sistem yang dapat menghambat pemain lain untuk masuk.
- 4) Kewajiban seluruh penyelenggara sistem pembayaran untuk memperhatikan aspek-aspek perlindungan konsumen.

c. Jenis – Jenis Sistem Pembayaran

Berdasarkan jenis transaksi yang digunakan sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu pembayaran tunai (*cash*) dan pembayaran non-tunai (*non cash*).¹⁸

¹⁷ Mulyati, *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*, h. 2.

¹⁸ Pohan, *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi*, h. 55.

1) Pembayaran Tunai

Alat pembayaran tunai dapat dilakukan dengan menggunakan uang, baik jenis uang logam ataupun kertas. Dalam peredarannya uang tersedia dalam berbagai jenis pecahan agar memudahkan untuk bertransaksi. Kebijakan pengedaran uang tunai yang terpenting adalah bagaimana kebutuhan uang di masyarakat dalam jumlah nominal yang cukup, jenis pecahan yang sesuai, tepat waktu dan dalam kondisi yang layak edar. Oleh karena itu, uang tunai yang digunakan dalam bertransaksi harus memiliki beberapa karakteristik penting diantaranya:

- a) Setiap uang yang dikeluarkan dimaksudkan untuk mempermudah kelancaran transaksi pembayaran tunai, dapat diterima dan dipercaya oleh masyarakat. Berkenaan dengan hal tersebut uang perlu memiliki beberapa karakteristik:
 - 1) Mudah digunakan dan nyaman (*user friendly*).
 - 2) Tahan lama (*urabel*).
 - 3) Mudah dikenali (*easly recognized*).
 - 4) Sulit dipalsukan (*secure agamst counterfeiting*).
- b) Jumlah uang tunai harus tersedia secara cukup dimasyarakat dengan memperhatikan kesesuaian jenis pecahannya. Untuk itu diperlukan perencanaan distribusinya.
- c) Perlu diupayakan tersedianya kelembagaan pendukung untuk mewujudkan terciptanya kelancaran arus uang tunai yang layak edar, baik secara regional maupun nasional.

2) Pembayaran Non Tunai

Alat pembayaran atau instrumen non tunai merupakan sistem pembayaran tanpa menggunakan uang tunai yang mulai diperkenalkan dalam transaksi ritel pada tahun 1990-an. Alat pembayaran non tunai yang disediakan perbankan dan instrumen berbasis warkat terdiri dari Alat Pembayaran

Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit maupun uang elektronik.

3. Pembayaran Digital

Digital Payment atau disebut juga sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms, internet banking, mobile banking, dompet elektronik, dsb.¹⁹ Pembayaran digital merupakan salah satu layanan keuangan ritel yang paling banyak digunakan sehari-hari. Layanan ini meningkatkan pengalaman bagi pelanggan yang mencari pembayaran yang efisien dalam kecepatan, kenyamanan, dan aksesibilitas multi-saluran.²⁰

Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan *digital payment* terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:²¹

- a) Transaksi lebih mudah dan praktis
- b) Transaksi lebih aman
- c) Kenyamanan dalam bertransaksi
- d) Kecepatan transaksi
- e) Bisa digunakan untuk berbagai layanan

Adapun layanan pembayaran digital berupa *e-wallet* atau dompet digital yang populer di Indonesia adalah OVO, GoPay, Dana, LinkAja dan ShopeePay. Diliput dari liputan6.com GoPay dinyatakan sebagai dompet digital yang paling banyak digunakan Indonesia sebanyak 81%

¹⁹ Marta Widian Sari dan Andry Novrianto, *Kenali Bisnis di Era Digital Financial Technology*, (Padang: CV Insan Cendekia Mandiri, 2020), h. 50.

²⁰ Astri Rumondang, et. al., *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital*, (t.t.p : Yayasan Kita Menulis, 2019), h. 13.

²¹ Irfan Prapmayoga Saputra, "Analisi Efektifitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika an Bisnis Darmajaya" (Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, 2019), h. 14.

posisi kedua OVO sebanyak 71%, posisi ketiga ShopeePay sebanyak 44% selanjutnya Dana sebanyak 41%.²²

4. Tinjauan Islam mengenai Pembayaran Digital

Berkembangnya teknologi saat ini mengharuskan masyarakat dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Islam adalah agama yang sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, termasuk teknologi yang menjadi bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan. Adanya *Fintech* atau *Financial Teknologi* seperti dompet digital dan *E-Money* dapat memudahkan masyarakat untuk bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Dalam laman kompas.com, hukum syariah uang elektronik halal digunakan selama tidak adanya unsur yang melanggar syariah, karena dalam bermuamalah setiap transaksi diperbolehkan kecuali jika adanya dalil yang mengharamkan.²³ Bahkan saat ini Bank Syariah telah mengeluarkan produk yang berkaitan dengan uang elektronik karena adanya dukungan dari otoritas jasa keuangan dan MUI melalui Fatwa Dewan Syariah Nasional. Menurut Fauzi salah satu pertimbangan masyarakat yang utama dalam memilih bank adalah aksesibilitas, kredibilitas, profesionalisme, dan fasilitas pelayanan sehingga bank syariah harus lebih kompetitif dalam memenuhi kebutuhan pasar.²⁴ Berdasarkan hal tersebut *digital banking* pada Bank Syariah mempermudah nasabah dalam menjalani kegiatannya dan dapat melakukan transaksi keuangan dengan lebih nyaman.

Menurut Choiril Islam tidak melarang bentuk teknologi selagi tidak bertentangan dengan ajaranNya. Alquran malah memberitakan bahwa manusia adalah khilafah dimuka bumi dan Allah menempatkan posisi

²² Iskandar, "Ini Daftar Dompet Digital yang Paling Banyak Digunakan Orang Indonesia", <https://m.liputan6.com/tekno/read/4472006/ini-daftar-dompet-digital-yang-paling-banyak-digunakan-orang-indonesia> Diunduh pada 22 Maret 2021

²³ Annisa Widianingrum, "Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik", <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik>. Diunduh pada 22 Maret 2021

²⁴ Fauzi Arif Lubis, "Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah" (Jurnal Human Falah, 2018), h. 270.

alam ini untuk digunakan oleh manusia dengan usahanya yang baik.²⁵

Hal ini diperjelas pada Firman Allah pada Q.S Al-Baqarah: 29

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ
فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya: “Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikanNya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu”

Dalam ayat lain Allah berfirman pada Q.S As-Shad: 27 dan Q.S Al- A’la ayat 8

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا بَاطِلًا ۗ ذَٰلِكَ ظَنُّ الَّذِينَ كَفَرُوا
فَوَيْلٌ لِلَّذِينَ كَفَرُوا مِنَ النَّارِ

Artinya: “Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada di antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu adalah anggapan orang-orang kafir, maka celakalah orang-orang kafir itu karena mereka akan masuk neraka” (Q.S As-Shad: 27)

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ

Artinya: “Dan akan Kami mudahkan bagimu jalan yang mudah.” (Q.S Al-A’la: 81)

Sistem transaksi pada pengisian ulang saldo uang elektronik biasanya menggunakan akad wadiah yang hukumnya sah. Akad wadiah adalah akad berupa penitipan barang/harta kepada orang lain yang dapat dipercaya untuk memelihara dan menjaganya. Wadiah dalam uang elektronik terjadi ketika calon pemegang uang elektronik menyerahkan sejumlah uang kepada penerbit dengan maksud menitipkan dan selanjutnya sejumlah uang tersebut dikonversi menjadi nilai uang elektronik senilai uang yang diserahkan. Rasulullah bersabda:

²⁵ Choiril Anam “E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah” (Jurnal Qawanin Vol. 2 No 1, 2018) , h. 103.

أَدِّ الْأَمَانَةَ إِلَى مَنِ اتَّمَمْتَكَ وَلَا تَخُنْ مَنْ خَانَكَ

Artinya: “Tunaikanlah amanah kepada orang yang mengamanahkan kepadamu, dan janganlah kamu mengkhianati orang yang mengkhianatimu.” (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi, dishahihkan oleh Syaikh al-Albani dalam Al Irwaa’ 5/381).

وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ

Artinya: “Dan Allah akan menolong seorang hamba, jika hamba itu mau menolong saudaranya.” (HR. Muslim)

Dalam ayat tersebut membuktikan bahwa penciptaan alat-alat baru atau teknologi hendaknya memberikan manfaat kepada manusia. Selain memberikan manfaat, sebuah teknologi hendaknya juga dapat memberikan kemudahan bagi manusia. Ayat tersebut juga menunjukkan bahwa Islam adalah agama yang mudah dan tidak mempersulit umatnya, termasuk dalam menggunakan teknologi. Islam membolehkan umatnya untuk menggunakan teknologi selama penggunaannya diperuntukkan untuk hal-hal yang benar tidak merusak dan tidak bertentangan dengan syariat Islam.

5. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standart*)

a. *Quick Response Code (QR Code)*

QR Code Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian. Keunggulan dari QR Code adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal.

QR Code yang digunakan untuk sistem pembayaran telah banyak diterbitkan oleh lembaga perbankan maupun lembaga non per-

bankan. Penggunaan QR Code ini diterapkan oleh para pedagang untuk memudahkan sistem pembayaran secara non tunai yang berbasis server. Para pedagang banyak menyediakan QR Code di tokohnya supaya penggunanya dapat membantu pelanggan untuk bertransaksi menggunakan QR Code.

b. Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)

QRIS (*Quick Response Indonesian Standart*) merupakan standart kode QR Nasional untuk memfasilitasi pembayaran kode QR di Indonesia yang diluncurkan oleh Bank Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (AS-PI) pada 17 Agustus 2019 dan telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 dengan mengusung tema semangat UNGGUL, yakni **Uni**versal, **GampanG**, **Untung** dan **Langsung**. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisien atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya bisa mendorong pertumbuhan ekonomi. Makna QRIS menurut BI adalah:

- 1) Universal, yakni inklusif, untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran domestic dan luar negeri
- 2) Gampang, yakni masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman dalam satu genggam ponsel
- 3) Untung, yakni transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
- 4) Langsung, yakni transaksi dengan QRIS langsung terjadi karena prosesnya cepat dan seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran.²⁶

²⁶ Sriekaningsih, *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*, h. 5.

Transaksi dapat digunakan dengan minimal transaksi Rp 1–Rp 1.000 dan maksimal Rp 2.000.000 per transaksi. Penyedia aplikasi pembayaran juga bisa menetapkan batas komulatif harian dan/atau bulanan atas transaksi QRIS oleh penggunanya berdasarkan manajemen resiko masing-masing.

Tujuan diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS dapat digunakan pada pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik atau mobile banking. Dengan dipergunakannya QRIS, maka seluruh transaksi pembayaran dapat difasilitasi oleh satu QR Code Pembayaran yang sama yaitu QRIS, sekalipun instrumen pembayaran yang digunakan pengguna berbeda-beda. Hal ini dimungkinkan karena setiap aplikasi dari masing-masing penerbit instrumen pembayaran dapat memindai dan membaca standar QRIS yang digunakan dalam QR Code pembayaran di toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata serta donasi

c. Model Penggunaan QRIS

QRIS mengkomodir 2 (dua) model penggunaan QR Code Pembayaran, yaitu:

1) *Merchant Presented Mode* (MPM)

Karakteristik:

- a) Secara *setelmen*, transaksi dilakukan secara *push payment*, di mana transaksi dipicu oleh transfer dari akun nasabah di penerbit.
- b) Membutuhkan standar untuk QR.
- c) MPM *Static* tidak memerlukan investasi besar karena hanya berupa stiker, sementara untuk MPM *dynamic* membutuhkan investasi edc.
- d) MPM *Static* sesuai untuk usaha kecil dan mikro, sementara MPM *Dinamic* untuk usaha menengah dan besar.

Usaha yang biasanya menggunakan QRIS model MPM yaitu Pedagang kaki lima, Pasar Tradisional, *Chain Store*, *Online Store*, Tempat Ibadah dan Donasi, Event Pameran, dan Parkir.

2) *Customer Present Mode* (CPM)

Karakteristik:

- a) Transaksi dilakukan secara *pull payment*, di mana *merchant*, melalui *acquirer* menagihkan pembayaran ke akun nasabah.
- b) Membutuhkan standar untuk QR, scanner, dan aplikasi POS.
- c) Membutuhkan investasi untuk scanner, aplikasi POS, dan edukasi yang lebih komprehensif ke *merchant*.
- d) CPM sesuai untuk usaha menengah dan besar, komplemen model pembayaran non tunai yang ada.
- e) Alternatif pembayaran transportasi karena dapat digunakan tanpa sinyal.

d. Metode QRIS

Berdasarkan referensi dari BI, metode QRIS pada MPM terdiri dari 2 media tampilan (*display*) yang ada di *merchant*, di mana menampilkan kode QR yang kemudian di scan menggunakan ponsel konsumen, yakni:

1) Statis

Karakteristik:

- a) QR Code ditampilkan melalui stiker atau hasil cetak lain
- b) QR Code yang sama digunakan untuk setiap transaksi pembayaran
- c) QR Code belum mengandung nominal pembayaran yang harus dibayar, sehingga memerlukan input jumlah nominal.

2) Dinamis

Karakteristik:

- a) QR Code ditampilkan melalui struk yang dicetak mesin EDC/tampil pada monitor
- b) QR Code yang berbeda dicetak untuk setiap transaksi pembayaran
- c) QR Code telah mengandung nominal pembayaran yang akan dibayar



Qris Statis



Qris Dinamis

Sumber: Bahan sosialisasi QRIS oleh BI

Gambar 2.1

QRIS Statis dan QRIS Dinamis

e. Dasar Hukum QRIS

Pasal-pasal hukum aturan wajib menggunakan QR Code berbasis QRIS telah dimuat dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.

Pada ketentuan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran dalam Pasal I angka 4, yaitu:

“*Quick Response Code* untuk Pembayaran yang selanjutnya disebut *QR Code* Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri

atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian”

Kemudian Pasal 1 angka 5 juga disebutkan:

“Standar Nasional *QR Code* Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standar*) yang selanjutnya disebut dengan QRIS adalah Standart QR Code Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia”

Berdasarkan peraturan tersebut setiap Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR Code sebagai alat pembayaran harus mempunyai izin dari Bank Indonesia dan menggunakan QR Code yang berlogo QRIS. Transaksi QRIS menggunakan sumber dana dan atau instrumen pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik atau mobile banking.

f. Pihak- dalam Pemrosesan Transaksi

Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi *Standar Nasional Quick Response Code* untuk Pembayaran, maka dapat dilihat pihak-pihak dalam pemrosesan transaksi QRIS ini yaitu:

1) Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran

Bank atau lembaga selain bank yang menyelenggarakan kegiatan jasa sistem pembayaran

2) Lembaga *Switching*

Lembaga yang menyelenggarakan *switching* dalam Gerbang Pembayaran Nasional (GPN). Berdasarkan Pasal 1 angka 5 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggara Pemrosesan Transaksi Pembayaran, yang dimaksud dengan *switching* adalah infrastruktur yang berfungsi

sebagai pusat dan/atau penghubung penerusan data transaksi pembayaran melalui jaringan yang menggunakan alat pembayaran dengan menggunakan kartu, uang elektronik, dan/atau transfer dana.

3) *Merchant Agregator*

Pihak selain Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang melakukan akuisi pedagang (*merchant*) dan meneruskan dana hasil transaksi QRIS kepada (*merchant*) melalui kerja sama dengan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran.

4) *Pengelola NMR*

NMR atau National Merchant Repository adalah sistem yang memiliki kemampuan menatausahakan data pedagang (*merchant*). Fungsi sebagai pengelola NMR dilakukan oleh Bank Indonesia. Bank Indonesia dapat menunjuk pihak lain untuk melakukan sebagian atau seluruh tugas pengelolaan NMR.

g. Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP)

QRIS sudah memberikan persetujuan ke beberapa PJSP untuk dapat melakukan pembayaran melalui QRIS. Adapun PJSP yang telah mendapatkan persetujuan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1
Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Bank**

No	Nama Penyelenggara	Nama Produk
1	PT BCA, Tbk	SakuKu, BCA MOBILE
2	PT Bank CIMB Niaga, Tbk	Octo Mobile
3	PT Bank DKI	JakOne
4	PT Bank Mandiri (Persero), Tbk	-
5	PT Bank Maybank Indonesia, Tbk	Maybank QR Pay
6	PT Bank Mega, Tbk	M-SMILE
7	PT Bank Nationalnobu, Tbk	Nobu ePay

8	PT BNI (Persero), Tbk	-
9	PT Bank Permata, Tbk	Permata Mobile X
10	PT BRI (Persero), Tbk	QRIS BRI
11	PT Bank Sinarmas, Tbk	SimobilPlus
12	PT Bank Danamon Indonesia, Tbk	QR Danamon
13	PT Bank Pembangunan Daerah Bali	QRIS bpd Bali
14	PT Bank Syariah Mandiri	Mandiri Syariah Mobile
15	PT Bank BRI Syariah, Tbk	BRISPay
16	PT Bank KEB Hana Indonesia	MyHana Mobile Banking
17	PT Bank OCBC NISP, Tbk	One Mobile
18	PT Bank Nagari	Nagari Mobile Banking
19	PT Bank UOB Indonesia	TMRW
20	PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat & Banten Tbk	Digi Cash
21	PT Bank Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Timur	Jatim Code
22	PT Bank Pembangunan Daerah Nusa Tenggara Timur	NTT Pay
23	PT Bank BTPN, Tbk	Jenius QR
24	PT Bank Pembangunan Daerah Sumatera Selatan dan Bangka Belitung	Bank Sumsel Babel Mobile Banking

Sumber: qris.id

Tabel 2.2
Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Non Bank

No	Nama Penyelenggara	Nama Produk
1	PT Airpay International Indonesia	ShopeePay
2	PT Dompot Anak Bangsa	Gopay
3	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana

4	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja
5	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	t-money, QREN
6	PT Visinet Internasional	OVO
7	PT Verita Sentosa Internasional	Paytren
8	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash
9	PT Bluepay Digital International	Bluepay Cash
10	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay
11	PT Bimasakti Multi Sinergi	SpeedCash
12	PT MNC Teknologi Nusantara	SPIN (Smart Payment Indonesia)
13	PT Finnet Indonesia	Finepay Money
14	PT Buana Media Teknologi	GudangVoucher
15	PT Netzme Kreasi Indonesia	E-Money
16	PT Datacell Infomedia	Paydia
17	WeChat	WeChat Pay

Sumber: qris.id

h. Manfaat QRIS

Standarisasi QR Code dengan QRIS memberikan banyak manfaat, antara lain:

- 1) Bagi Pengguna Aplikasi
 - a) Cepat, yakni memanfaatkan teknologi QR Code terbaru
 - b) Praktis, yakni mudah di download, registrasi dan transaksi
 - c) Efektif, yakni dapat digunakan pada semua jenis *merchant*
 - d) Aman, yakni transaksi tanpa menggunakan uang tunai.
- 2) Bagi Merchant
 - a) Penjual berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun
 - b) Meningkatkan branding
 - c) Kekinian
 - d) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS
 - e) Mengurangi biaya pengelolaan kas

- f) Terhindar dari uang palsu
- g) Tidak perlu menyediakan uang kembalian
- h) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat
- i) Terpisahnya uang untuk usaha dan personal
- j) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai
- k) Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan

6. Teori Kemanfaatan QRIS

Menurut Davis dalam Abdi *Perceived usefulness* (kemanfaatan) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang pengguna suatu teknologi dipercaya dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Menurut Jogianto dalam Ashif pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Kemanfaatan juga mempengaruhi kemudahan tapi tidak sebaliknya. Pemakaian sistem akan menggunakan sistem jika bermanfaat baik sistem itu mudah digunakan atau tidak digunakan.²⁷

Kemanfaatan QRIS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yang menggunakan QRIS percaya bahwa QRIS mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur kemanfaatan menurut Davis yaitu:

1) Meningkatkan kinerja pekerjaan

Karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktivitas maka akan dapat membantu memperbaiki kinerja pekerjaan seseorang juga akan meningkatkan produktivitas seseorang dalam bekerja.

²⁷Ashif Syifa'ul Qulub, "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money" (Skripsi, FEBI UIN Walisongo, 2019), h. 38.

2) Memudahkan pekerjaan

Dengan menggunakan teknologi membuat aktivitas yang dilakukan seseorang menjadi mudah. Penggunaan teknologi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih cepat dan menghemat waktu.

3) Merasakan keseluruhan manfaat teknologi

Penggunaan teknologi memberikan manfaat membantu individu dalam kegiatannya. Penggunaan teknologi lebih memberikan dampak yang positif terhadap pekerjaan atau aktivitas.

7. Teori Kemudahan QRIS

Menurut Wibowo dalam Abdi suatu persepsi kemudahan penggunaan teknologi diartikan sebagai suatu ukuran di mana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan mudah penggunaannya.

Perceived ease of use (kemudahan) didefinisikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami.²⁸ Kemudahan QRIS didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa QRIS mudah untuk dipahami.

Adapun indikator kemudahan menurut Davis yaitu:

- a. Mudah dipelajari
- b. Fleksibel dan dapat mengontrol pekerjaan
- c. Mudah digunakan

Menurut Lee & Wan dalam Abdi indikator sebuah teknologi dapat dikatakan memiliki kemudahan yaitu:

- a. Mudah terampil dalam menggunakan suatu teknologi informasi
- b. Teknologi informasi sangat mudah dipelajari
- c. Teknologi informasi sangat mudah dioperasikan

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait dengan judul penelitian ini, yaitu:

²⁸ Alamsyah, *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay*, h. 11.

Tabel 2.3
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Jenis	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Lailatun Hikmah ²⁹	Skripsi (2018)	Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek Studi Kasus Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Sama sama membahas sistem pembayaran. Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif aso-siatif/survey . Jumlah sampel sama-sama 100. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan kuesioner	Variabel Y fokus pada pembayaran transportasi. Lokasi penelitian di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.	Terdapat pengaruh uang elektronik terhadap efisiensi pembayaran transportasi
2	Josef	Jurnal	Implementasi	Sama-sama	Menggunakan	QRIS

²⁹ Lailatul Hikmah, "Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek Studi Kasus Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta" (Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018).

	Evan Si-haloho, Atifah Ramadhani, dan Suci Rahmayanti ³⁰	Vol 17, No 2, April 2020	tasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesian Standard</i> bagi Perkembangan UMKM di Medan	meneliti QRIS dan pembayaran digital.	an metode penelitian kualitatif.	dapat membantu para pedagang UMKM untuk mengalami perkembangan
3	Nindi Anindya Putri ³¹	Skripsi (2020)	Pelaksanaan Penggunaan <i>Quick Response Code</i> (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Per-	Sama-sama meneliti Sistem Pembayaran berbasis QRIS	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analisis.	Pelaksanaan penggunaan QRIS di Kota Semarang tidak efektif. Hal ini tersebut disebabkan

³⁰ Josef Evan Sihalo, Atifah Ramadhani, dan Suci Rahmayanti, "Implementasi Sistem Pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* bagi Perkembangan UMKM di Medan" (Jurnal, 2020).

³¹ Nindi Anindya Putri, "Pelaksanaan Penggunaan *Quick Response Code* (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/118/PAG/2019 tentang Implementasi Standart Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran di Kota Semarang" (Skripsi, FH Universitas Negeri Semarang, 2020).

			turan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/118/PA G/2019 tentang Implemen- tasi Standar Nasional <i>Quick Re- sponse Code</i> un- tuk Pem- bayaran di Kota Se- marang			kan ka- rena kendala internal yang be- rasal dari dalam peraturan dan ken- dala ek- sternal yang be- rasal dari luar peraturan tersebut.
4	Hutami A. Ning- sih, Endang M.Sas mita dan	Jurnal IKRA- ITH Ekono mika Vol 4 No 1 Bulan	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemu- dahan Pengguna an	Sama- sama meneliti QRIS. Objek yang diteliti sama-	Variabel X dalam penelitian ini me- nam- bahkan persepsi risiko,se-	Per- sepsi manfa at, per- sepsi kemu- dahan pengg

	Bida Sari ³²	Maret 2021	, dan Per- sepsi Risiko ter- hadap Keputus- an Mengu- nakan Uang El- ektronik (QRIS) pada Maha- siswa	sama maha- siswa. Sama- sama mengu- nakan var- iabel X persepsi manfaat dan kemuda- han. Metode yang digunaka- n sama- sama kuan- titatif	dangkan variabel Y pada penelitian ini yaitu keputusan mengu- nakan QRIS.	unaan dan per- sepsi resiko baik secara par-si- al mau- pun secara bersa- ma- sama (sim- ultan) ber- pengar- uh positif signif- ikan terhada- p keputus- an
--	----------------------------	---------------	---	--	---	---

³² Hutami. A Ningsih, et. al., "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa" (Jurnal IKRA, 2020).

						mengg unakan uang eletron ik ber- basis QRIS.
5	Okta- viana Banda Sa-pu- tri ³³	Jurnal (2020)	Preferen- si Kon- sumen dalam Menggun akaan <i>Quick Response Code In- do-nesia Standar (QRIS)</i> se- bagai Alat Pem- bayaran Digital	Sama- sama meneliti QRIS dan pem- pem- bayaran digital. Sama- sama menggun akan var- iabel ke- kemanfaa manfaa- tan dan kemu- dahan. Sama- sama menggun akan	Penelitian ini juga mengguna kan vari- abel X resiko. Variabel Y dalam penelitian ini yaitu minat. Penelitian mengguna kan metode analisi re- gresi lo- gistic biner(re- gresi logit)	Secara sim- ultan ter- dapat satu varia- bel in- depen- den yang ber- pengar uh signif- ikan ter- hadap minat kon- sumen

³³ Oktaviana Banda Saputri, "Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital" (Jurnal Kinerja 17 (2), 237-247, 2020).

				metode penelitian kuantitatif		menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, secara parsial diperoleh bahwa faktor persepsi kemanfaatan memiliki Pengaruh signifikan terhadap minat
--	--	--	--	----------------------------------	--	--

						kon- sumen mengu- nak an QRIS.
--	--	--	--	--	--	---

C. Kerangka Konseptual

Perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang dengan sangat cepat menjadikan sistem pembayaran tunai menjadi pembayaran non tunai. Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam pembayaran digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa dompet digital (*digital wallet/e-wallet*), sebagai penerus uang elektronik. Melihat hal ini, Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital berbasis *shared delivery channel* yang disebut *QRIS (Quick Response Indonesian Standart)*. Tujuan dari peluncuran QRIS oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) adalah mendorong efisiensi untuk menyederhanakan transaksi pembayaran digital, memperlancar sistem pembayaran, dan mempercepat inklusi keuangan digital.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh QRIS terhadap efisiensi pembayaran digital, dengan kemanfaatan dan kemudahan QRIS sebagai variabel independent dan efisiensi pembayaran digital sebagai variabel dependen.

Efisiensi pembayaran digital yaitu kepraktisan pembayaran yang dirasakan dalam melakukan pembayaran melalui aplikasi pembayaran digital. Adapun variabel Efisiensi Pembayaran digital diukur menggunakan indikator:

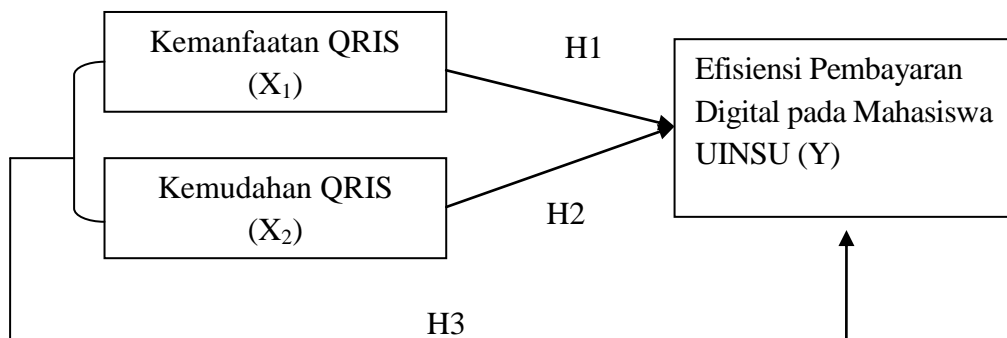
1. Hemat waktu.
2. Hemat Tenaga.
3. Hemat Biaya.

Kemanfaatan QRIS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yang menggunakan QRIS percaya bahwa QRIS mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Variabel ini diukur menggunakan indikator:

1. Meningkatkan kinerja pekerjaan.
2. Memudahkan pekerjaan.
3. Merasakan keseluruhan manfaat teknologi.

Kemudahan QRIS didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa QRIS mudah untuk dipahami dan digunakan. Variabel ini diukur menggunakan indikator:

1. Mudah dipelajari.
2. Mudah digunakan.



Gambar 2.2

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis adalah rumusan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dimaksudkan sebagai tuntutan sementara dalam penyelidikan untuk mencari jawaban yang sebenarnya.³⁴ Berdasarkan kerangka teoritis diatas, dapat ditarik kesimpulan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

H₀₁: Persepsi Kemanfaatan QRIS tidak berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU

H_{a1}: Persepsi Kemanfaatan QRIS berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU

³⁴ Arikunto, *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 19.

- H₀₂: Persepsi Kemudahan QRIS tidak berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU
- H_{a2}: Persepsi Kemudahan QRIS berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU
- H₀₃: Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS tidak berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU
- H_{a3}: Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Menurut Sugiyono dalam Sandu metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.³⁵ Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori atau hipotesis-hipotesis melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statis dan pemodelan sistematis dengan menelaah bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya.³⁶ Untuk dapat melakukan pengukuran setiap fenomena sosial dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator.³⁷ Pengertian penelitian asosiatif menurut sugiyono adalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada kampus UIN Sumatera Utara yang berlokasi di Jalan Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate 20371. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli 2021 sampai dengan selesai.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

³⁵ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Kediri: Literasi Media Publishinnng 2015), h. 17.

³⁶ Azhari Akmall Tarigan, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam* (Medan: la-tansa Press, 2011), h. 47.

³⁷ Nur Ahmadi Bi Rahmani, *Metodologi Penelitian Ekonomi*, (Medan: FEBI UIN SU Press, 2016), h. 7.

oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh mahasiswa aktif tahun 2020-2021 UIN Sumatera Utara dengan jumlah 27.245 mahasiswa.³⁹

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah maupun karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan dipilih secara hati-hati dari populasi tersebut.⁴⁰ Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Non Probability Sampling* dengan cara *purposive sampling*. *Purposive Sampling* yaitu teknik sampling dengan menggunakan pertimbangan dan batasan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan sampel yang relevan dengan tujuan penelitian dan representative sesuai dengan kriteria tertentu.⁴¹

Adapun kriteria khusus sampel dalam penelitian ini yaitu:

- a. Mahasiswa UIN Sumatera Utara yang menggunakan *digital payment* OVO, GoPay, Dana, ShoppePay dan LinkAja
- b. Pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS lebih dari 3 kali.

Untuk menentukan jumlah sampel maka peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Ukuran populasi

e = nilai kritis (batas toleransi eror = 10%)

³⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2017), h. 119.

³⁹ Data Mahasiswa Aktif 2020 Genap, https://sipandai.uinsu.ac.id/mahasiswa/tampil_aktif/. Diunduh pada 25 Mei 2021.

⁴⁰ Arfan Ikhsan, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Bandung: Citapustaka media, 2014), h. 105.

⁴¹ Anwar Sanusi, *Metode Penelitian Bisnis*, (Jakarta: Salemba Empat, 2015), h. 5.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{27.245}{1 + 27.245 \cdot (10\%)^2}$$

$$n = \frac{27.245}{1 + 272,45}$$

$$n = \frac{27.245}{273,45}$$

$$n = 99,63 \text{ (dibulatkan menjadi 100)}$$

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan.⁴² Data kuantitatif dikelompokkan menjadi data nominal, data ordinal, data interval dan data rasio.. Penelitian ini menggunakan data nominal dan data ordinal. Data nominal digunakan untuk pertanyaan jenis kelamin sedangkan data ordinal digunakan pada pertanyaan riset yang kemudian diukur menggunakan skala *likert*.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer. Data Primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber datanya.⁴³ Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Data primer diperoleh melalui kegiatan survei dengan cara menyebarkan kuesioner.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Kuesioner (angket) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang mementingkan analisis sikap-sikap, perilaku

⁴² Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, h. 68

⁴³ *Ibid.*

dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang dapat terpengaruhi oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada peneliti menyediakan daftar yang diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian,⁴⁴ Kuesioner dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi dari kuesioner yang sudah ada dari penelitian terdahulu yaitu Marissa Ginting dan Abdi Alamsyah. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, nantinya responden diminta untuk memilih jawaban yang telah disediakan. Kuesioner diperoleh dari indikator-indikator variabel yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan dengan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁴⁵ Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Dimana setiap pertanyaan mempunyai 5 pilihan sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Skala Likert

Skala Pengukuran	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Dikarenakan penelitian dilakukan pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk melakukan *social/physical distancing*, maka kuesioner dibagikan secara online melalui *google form*. Selain itu penyebaran melalui *google form* juga memiliki kelebihan diantaranya:

⁴⁴ Azhari Akmal Tarigan, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam* (Medan: la-tansa Press, 2011), h. 47.

⁴⁵ Husein Umar, *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 132.

waktu pengumpulan respon lebih cepat, kenyamanan responden, karena responden dapat mengatur kapan mereka akan mengisi kuesioner, dan rendah biaya.

F. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variable dependent (terikat) dan variable independent (bebas). Variabel independent atau disebut juga sebagai variabel bebas, biasanya dianggap sebagai variabel prediktor atau penyebab karena memprediksi atau menyebabkan variabel dependent. Variabel dependen atau disebut juga variabel terikat, dimana variabel inilah yang akan menjadi variabel yang dipengaruhi. Berikut adalah definisi operasional variabel independent dan dependent:

Tabel 3.2
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1	Kemanfaatan QRIS (X ₁)	Kemanfaatan QRIS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yang menggunakan QRIS percaya bahwa QRIS mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kinerja pekerjaan. 2. Memudahkan pekerjaan. 3. Merasakan keseluruhan manfaat teknologi. 	Skala Likert

2	Kemudahan QRIS (X_2)	Kemudahan QRIS didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa QRIS mudah untuk dipahami dan digunakan.	1. Mudah dipelajari. 2. Mudah digunakan.	Skala Likert
3	Efisiensi Pembayaran Digital (Y)	Efisiensi pembayaran digital yaitu kepraktisan pembayaran yang dirasakan dalam melakukan pembayaran melalui aplikasi pembayaran digital.	1. Hemat waktu. 2. Hemat Tenaga. 3. Hemat Biaya.	Skala Likert

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang sudah diperoleh kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 15.0.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis regresi berganda.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dari instrumen kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data.⁴⁶ Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan

⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 122.

dengan pasti apa yang akan diteliti. Syarat untuk dianggap valid adalah nilai r hitung $>$ dari nilai r table.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu angket dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam kuesioner penelitian.⁴⁷ Kuesioner dinyatakan reliable jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diukur melalui analisis grafik menggunakan Histogram dan Normal P-Plot sedangkan secara analisis statistik menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Pada analisis grafik Histogram dan P-Plot data dikatakan normal apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya. Pada analisis statistik menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov data berdistribusi normal jika nilai sig atau probabilitas $>$ 0,05.⁴⁸

b. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas atau independent.⁴⁹ Multikolinearitas dapat dilihat dengan menganalisis

⁴⁷ V Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), h. 193.

⁴⁸ Laylan Syafina, *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*, (Medan: FEBI UINSU PRESS), h. 23

⁴⁹ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, (Yogyakarta: Universitas Diponegoro, 2012), h. 55.

nilai VIF. Suatu model regresi menunjukkan tidak adanya multikolinearitas jika:

- 1) Nilai tolerance > 0,10 atau
- 2) Nilai VIF < 10

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi yang digunakan terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain.⁵⁰ Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji glejser adalah jika nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

3. Uji Analisis Data

a. Uji Regresi Berganda

Jika suatu variabel dependen bergantung pada lebih dari satu variabel independen, hubungan antara kedua variabel disebut analisis regresi berganda.⁵¹ Adapun persamaan untuk menguji regresi berganda yaitu

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Dimana : Y = Efisiensi Pembayaran Digital

β_0 = Konstanta

β_1, β_2 = Koefisien Masing-Masing Variabel

X1 = Kemanfaatan QRIS

X2 = Kemudahan QRIS

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

⁵⁰ Syafina, *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*, h. 30

⁵¹ Ibid, h. 56.

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependent. Uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t table. Dasar pengambilan keputusan:

- 1) Jika signifikansi $> 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ berarti hipotesis tidak terbukti maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel independen secara parsial tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- 2) Jika signifikansi $< 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ berarti hipotesis terbukti maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel independen secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimaksud dalam penelitian secara simultan atau keseluruhan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependent. Ketentuan penolakan dan penerimaan hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Apabila $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independen secara bersamaan mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.
2. Apabila $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel independen secara bersamaan tidak mempengaruhi variabel dependen.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk menampilkan seberapa besar pengaruh antara kedua variabel yang diteliti. Nilai koefisien determinasi berada antara 0 hingga 1. Jika R^2 adalah 1 atau mendekati 1, maka semakin kuat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan sebaliknya jika nilai R^2 mendekati 0, maka semakin lemah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Profil UIN Sumatera Utara

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) merupakan sebuah Perguruan Tinggi Islam Negeri yang berlokasi di Kota Medan, Sumatera Utara. Kampus ini lahir pada tanggal 19 November 1973 dengan status Institut Agama Islam Negeri (IAIN), sebelum menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) sejak 16 Oktober 2014. UINSU sendiri memiliki 4 Kampus yang tersebar di beberapa tempat, yakni Kampus I di Jl. IAIN No.1 Medan, Kampus II di Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kampus III yang bertempat di Jl. Pembangunan Komplek Pondok Surya Helvetia Timur Medan, serta Kampus IV yang berada di Jl Tuntungan...

Pendirian UIN Sumatera Utara di Medan, dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah belum adanya perguruan tinggi islam yang berstatus negeri di Sumatera Utara, serta pesatnya pertumbuhan perguruan agama yang setara dengan SLTA dan membutuhkan pendidikan lanjutan yang sesuai. Gagasan tersebut kemudian diawali dengan adanya 2 buah fakultas yakni Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Syari'ah yang merupakan cabang dari IAIN Ar-Raniry Banda Aceh. Akan tetapi cita-cita masyarakat Medan untuk memiliki IAIN yang berdiri di Medan tetap ada.

Namun apabila hanya memiliki Fakulta Syariah dan Tarbiah yang merupakan cabang dari Ar-Raniry saja tidak cukup, karena syarat mendirikan Perguruan Tinggi Negeri setidaknya harus memiliki 3 Fakultas. Usaha pun dilakukan dengan melakukan penggabungan antara kedua fakultas tersebut dengan fakultas lain yang ada di Padangsidimpuan. Hingga akhirnya pada 19 November 1973 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sumatera Utara pun akhirnya diresmikan.

Tidak berhenti di situ, IAIN Sumatera Utara pada 16 Oktober 2014 juga melakukan peralihan status dari Institut Agama Islam Negeri men-

jadi Universitas Islam Negeri yang telah disetujui oleh Susilo Bambang Yudhoyono selaku Presiden Indonesia masa itu, yang hingga saat ini dikenal sebagai Universitas Islam Negeri Sumatera Utara atau biasa disingkat UINSU. Saat ini UIN Sumatera Utara memiliki 8 Fakultas dan 58 Program Studi, yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Sains dan Teknologi.

2. Visi dan Misi UIN Sumatera Utara

Visi

Masyarakat pembelajar berdasarkan nilai-nilai Islam (*Islamic Learning Society*).

Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan Pembelajaran berbasis Transdisipliner yang menekankan pada pembentukan karakter ulul al-bab.
- b. Menyelenggarakan penelitian berbasis Transdisipliner yang berorientasi pada penyelesaian masalah-masalah kemanusiaan dan juga dalam rangka pengembangan keilmuan masa depan.
- c. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan menerapkan ilmu pengetahuan berbasis Transdisipliner yang dilandasi nilai-nilai Islam.
- d. Memperkuat jaringan keilmuan dengan berbagai perguruan tinggi Asia dan dunia dalam upaya pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta Membangun Peradaban dunia yang rahmatan lil alamin

3. Struktur Organisasi UIN Sumatera Utara

Rektor UIN Sumatera Utara saat ini dijabat oleh Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA. Dalam pelaksanaan tugasnya beliau dibantu oleh beberapa Wakil Rektor, yaitu Wakil Rektor I (Bidang Akademik Akademik dan Kelembagaan), Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan), Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama), Direktur Pascasarjana, dan 8 Dekan.

Tabel 4.1
Struktur Organisasi UIN Sumatera Utara

Rektor	Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA
Wakil Rektor I (Bidang Akademik Akademik dan Kelembagaan)	Prof. Dr. Hasan Bakti Nasution, MA
Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan)	Dr. Hasnah Nasution, MA
Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama),	Prof. Dr. Nisful Khoiri M.Ag
Direktur Pascasarjana	Prof. Dr. Hasan Bakti Nasution, MA
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	Dr. Mardianto, MPd
Dekan Fakultas Syariah dan Hukum	Dr. Ardiansyah, Lc, MA
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi	Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, MEd
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam	Prof. Dr. Amroeni Drajat, M.Ag
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	Dr. Muhammad Yafiz, MAg
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi	Dr. Muhammad Syahnan, MA
Dekan Fakultas Ilmu Sosial	Dr. Maraimbang Daulay, MA
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat	Prof. Dr. Syafaruddin, MPd

Sumber: uinsu.ac.id

B. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel atau responden adalah mahasiswa UIN Sumatera Utara yang menggunakan aplikasi dompet digital seperti OVO, Dana, Gopay, ShoppePay, dan LinkAja. Sampel penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa dengan identifikasi sebagai berikut:

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Total kuesioner berdasarkan jenis kelamin terdiri menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Berikut merupakan hasil responden berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 4.2
Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	24
2	Perempuan	76
Jumlah		100

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 24 orang dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 76 orang. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini didominasi oleh responden berjenis kelamin perempuan.

2. Responden Berdasarkan Fakultas

Berdasarkan fakultas, responden dibagi menjadi 8 kategori, yaitu:

Tabel 4.3
Responden Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah
1	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	10
2	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	31
3	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	29
4	Fakultas Syariah dan Hukum	6
5	Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam	8

6	Fakultas Sains dan Teknologi	6
7	Fakultas Ilmu Sosial	5
8	Fakultas Kesehatan Masyarakat	5
Jumlah		100

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan responden berdasarkan Fakultas Dakwah dan Komunikasi sebanyak 10 orang, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebanyak 31 orang, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan sebanyak 29 orang, Fakultas Syariah dan Hukum sebanyak 6 orang Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam sebanyak 8 orang, Fakultas Sains dan Teknologi sebanyak 6 orang, Fakultas Ilmu Sosial sebanyak 5 orang, dan Fakultas Kesehatan Masyarakat sebanyak 5 orang.

3. Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital

Terdapat 5 aplikasi dompet digital yang digunakan oleh responden pada penelitian ini, yaitu:

Tabel 4.4

Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital

No	Aplikasi Dompot Digital	Jumlah
1	OVO	25
2	DANA	26
3	ShopeePay	29
4	LinkAja	16
5	Gopay	4
Jumlah		100

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan responden yang menggunakan aplikasi OVO sebanyak 25 orang, DANA sebanyak 26, ShopeePay sebanyak 29 orang, LinkAja sebanyak 16 orang dan Gopay sebanyak 4 orang.

C. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti. Syarat untuk dianggap valid adalah nilai r hitung \geq dari nilai r tabel. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) sebanyak 100, untuk menentukan nilai r tabel digunakan rumus $df = n - 1 = 99$. Pada tingkat signifikansi 5% maka diketahui nilai r tabel sebesar 0,195.

a. Uji Validitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Uji validitas variabel kemanfaatan QRIS (X_1) menggunakan r tabel sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung \geq 0,195. Hasil uji validitas variabel kemanfaatan QRIS disajikan dalam tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5

Uji Validitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,749	0,195	Valid
2	0,745	0,195	Valid
3	0,770	0,195	Valid
4	0,713	0,195	Valid
5	0,494	0,195	Valid
6	0,615	0,195	Valid
7	0,723	0,195	Valid
8	0,828	0,195	Valid
9	0,738	0,195	Valid

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa 9 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 9 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel kemanfaatan QRIS (X_1).

b. Uji Validitas Variabel Kemudahan QRIS (X₂)

Uji validitas variabel kemudahan QRIS (X₂) menggunakan r tabel sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung \geq 0,195. Hasil uji validitas variabel kemudahan QRIS disajikan dalam tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6

Uji Validitas Variabel Kemudahan QRIS (X₂)

Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,829	0,195	Valid
2	0,765	0,195	Valid
3	0,892	0,195	Valid
4	0,831	0,195	Valid
5	0,829	0,195	Valid

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa 5 item instrument adalah valid, hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 5 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel kemudahan QRIS (X₂).

c. Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Uji validitas variabel efisiensi pembayaran digital (Y) menggunakan r tabel sebesar 0,195, sehingga kuesioner dikatakan valid apabila r hitung \geq 0,195. Hasil uji validitas variabel efisiensi pembayaran digital disajikan dalam tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7

Uji Validitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Pernyataan	r hitung	r table	Keterangan
1	0,735	0,195	Valid
2	0,773	0,195	Valid
3	0,724	0,195	Valid
4	0,800	0,195	Valid

5	0,828	0,195	Valid
6	0,716	0,195	Valid
7	0,768	0,195	Valid
8	0,663	0,195	Valid
9	0,718	0,195	Valid
10	0,802	0,195	Valid

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa 10 item instrument adalah valid., hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung $>$ r tabel. Sehingga ke 10 instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur untuk variabel efisiensi pembayaran digital (Y)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60.

a. Uji Reliabilitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Hasil uji reliabilitas variabel kemanfaatan QRIS pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 9 item untuk variabel kemanfaatan QRIS (X_1) mendapatkan hasil sebesar 0,872. Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 9 item pernyataan variabel kemanfaatan QRIS dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 4.8

Uji Reliabilitas Variabel Kemanfaatan QRIS (X_1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	9

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

b. Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan QRIS (X₂)

Hasil uji reliabilitas variabel kemudahan QRIS pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 5 item untuk variabel kemudahan QRIS (X₂) mendapatkan hasil sebesar 0,885 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 5 item pernyataan variabel kemudahan QRIS dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 4.9

**Uji Reliabilitas Variabel Kemudahan QRIS (X₂)
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	5

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

c. Uji Reliabilitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)

Hasil uji reliabilitas variabel kemudahan QRIS pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas terhadap 10 item untuk variabel efisiensi pembayaran digital (Y) mendapatkan hasil sebesar 0,914 Hasil ini lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa ke 10 item pernyataan variabel efisiensi pembayaran digital dalam penelitian ini reliabel.

Tabel 4.10

**Uji Reliabilitas Variabel Efisiensi Pembayaran Digital (Y)
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	10

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

D. Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini diukur melalui analisis grafik menggunakan Histogram dan Normal P-Plot sedangkan secara analisis statistik menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Adapun hasil pengukurannya sebagai berikut:

1) Uji Kolmogorov-Smirnov

Pada analisis statistik menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov data berdistribusi normal jika nilai sig atau probabilitas $> 0,05$.

Tabel 4.11

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.38161579
Most Extreme Differences	Absolute	.113
	Positive	.113
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		1.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155

a. Test distribution is Normal.

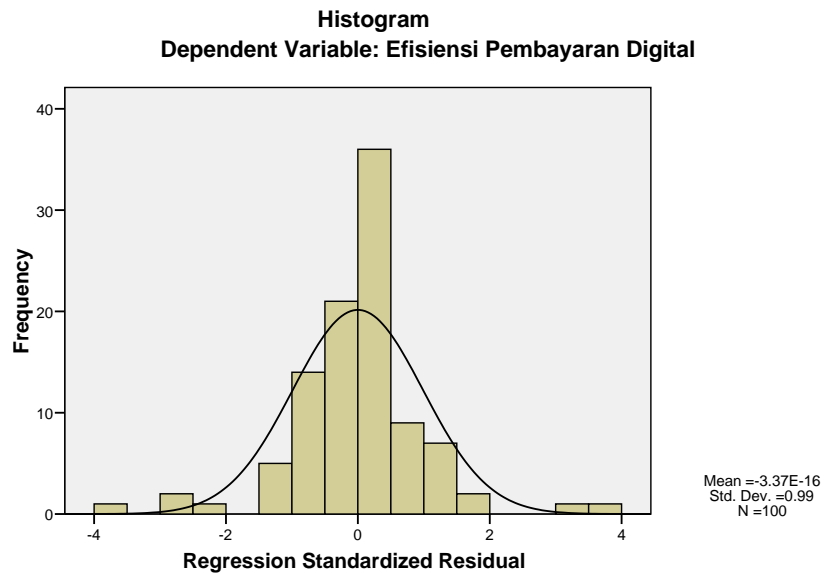
b. Calculated from data.

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.11 nilai yang diperoleh dari hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,155, artinya lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji normalitas.

2) Uji Histogram

Pada analisis grafik histogram data dikatakan berdistribusi normal apabila grafik histogram berbentuk lonceng.



Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Grafik 4.1

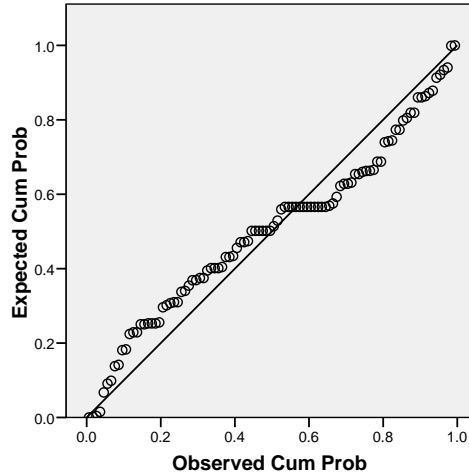
Uji Normalitas Grafik Histogram

Berdasarkan grafik 4.1 dapat dilihat grafik histogram berbentuk lonceng. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji normalitas.

3) Uji Normal P-Plot

Uji normal *probability plot* atau disebut dengan Uji P-Plot merupakan salah satu alternatif yang cukup efektif untuk mendeteksi apakah model regresi yang akan dianalisis dalam sebuah penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada analisis P-Plot data dikatakan normal apabila titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital



Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Grafik 4.2

Uji Normalitas P-Plot

Berdasarkan grafik 4.2 dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar dan mengikuti arah garis diagonal. Sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi uji normalitas

b. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas atau independen. Suatu model regresi menunjukkan tidak adanya multikolinearitas jika nilai tolerance > 0,10 atau nilai VIF < 10

Tabel 4.12

Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.224	2.607		2.004	.048		
	Kemanfaatan QRIS	.389	.091	.349	4.269	.000	.515	1.942
	Kemudahan QRIS	1.019	.156	.534	6.538	.000	.515	1.942

a. Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai *tolerance* untuk variabel bebas kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS sebesar 0,515, artinya nilai *tolerance* > 010. Nilai VIF variabel bebas kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS sebesar 1,942, artinya nilai VIF < 10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala multikolinearitas antar variabel.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi yang digunakan terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji glejser adalah jika nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Tabel 4.13

**Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.42E-015	2.607		.000	1.000
	Kemanfaatan QRIS	.000	.091	.000	.000	1.000
	Kemudahan QRIS	.000	.156	.000	.000	1.000

a. Dependent Variable: ABRESID

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.13 nilai Sig variabel kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS sebesar 1,000, artinya nilai Sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

2. Uji Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel Kemanfaatan QRIS (X_1) dan Kemudahan

QRIS (X_2) terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y). Adapun hasil regresi berganda dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.14
Uji Regresi Berganda

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.224	2.607		2.004	.048
	Kemanfaatan QRIS	.389	.091	.349	4.269	.000
	Kemudahan QRIS	1.019	.156	.534	6.538	.000

a. Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel diatas, dapat dirumuskan model persamaan regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = 5.224 + 0,389 X_1 + 1,019 X_2$$

Persamaan diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 5.224 artinya apabila variabel bebas (kemanfaatan QRIS dan kemudahan QRIS) tetap atau tidak dinaikkan maka tingkat efisiensi pembayaran digital adalah 5.224.
- b. Nilai koefisien X_1 sebesar 0,389, ini menunjukkan variabel X_1 berpengaruh positif terhadap Y. Artinya setiap terjadi peningkatan variabel Kemanfaatan QRIS sebesar satu satuan maka Efisiensi Pembayaran Digital mengalami peningkatan sebesar 0,389.
- c. Nilai koefisien X_2 sebesar 1,019, ini menunjukkan variabel X_2 berpengaruh positif terhadap Y. Artinya setiap terjadi peningkatan variabel Kemudahan QRIS sebesar satu satuan maka Efisiensi Pembayaran Digital mengalami peningkatan sebesar 1,019.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Pada

penelitian ini sampel (n) berjumlah 100 responden dan jumlah seluruh variabel (k) sebanyak 3, sehingga $df = n - k = 97$. Sehingga untuk df 97 dengan signifikansi sebesar 5% didapat nilai t tabel sebesar 1,988.

Tabel 4.15
Uji Parsial (T)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
(Constant)	5.224	2.607		2.004	.048
Kemanfaatan QRIS	.389	.091	.349	4.269	.000
Kemudahan QRIS	1.019	.156	.534	6.538	.000

a. Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.15 dapat dilihat pengaruh antar variabel secara parsial adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil pengujian variabel Kemanfaatan QRIS (X_1) terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) diperoleh nilai t hitung (4,269) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.
- 2) Hasil pengujian variabel Kemudahan QRIS (X_2) terhadap Efisiensi Pembayaran Digital (Y) diperoleh nilai t hitung (6,538) > t tabel (1,988) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

b. Uji Simultan (Uji F)

Uji F menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimaksud dalam penelitian secara simultan atau keseluruhan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) sebesar 100 dan jumlah variabel (k) sebanyak 3. Formula menentukan f tabel:

$$df \text{ (pembilang)} = k - 1 = 3 - 1 = 2$$

$$df \text{ (penyebut)} = n - k = 100 - 3 = 97$$

Sehingga pada tingkat signifikansi sebesar 5% diketahui nilai F tabel sebesar 3,09.

Tabel 4.16
Uji Simultan (F)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1122.463	2	561.231	96.947	.000 ^a
	Residual	561.537	97	5.789		
	Total	1684.000	99			

a. Predictors: (Constant), Kemudahan QRIS, Kemanfaatan QRIS

b. Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui bahwa nilai F hitung (96,947) > F table (3,09) dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital.

c. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk menampilkan seberapa besar pengaruh antara kedua variabel yang diteliti. Jika R^2 adalah 1 atau mendekati 1, maka semakin kuat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 4.17

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.816 ^a	.667	.660	2.40604

a. Predictors: (Constant), Kemudahan QRIS, Kemanfaatan QRIS

b. Dependent Variable: Efisiensi Pembayaran Digital

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi pada kolom *R Square* sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini.

E. Pembahasan Analisis Data

Teknologi sangat berperan dalam mengefisiensikan segala sesuatu yang kita lakukan termasuk dalam hal pembayaran. Pada era digital saat ini, sistem pembayaran berbasis digital telah menambah variasi dari model hingga interaksi pembayaran. seperti *QR code* yang digunakan oleh aplikasi *e-wallet* di Indonesia. Diluncurkannya QRIS oleh Bank Indonesia adalah salah satu upaya dalam rangka mengefisiensikan pembayaran digital. Diharapkan dengan adanya QRIS dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien, karena hanya dengan satu kode QR dapat digunakan oleh berbagai aplikasi mobile banking maupun dompet digital.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS serta satu variabel terikat yaitu Efisiensi Pembayaran Digital. Peneliti mengambil sampel penelitian pada mahasiswa UIN Sumatera Utara sebanyak 100 orang. Dari keseluruhan responden terbagi atas 24 laki-laki dan 76 perempuan, responden didominasi oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Dari kuesioner juga diketahui bahwa sebagian besar responden memilih ShopeePay sebagai alat pembayaran digital. Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh variabel Kemanfaatan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital secara parsial.. Dapat dilihat dari uji t bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung sebesar $4,269 > 1,988$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Artinya jika variabel Kemanfaatan QRIS mengalami peningkatan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital juga mengalami peningkatan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani terdapat empat variabel yang diprediksi mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yaitu persepsi manfaat, kemudahan, kepercayaan dan resiko, hasil penelitian menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Hikmah juga mengungkapkan bahwa faktor kinerja pekerjaan yang merupakan indikator dari Kemanfaatan QRIS dalam penelitian ini berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran.

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh variabel Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital secara parsial.. Dapat dilihat dari uji t bahwa variabel ini memperoleh nilai t hitung sebesar $6,538 > 1,988$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Artinya jika variabel Kemudahan QRIS mengalami peningkatan maka variabel Efisiensi Pembayaran Digital juga mengalami peningkatan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Ningsih dkk persepsi kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Lailatul juga menyatakan, bahwa uang elektronik berdasarkan kemudahannya berpengaruh terhadap efisiensi pembayaran transportasi.

3. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Hasil penelitian ini juga membuktikan variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan memiliki pengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai F hitung yang diperoleh sebesar $96,947 > F \text{ table } 2,70$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom *R Square* sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini. Hasil ini sesuai dengan teori bahwa Efisiensi Pembayaran Digital dipengaruhi oleh variabel Kemanfaatan dan juga Kemudahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner penelitian persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UIN Sumatera Utara dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi Kemanfaatan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU. Hal ini menunjukkan berbagai kemanfaatan yang ditawarkan oleh QRIS seperti meningkatkan kinerja pekerjaan dapat menjadikan pembayaran digital menjadi efisien.
2. Persepsi Kemudahan QRIS secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU. Hal ini menunjukkan kemudahan yang ditawarkan oleh QRIS karena mudah dipahami dan mudah digunakan menjadikan pembayaran digital menjadi efisien.
3. Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU. Hal ini menunjukkan bahwa efisiensi pembayaran digital dipengaruhi oleh lingkungan sekitar yang membentuk persepsi, dalam penelitian ini ditemukan persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan yang dapat menjadikan pembayaran digital menjadi lebih efisien.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Bank Indonesia atau Pihak Penerbit diharapkan dapat memperluas jaringan yang memungkinkan QRIS dapat digunakan dimana saja, tidak hanya di kota-kota besar tapi di daerah kecil sekalipun, serta meminimalisir sistem eror agar terciptanya rasa aman dalam penggunaan QRIS untuk berbagai pembayaran.
2. Bagi Pemerintah diharapkan dapat lebih gencar lagi untuk mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan QRIS agar lebih banyak lagi masyara-

kat yang memahami cara penggunaan QRIS dan manfaat QRIS, sehingga tujuan diluncurkannya QRIS lebih tercapai.

3. Bagi masyarakat diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi pembayaran digital salah satunya dengan menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran sehingga terciptanya efisiensi pembayaran digital.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel bebas lain yang dapat mempengaruhi efisiensi pembayaran digital, selain itu representatif responden diharapkan memiliki jangkauan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Abdi. *Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Gopay menggunakan TAM terhadap Pendapatan Driver Gojek di Kota Medan*, Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2019.
- Anam, Choril. *E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah*, Jurnal Qawanin Vol.2 No 1, 2018.
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi Keempat.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro, 2012.
- Ginting, Marissa. *Pengaruh Persepsi Masyarakat dan Efisiensi dalam Bertransaksi terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money*, Skripsi, Universitas Sumatera Utara, 2019.
- Hikmah, Lailatul. *Pengaruh Uang Elektronik terhadap Efisiensi Sistem Pembayaran Transportasi di Wilayah Jabodetabek Studi Kasus Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah, 2018.
- Ikhsan, Arfan. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: Citapustaka, 2014.
- Inayah, Romahotul. *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat*, Skripsi, IAIN Purwokerto, 2020.
- Iskandar. "Ini Daftar Dompot Digital yang Paling Banyak Digunakan Orang Indonesia", <https://m.liputan6.com/teknoread/4472006/ini-daftar-dompot-digital-yang-paling-banyak-digunakan-orang-indonesia> Diunduh pada 22 Maret 2021.
- Lubis, Fauzi Arif. *Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah*, Jurnal Human-Falah Vol 5 No 2, 2018.
- Mulyadi. *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat, 2007.
- Ningsih, Hutaami A. Endang M. Sasmita dan Bida Sari. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko terhadap*

- Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa*, Jurnal IKRA, 2020.
- Pamungkas, Tri Gilang. *Pengaruh Perilaku Konsumen terhadap Penggunaan E-Money*, Skripsi, UIN Sumatera Utara, 2018.
- Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.
- Pohan, Aulia. *Sistem Pembayaran Strategi dan Implementasi di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Purnama, C.M Lingga. *Strategic Marketing Plan: Panduan Lengkap dan Praktis Menyusun Rencana Pemasaran yang Strategis dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Putri, Nindi Anindya Utami. *Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standart Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Qris.id, <https://qris.id/homepage/>. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2021.
- Qulub, Ashif Syifa'ul. *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Penggunaan, Persepsi Resiko terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money*, Skripsi, UIN Walisongo, 2019.
- Rahmani, Nur Ahmadi Bi. *Metodologi Penelitian Ekonomi*. Medan: FEBI UINSU PRESS, 2016.
- Rumondang, Astri, Acai Sudirman, Faried Effendy, Janner Simarmata, dan Tuti Agustin. *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital*. t.t.p: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Sanubari, Sri Mulyati Tri Saubari dan Ascarya. *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan Bank Indonesia, 2017.
- Sanusi, Anwar. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat, 2015.

- Saputra, Irfan Prapmayoga. *Analisis Efektifitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*, Skripsi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, 2019.
- Saputri, Oktaviana Banda. *Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital*, Jurnal Kinerja 17 (2), 237-247, 2020.
- Sari, Marta Widian Sari dan Andry Novrianto. *Kenali Bisnis di Era Digital Financial Technology*. Padang: CV Insan Cendikia Mandiri, 2020.
- Sedarmayanti. *Manajemen Perkantoran*. Cetakan kedua, Edisi Kedua, Bandung: Mandar Maju, 2001.
- Sihaloho, Josef Evan. Atifah Ramadhani dan Suci Rahmayanti. *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standart bagi Perkembangan UMKM di Medan*, Jurnal Manajemen Bisnis Vol. 17 No.2, 2020.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing, 2015
- Sriekaningsih, Ana. *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: ANDI, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Surjaweni, V Wiratna. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014.
- _____. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015.
- Syafina, Laylan. *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*, Medan: Febi UINSU Press. 2018.
- Syamsi, Ibnu. *Efisiensi, Sistem, dan Prosedur Kerja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- Tarigan, Azhari Akmal. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam*. Medan:la-tansa Press, 2011.
- Uinsu.ac.id

Umar, Husein. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka. 2012.

Widianingrum, Annisa. “Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik”<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik>. Diunduh pada 22 Maret 2021.

Lampiran

TABULASI DATA
VARIABEL KEMANFAATAN QRIS (X₁)

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
1	5	5	4	5	4	5	4	4	4	40
2	4	5	5	5	4	5	5	5	5	43
3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	32
4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	43
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44
6	4	3	4	5	5	5	5	4	4	39
7	4	4	4	5	4	5	4	4	4	38
8	5	5	5	5	4	4	5	5	4	42
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
12	5	5	5	5	3	4	4	5	5	41
13	4	4	4	5	3	4	5	4	4	37
14	4	4	4	4	4	5	4	4	4	37
15	3	3	4	4	5	4	4	4	4	35
16	4	4	4	4	4	4	5	3	3	35
17	3	4	4	4	3	4	3	4	3	32
18	4	4	5	4	4	5	5	5	4	40
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
20	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44

21	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
22	4	5	5	4	4	5	5	5	5	42
23	4	4	4	5	5	3	4	4	4	37
24	4	4	4	5	5	5	5	4	4	40
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
26	5	5	5	5	5	5	4	5	5	44
27	4	4	4	4	3	5	4	4	4	36
28	4	4	4	3	5	5	4	4	3	36
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
30	4	4	4	4	4	5	5	5	4	39
31	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
32	4	4	4	4	5	5	5	4	4	39
33	5	5	5	4	4	4	5	4	4	40
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
36	5	5	4	4	4	4	4	4	4	38
37	3	3	3	3	4	4	4	3	3	30
38	5	4	5	5	5	5	4	4	4	41
39	4	4	4	5	4	5	5	4	4	39
40	5	4	5	4	4	4	5	4	4	39
41	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
42	4	3	4	3	4	5	4	4	4	35
43	4	4	4	5	4	5	5	5	5	41
44	4	3	3	5	4	4	4	4	4	35
45	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34

46	3	3	3	4	5	5	5	4	5	37
47	5	5	5	4	5	5	4	5	4	42
48	5	4	4	4	5	5	5	4	4	40
49	4	4	5	4	3	4	4	4	4	36
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
52	3	4	4	4	4	3	3	4	3	32
53	5	4	4	5	5	5	5	4	4	41
54	3	3	4	4	4	4	3	4	3	32
55	4	4	4	3	2	4	4	4	4	33
56	4	4	4	5	3	4	5	4	4	37
57	4	4	5	4	4	4	5	4	4	38
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
61	3	4	4	4	4	3	4	4	4	34
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
64	5	5	5	5	4	4	5	5	5	43
65	4	4	4	4	4	5	5	5	4	39
66	3	4	4	4	4	4	4	3	3	33
67	2	2	2	2	2	3	2	2	3	20
68	4	4	5	4	4	4	5	4	4	38
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
70	3	3	3	4	5	5	3	4	4	34

71	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35
72	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
73	3	4	3	4	4	4	4	4	4	34
74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
76	4	3	5	5	4	5	5	5	5	41
77	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
79	5	5	4	4	4	5	5	4	4	40
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
81	4	4	4	4	3	4	5	4	4	36
82	4	4	4	4	4	5	5	5	5	40
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
84	4	4	4	4	5	4	3	4	4	36
85	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34
86	5	5	5	5	4	4	5	5	5	43
87	4	4	4	4	4	5	5	5	5	40
88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
89	5	5	5	4	5	4	5	5	5	43
90	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
91	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
92	4	5	5	5	4	4	4	4	4	39
93	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
94	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

96	4	4	4	4	4	4	4	4	5	37
97	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37
98	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
99	4	4	5	5	4	4	3	4	4	37
100	4	4	4	4	5	4	5	4	4	38

TABULASI DATA
VARIABEL KEMUDAHAN QRIS (X₂)

NO	1	2	3	4	5	Total
1	5	5	5	5	5	25
2	5	4	5	5	5	24
3	4	4	4	4	4	20
4	4	4	5	5	5	23
5	5	5	5	5	5	25
6	4	4	4	4	4	20
7	5	5	5	4	5	24
8	4	4	4	3	4	19
9	4	3	4	3	4	18
10	4	4	4	4	4	20
11	4	4	4	4	4	20
12	5	3	5	5	5	23
13	3	3	3	4	4	17
14	4	4	4	4	4	20
15	4	4	4	4	4	20

16	3	3	4	4	4	18
17	3	4	3	4	4	18
18	4	4	4	4	5	21
19	4	4	4	4	4	20
20	5	5	5	5	5	25
21	4	4	4	4	4	20
22	5	4	4	4	5	22
23	4	4	4	4	4	20
24	5	5	5	5	5	25
25	5	5	5	5	5	25
26	5	5	5	4	4	23
27	4	4	4	4	5	21
28	3	3	4	3	4	17
29	4	4	4	4	4	20
30	4	4	4	4	5	21
31	4	3	4	4	4	19
32	3	3	4	4	4	18
33	5	4	4	5	4	22
34	4	4	4	4	4	20
35	4	4	4	4	4	20
36	4	4	4	3	4	19
37	4	4	4	4	4	20
38	5	5	5	5	5	25
39	4	4	4	4	5	21
40	4	4	4	5	5	22

41	4	4	4	4	4	20
42	4	4	4	4	4	20
43	5	5	5	5	5	25
44	5	4	5	5	5	24
45	4	4	4	4	4	20
46	4	4	4	4	4	20
47	4	5	5	4	5	23
48	4	5	5	4	5	23
49	4	3	4	4	4	19
50	4	4	4	4	4	20
51	4	3	4	4	4	19
52	4	4	3	3	3	17
53	5	4	5	4	4	22
54	4	4	4	4	4	20
55	4	4	4	4	4	20
56	5	4	5	5	5	24
57	5	4	5	4	4	22
58	4	4	4	4	4	20
59	4	4	4	4	4	20
60	4	4	4	4	4	20
61	4	3	4	4	4	19
62	4	4	4	4	4	20
63	4	4	4	4	4	20
64	5	4	5	5	5	24
65	4	4	4	4	4	20

66	4	4	4	4	4	20
67	3	2	3	3	3	14
68	5	4	5	4	4	22
69	4	4	4	4	4	20
70	4	5	5	5	5	24
71	4	4	4	3	4	19
72	4	4	4	4	4	20
73	4	4	4	4	4	20
74	5	4	4	4	4	21
75	4	5	4	4	4	21
76	5	4	5	5	5	24
77	4	4	4	4	4	20
78	4	4	4	4	4	20
79	4	4	4	4	4	20
80	5	5	5	5	5	25
81	4	4	4	4	4	20
82	5	4	5	4	4	22
83	4	4	4	4	4	20
84	4	4	4	4	4	20
85	4	4	4	4	4	20
86	5	4	4	4	5	22
87	5	5	5	5	5	25
88	4	4	4	4	4	20
89	5	5	5	5	5	25
90	4	4	4	4	4	20

91	4	4	4	4	4	20
92	4	4	4	4	4	20
93	4	3	4	4	4	19
94	4	4	4	4	4	20
95	4	4	4	4	4	20
96	5	4	4	4	4	21
97	4	4	4	4	4	20
98	4	4	4	4	3	19
99	4	4	4	4	4	20
100	5	4	4	4	4	21

TABULASI DATA
VARIABEL EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL (Y)

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	45
2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	46
8	4	4	5	3	4	5	5	4	3	4	41
9	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	35
10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38

11	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	48
13	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	39
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
16	4	3	4	3	4	5	3	4	3	4	37
17	4	4	5	4	3	4	3	3	3	4	37
18	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	45
23	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
24	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
26	4	4	3	3	4	5	3	4	3	4	37
27	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
28	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	37
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
30	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	40
31	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
32	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	42
33	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	42
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

36	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33
37	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	37
38	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	47
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
40	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	42
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
42	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	34
43	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
44	5	5	5	3	3	5	4	4	4	4	42
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
46	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
47	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	45
48	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45
49	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
50	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
51	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
52	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	36
53	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	41
54	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
56	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	37
57	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
59	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

61	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
64	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
65	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	40
66	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
68	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42
69	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	36
70	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	42
71	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	39
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
73	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
74	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	39
75	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
76	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	43
77	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
78	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
79	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
82	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	42
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
84	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
85	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39

86	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	47
87	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
89	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
90	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
91	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
92	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
93	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	36
94	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
95	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
96	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
97	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
98	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	37
99	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42
100	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	44

Lampiran

HASIL OLAHAN SPSS
VARIABEL KEMANFAATAN QRIS (X₁)

Correlations

		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Total
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	.681**	.602**	.460**	.244*	.350**	.448**	.511**	.435**	.749**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.014	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.681**	1	.709**	.477**	.153	.250*	.417**	.589**	.465**	.745**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.128	.012	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.602**	.709**	1	.524**	.203*	.257**	.475**	.660**	.494**	.770**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.043	.010	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	.460**	.477**	.524**	1	.318**	.324**	.434**	.546**	.495**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.001	.001	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.244*	.153	.203*	.318**	1	.394**	.261**	.288**	.233*	.494**
	Sig. (2-tailed)	.014	.128	.043	.001		.000	.009	.004	.019	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 6	Pearson Correlation	.350**	.250*	.257**	.324**	.394**	1	.463**	.498**	.404**	.615**
	Sig. (2-tailed)	.000	.012	.010	.001	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 7	Pearson Correlation	.448**	.417**	.475**	.434**	.261**	.463**	1	.527**	.520**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.009	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 8	Pearson Correlation	.511**	.589**	.660**	.546**	.288**	.498**	.527**	1	.735**	.828**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.004	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 9	Pearson Correlation	.435**	.465**	.494**	.495**	.233*	.404**	.520**	.735**	1	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.019	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.749**	.745**	.770**	.713**	.494**	.615**	.723**	.828**	.738**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

HASIL OLAHAN SPSS
VARIABEL KEMUDAHAN QRIS (X₂)

Correlations

		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Total
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	.544**	.744**	.594**	.540**	.829**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.544**	1	.586**	.487**	.515**	.765**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.744**	.586**	1	.679**	.701**	.892**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	.594**	.487**	.679**	1	.709**	.831**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.540**	.515**	.701**	.709**	1	.829**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.829**	.765**	.892**	.831**	.829**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran

HASIL OLAHAN SPSS
VARIABEL EFISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL (Y)

Correlations

		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10	Total
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	.640**	.691**	.453**	.508**	.547**	.501**	.348**	.416**	.487**	.735**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.640**	1	.503**	.544**	.561**	.579**	.504**	.461**	.499**	.547**	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.691**	.503**	1	.472**	.503**	.556**	.598**	.336**	.331**	.486**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.001	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	.453**	.544**	.472**	1	.749**	.507**	.566**	.489**	.566**	.642**	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.508**	.561**	.503**	.749**	1	.624**	.588**	.496**	.562**	.648**	.828**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 6	Pearson Correlation	.547**	.579**	.556**	.507**	.624**	1	.408**	.354**	.314**	.538**	.716**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 7	Pearson Correlation	.501**	.504**	.598**	.566**	.588**	.408**	1	.472**	.493**	.611**	.768**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 8	Pearson Correlation	.348**	.461**	.336**	.489**	.496**	.354**	.472**	1	.553**	.477**	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 9	Pearson Correlation	.416**	.499**	.331**	.566**	.562**	.314**	.493**	.553**	1	.618**	.718**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Pertanyaan 10	Pearson Correlation	.487**	.547**	.486**	.642**	.648**	.538**	.611**	.477**	.618**	1	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Total	Pearson Correlation	.735**	.773**	.724**	.800**	.828**	.716**	.768**	.663**	.718**	.802**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH QRIS TERHADAP EISIENSI PEMBAYARAN DIGITAL PADA MAHASISWA UINSU

Kuesioner penelitian ini ditujukan kepada Mahasiswa aktif UIN Sumatera Utara dengan kriteria sebagai berikut:

1. Menggunakan aplikasi pembayaran digital seperti OVO, Gopay, Dana, ShopeePay, dan LinkAja
2. Pernah menggunakan QRIS lebih dari 3 kali.

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pertanyaan dan pernyataan dengan teliti
2. Pilihlah satu jawaban yang dianggap dapat mewakili situasi anda sebenarnya.
3. Keterangan jawaban:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Nim :
3. Jurusan/Fakultas/Stambuk :
4. Umur :
5. No Hp :
6. Pembayaran digital (*Digital Payment*) yang sering digunakan
 - a. Ovo
 - b. Gopay
 - c. Dana
 - d. ShopeePay
 - e. LinkAja

B. Pernyataan Variabel

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Skor				
				SS	S	KS	TS	STS
1	Kemanfaatan QRIS (X1)	1. Meningkatkan kinerja	1. Saya merasa lebih cepat bertransaksi menggunakan QRIS dari pada <i>cash</i> . 2. QRIS mampu meningkatkan efektifitas kinerja saya. 3. QRIS sangat membantu aktifitas saya. 4. Adanya kesederhanaan bertransaksi menggunakan QRIS.	SS	S	KS	TS	STS
		2. Memudahkan pekerjaan	1. Banyak outlet yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS. 2. Saya tidak perlu datang langsung ke lembaga tertentu untuk memberikan donasi ataupun sedekah.					
		3. Merasakan seluruh ke-manfaatan teknologi	1. QRIS dapat digunakan dimanapun dan kapanpun 2. Manfaat dari QRIS sangat membantu untuk melaksanakan aktifitas					

			<p>saya.</p> <p>3. Transaksi menggunakan QRIS memberikan rasa nyaman dan aman.</p>					
2	Kemudahan QRIS (X2)	1. Mudah dipelajari	<p>1. Pembayaran menggunakan QRIS sangat mudah dipelajari.</p> <p>2. Banyak media yang memberikan informasi mengenai penggunaan QRIS.</p>					
		2. Mudah digunakan	<p>1. Pembayaran digital menggunakan QRIS sangat mudah digunakan.</p> <p>2. QRIS sangat mudah digunakan pada seluruh aplikasi pembayaran digital.</p> <p>3. QRIS sangat mudah digunakan untuk seluruh pembayaran, baik belanja maupun sedekah.</p>					

3	Efisiensi Pembayaran Digital (Y)	1. Hemat Waktu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan QRIS dapat menghemat waktu saya dalam melakukan pembayaran digital. 2. QRIS dapat merespon dengan cepat permintaan pengguna. 					
		3. Hemat Tenaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak membutuhkan banyak tenaga ketika menggunakan QRIS untuk bertransaksi 2. Dengan adanya QRIS saya tidak perlu mendownload berbagai aplikasi pembayaran digital untuk dapat melakukan pembayaran digital. 3. QRIS dapat mengurangi kerumitan untuk memilih aplikasi pembayaran apa yang akan digunakan. 4. Saya langsung dapat melakukan pembayaran hanya dengan <i>scan</i> kode QRIS. 					
		4. Hemat Biaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan QRIS adalah kegiatan yang dapat meminimumkan biaya 					

		<ol style="list-style-type: none">2. Merchant sering memberikan potongan harga dengan pembayaran menggunakan QRIS3. Pembayaran dengan QRIS bebas administrasi4. Saya tidak perlu top up ke semua aplikasi pembayaran untuk dapat melakukan pembayaran digital.					
--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran

Kuesioner Penelitian Pengaruh QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital

Kuesioner penelitian ini ditujukan kepada Mahasiswa aktif UIN Sumatera Utara dengan kriteria sebagai berikut:

- Menggunakan aplikasi pembayaran digital sepertiOVO, Gopay, Dina, ShopeePay, dan LinkAja
- Pernah menggunakan QRIS lebih dari 3 kali

Pertujukan Pengisian:

- Bacalah pertanyaan dan pernyataan dengan teliti
- Pilihlah satu jawaban yang dianggap dapat mewakili situasi anda sebenarnya.
- Kerangkan jawaban:

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju

Terima kasih bagi teman-teman yang sudah membantu saya mengisi kuesioner ini, semoga Allah membalas kebaikan kalian. Amin

fanialhenta21@gmail.com (tidak dibagikan) Ganti akun

*Wajib

Nama *

Jawaban Anda

Nim *

Jawaban Anda

Jurusan/Fakultas/Sambung *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

Laki-laki
 Perempuan

Umur

Jawaban Anda

No Hp *

Jawaban Anda

Pembayaran digital (Digital Payment) yang sering digunakan *

OVO
 Gopay
 ShopeePay
 Dana
 LinkAja

Saya merasa lebih cepat bertransaksi menggunakan QRIS dari pada cash. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

QRIS mampu meningkatkan efektifitas kinerja saya. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

QRIS sangat membantu aktifitas saya. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Adanya kesederhanaan bertransaksi menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Banyak outlet yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Saya tidak perlu datang langsung ke lembaga tertentu untuk memberikan donasi ataupun sedekah. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Adanya kesederhanaan bertransaksi menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Banyak outlet yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Saya tidak perlu datang langsung ke lembaga tertentu untuk memberikan donasi ataupun sedekah. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Adanya kesederhanaan bertransaksi menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Banyak outlet yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Saya tidak perlu datang langsung ke lembaga tertentu untuk memberikan donasi ataupun sedekah. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Adanya kesederhanaan bertransaksi menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Banyak outlet yang menyediakan pembayaran menggunakan QRIS. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Saya tidak perlu datang langsung ke lembaga tertentu untuk memberikan donasi ataupun sedekah. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

QRIS dapat merespon dengan cepat permintaan pengguna. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Saya tidak membutuhkan banyak tenaga ketika menggunakan QRIS untuk bertransaksi *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

Dengan adanya QRIS saya tidak perlu mendownload berbagai aplikasi pembayaran digital untuk dapat melakukan pembayaran digital. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS