

# **SKRIPSI**

## **DETERMINAN PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI INSTRUMEN TRANSAKSI NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR**

**Nirfhana Dillah Suardi**

**A011191197**



**DEPARTEMEN ILMU EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2023**

# SKRIPSI

## DETERMINAN PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI INSTRUMEN TRANSAKSI NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR

Disusun oleh diajukan oleh:

**Nirfhana Dillah Suardi**  
**A011191197**

Telah dipertahankan dalam siding ujian skripsi

Makassar, 23 Mei 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si., CSF, CWM®  
NIP 196904131994031003



Dr. Munawwarah S. Mubarak, SE., M.Si  
NIP. 198711092014042001



# SKRIPSI

## DETERMINAN PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI INSTRUMEN TRANSAKSI NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR

Disusun oleh diajukan oleh:

**Nirfhana Dillah Suardi**

**A011191197**



Telah dipertahankan dalam siding ujian skripsi

pada tanggal 23 mei 2023

dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

**Menyetujui,**

**Panitia penguji**

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si., CSF, CWM®.	Ketua	1..... 
2	Dr. Munawwarah S. Mubarak, SE.,M.Si	Sekretaris	2..... 
3	Dr. Anas Iswanto Anwar, SE.,MA., CWM®.	Anggota	3..... 
4	Drs. Bakhtiar Mustari, M.Si., CSF.	Anggota	4..... 



## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama Mahasiswa : NIRFHANA DILLAH SUARDI  
Nomor Pokok : A011191197  
Program Studi : Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan  
Bisnis Hasanuddin  
Jenjang : Serjana (S1)

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi dengan judul *Determinan Penggunaan Qris Sebagai Instrumen Transaksi Non Tunai Di Kota Makassar* adalah karya saya sendiri dan tidak melanggar hak Cipta lain. Apabila dikemudian hari Skripsi karya saya ini terbukti bahwa sebagian atau keseluruhannya adalah hasil karya orang lain yang saya pergunakan dengan cara melanggar hak cipta pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi.

Makassar, Mei 2023

Yang menyatakan

  
(Nirfhana Dillah Suardi)

A011191197

## PRAKATA

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala, penguasa langit dan bumi beserta isinya yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap manusia yang dikehendaki-Nya.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Sallallahu 'Alaihi wa Sallam, suri teladan terbaik bagi umat manusia, juga kepada keluarga serta sahabatnya, tabi'in, atba'ut tabi'in dan orang-orang yang senantiasa istiqomah di atas sunnahnya.

Penulisan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bantuan seluruh pihak-pihak terkait baik secara langsung maupun secara tidak langsung kepada peneliti. Untuk itu tidaklah berlebihan jikalau peneliti mengkhususkan bagian ini hanya untuk menghaturkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat kedua orang tua penulis (mama & papa) yang tersayang dan tercinta, dalam kesederhanaan, keikhlasan, mendidik dengan kasih sayang tanpa batas, yang senantiasa memberikan dorongan dan dukungan baik moril maupun materil, memberi motivasi, kepercayaan, doa serta restu kepada penulis sehingga dapat menghadapi setiap kehidupan.

Pada kesempatan ini, peneliti juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. selaku rektor Universitas Hasanuddin beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Sanusi Fattah, SE., M.Si.,CSF.,CWM. Selaku penasehat akademik sekaligus dosen pembimbing I dan Ibunda Dr. Munawwarah S.

Mubarak, SE.,M.Si. selaku dosen pembimbing II dalam menyusun skripsi ini. Ucapan terima kasih yang tak terhingga atas segala arahan, bimbingan, saran, dan waktu yang diberikan kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini, serta permohonan maaf yang sebesar-besarnya bila mana selama proses bimbingan skripsi peneliti memiliki banyak kekurangan dan secara tidak sengaja melakukan kesalahan yang menyinggung Bapak dan Ibu selama proses bimbingan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan serta kemudahan dalam segala urusan Bapak dan Ibu dosen pembimbing.

3. Bapak Dr. Anas Iswanto Anwar, SE,MA.,CWM. dan Bapak Drs. Bakhtiar Mustari, M.Si, CSF. Selaku dosen penguji. Terima kasih telah memberikan kritik dan saran yang membangun bagi peniliti dalam penyempurnaan skripsi yang lebih dari sebelumnya.
4. Segenap Pegawai Akademik, Kemahasiswaan, dan Perpustakaan E-Library Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Terima kasih Bapak dan Ibu yang telah membatu dalam pengurusan administrasi, persuratan, maupun berkas yang dibutuhkan hingga akhirnya dapat ujian.
5. Seluruh dosen FEB-UH yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan, bimbingan, dan nasehat kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Hasanuddin.
6. Tuan pemilik Nim E051191036, terimakasih telah menjadi sosok rumah yang nyaman, yang telah kebersamai di masa yang tidak mudah dalam proses penulisan skripsi ini, yang telah berkontribusi banyak baik waktu, tenaga, pikiran, materi maupun moril, terimakasih selalu sabar menghadapi saya, semoga hari-hari selanjutnya jauh lebih baik lagi,

tetaplah menjadi sosok yang nyaman dan aman yang selalu berpegang teguh pada prinsip mu.

7. Parlong (tamy, feby, tiana, farah,vina,ayu, nure, dewi, cece) terimakasih untuk beberapa tahun ini telah kebersamai, membantu dalam segala hal, siap sedia ku repoti setiap saat, love u gyssss tetap menjadi manusia baik dan memelihara binatang di mulut.
8. Dewi, cumma dan seluruh Griffins khususnya teman-teman Formiga yang tidak bisa peniliti sebutkan satu persatu, kawan seperjuangan mulai dari masa masa menjadi mahasiswa baru yang senantiasa saling membantu saat proses penelitian serta saling menghibur dan menguatkan.
9. Teman-teman seperjuangan sedari SMP-SMA hingga saat ini yaitu anggum, ugga, arsyi, marwah yang selalu memberikan semangat serta motivasi bagi peniliti dalam setiap proses yang dilalui.
10. Untuk kak dania, kak dirga, kak sri rahayu, kak tiara, dan dek tenri terimakasih telah membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi
11. Thx for me

Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, peneliti mengharapkan segala saran serta kritik dari berbagai pihak demi terwujudnya karya yang lebih baik di masa yang akan datang. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Makassar, 08 Maret 2023

**Nirfhana Dillah Suardi**

## **ABSTRAK**

### **DETERMINAN PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI INSTRUMEN TRANSAKSI NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR**

Nirfhana Dillah Suardi  
Sanusi  
Munawwarah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variabel pendapatan, umur, jenis kelamin, risiko, dan sosial influence terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer diperoleh melalui survei kuesioner kepada pengguna Qris di Kota Makassar via online dalam bentuk google form. Adapun metode analisis data yang digunakan yaitu regresi linier berganda. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap permintaan penggunaan Qris di Makassar. Selanjutnya, hasil penelitian variabel umur menunjukkan pengaruh negatif signifikan terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar. Adapun variabel jenis kelamin menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar. Kemudian variabel risiko juga menunjukkan terdapat perbedaan permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar, dan hasil penelitian sosial influence juga menunjukkan terdapat perbedaan permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar.

Kata Kunci : Permintaan, Qris, Pendapatan, Umur, Jenis kelamin, risiko, dan sosial influence.



## **ABSTRACT**

### **DETERMINANTS OF USE OF QRIS AS A NON-CASH TRANSACTION INSTRUMENT IN MAKASSAR CITY**

Nirfhana Dillah Suardi  
Sanusi  
Munawwarah

This study aims to analyze the variables of income, age, gender, risk, and social influence on the demand for using Qris in Makassar City. The data used in this study are primary data obtained through a questionnaire survey of Qris users in Makassar City via online in the form of a Google form. The data analysis method used is multiple linear regression. Based on the results of this study indicate that income has a positive and significant effect on demand for Qris use in Makassar. Furthermore, the results of the research on the age variable show a significant negative effect on demand for Qris usage in Makassar City. The gender variable shows a significant positive effect on the demand for using Qris in Makassar City. Then the risk variable also shows a positive and significant relationship where there are differences in requests for using Qris in Makassar City, and the results of social influence research show a significant positive effect and there are also differences in requests for using Qris in Makassar City.

Keywords: Demand, Qris, Income, Age, Gender, risk, and social influence.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>8</b>
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian .....	14
1.4 Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
2.1 Landasan Teori .....	16
2.1.1 Permintaan.....	16
2.1.2 Uang Elektronik (E-Money) .....	17
2.1.3 Pendapatan.....	18
2.1.4 Perilaku Konsumen.....	19
2.1.5 Umur/Usia .....	20
2.1.6 Jenis Kelamin (Gender).....	21
2.1.7 Risiko .....	21
2.1.8 Sosial Influence.....	22
2.2 Hubungan Antar Variabel .....	23
2.2.1 Pengaruh Pendapatan Terhadap Permintaan Penggunaan Qris .....	23
2.2.2 Pengaruh Umur Terhadap Permintaan Penggunaan Qris .....	24
2.2.3 Perbedaan Permintaan penggunaan Qris Berdasarkan Jenis Kelamin .....	24
2.2.4 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Risiko .....	25
2.2.5 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Sosial Influence.....	25
2.3 Studi empiris .....	25
2.4 Kerangka Pikir Penelitian .....	28
2.5 Hipotesis penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	30
3.2 Jenis dan Sumber Data.....	30
3.2.1 Data Primer .....	30
3.2.2 Data sekunder .....	30

3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.4 Metode Penentuan Sampel.....	31
3.5 Metode Analisis Data.....	32
3.6 Definisi Operasional Variabel .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Deskriptif Objek Penelitian .....	35
4.1.1 Kota Makassar .....	35
4.2 Karakteristik Responden .....	39
4.2.1 Karakteristik Responden Menurut Pendapatan Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris.....	39
4.2.2 Karakteristik Responden Menurut Umur Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	40
4.2.3 Karakteristik Responden Menurut Jenis Kelamin Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris.....	41
4.2.4 Karakteristik Responden Menurut Risiko Penggunaan Qris Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	42
4.2.5 Karakteristik Responden Menurut Sosial Influence Penggunaan Qris Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	42
4.2.6 Karakteristik Responden Menurut Intensitas Penggunaan Qris Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	44
4.2.7 Karakteristik Responden Menurut Lama Menggunakan Qris Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	45
4.2.8 Karakteristik Responden Menurut Pekerjaan Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	46
4.2.9 Karakteristik Responden Menurut Pekerjaan Berdasarkan Permintaan Penggunaan Qris .....	46
4.3 Uji Hasil Statistik .....	47
4.3.1 Uji Signifikan (Uji t) .....	47
4.3.2 Uji Koefisien Determinasi ( <b>R<sup>2</sup></b> ).....	49
4.3.3 Uji Signifikan Simultan (Uji F) .....	50
4.4 Pembahasan.....	50
4.4.1 Pengaruh Pendapatan Terhadap Permintaan Penggunaan Qris.....	50
4.4.2 Pengaruh Umur Terhadap Permintaan Penggunaan Qris .....	51
4.4.3 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
4.4.4 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Risiko .....	54
4.4.5 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Sosial Influence.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>57</b>

5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 Kecamatan dan Kelurahan Kota Makassar.....	35
TABEL 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Rata-Rata Perbulan.....	39
TABEL 4.3 Karakteristik Responden berdasarkan Umur/Usia.....	41
TABEL 4.4 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
TABEL 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Risiko .....	43
TABEL 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Sosial Influence .....	44
TABEL 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan.....	45
TABEL 4.8 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan Qris.....	46
TABEL 4.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	46
TABEL 4.10 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	47
TABEL 4.11 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	27
--------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Meningkatnya kemajuan di bidang industri teknologi memaksa masyarakat untuk semakin terbiasa dengan kegiatan transaksi keuangan secara digital (Financial Technology/Fintech), salah satunya dalam melakukan transaksi pembayaran (payment gateway). Sebelum berkembangnya industri di bidang teknologi finansial sebagaimana kondisi saat ini, dunia perdagangan secara elektronik (e-commerce) telah lahir dan berkembang lebih dahulu. Kebutuhan akan mekanisme pembayaran yang cepat dan aman menjadi sebuah gagasan lahirnya layanan transaksi keuangan digital (Oktoviana Banda Saputri,2020).

Melihat kondisi tersebut, Bank Indonesia sebagai bank sentral Indonesia yang memiliki tugas menetapkan kebijakan moneter dan pengaturan sistem pembayaran mengeluarkan kebijakan sistem pembayaran melalui e-money yang telah diatur dalam Peraturan Bank Indonesia No.16/08/PBI/ 2014. Dalam Peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (Electronic Money) dalam ketentuan pasal 1 ayat 3, "uang elektronik atau e-money adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik tersebut. Nilai uang elektronik yang disimpan oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan titipan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur tentang perbankan. Untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025, diperlukan dukungan inovasi bagi perkembangan ekonomi dan

keuangan digital. Salah satu inovasi yang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah layanan pembayaran digital berbasis QR Code.

Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan, dengan adanya berbagai macam kode QR yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode QR, karena syarat dan ketentuan masing-masing kode QR yang berbeda-beda.

Fenomena tersebut dipetakan oleh Bank Indonesia sebagai pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), sehingga diperlukan suatu system yang dapat mengintegrasikan berbagai instrument dan kanal pembayaran secara nasional. Untuk mendukung tercapainya system yang terintegrasi tersebut, Bank Indonesia menetapkan standard kode QR pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital di Indonesia yang disebut QRIS (Quick Response Indonesia Standard). (Oktoviana Banda Saputri,2020).

QRCode Indonesia Standard merupakan program baru yang diinisiasi oleh Bank Indonesia berkerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang di launching pada 17 Agustus 2019 kemarin.

QRIS (QR Code Indonesia Standard) merupakan langkah awal dari tranformasi digital Sistem Pembayaran Indonesia (SPI), yang dipercaya akan menunjang percepatan perkembangan ekonomi serta keuangan digital di Indonesia. Bank Indonesia membuat QRIS dengan tujuan untuk memudahkan khalayak dalam melakukan transaksi pembayaran non tunai. Standarisasi yang



dilakukan oleh Bank Indonesia, QR code dari tiap perusahaan akan secara langsung terkoneksi menjadi satu sehingga pembayaran yang dilakukan dapat difungsikan lintas layanan. Alasan Bank Indonesia melakukan standarisasi agar nantinya satu merchant atau pelaku usaha tidak perlu lagi menyediakan banyak QR Code. Cukup satu QR Code di tiap merchant yang bisa dibaca semua pelanggan melalui gadget mereka. Bank Indonesia menilai perlu segera menerapkan standarisasi QR Code ini.

QRIS ini juga merupakan bentuk transformasi digital yang dibuat oleh Bank Indonesia sebagai alat pembayaran non tunai yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran secara non tunai.

Berkembangnya digital campaign di Indonesia membuat banyak orang menggunakan pembayaran non tunai seperti QRCode karena dianggap lebih praktis dan efisien. Hal ini membuat banyak merchant seperti ovo, dana, gopay, link aja membuat QRnya masing masing. Oleh karena itu Bank Indonesia membuat standarisasi QRCode agar hanya dengan satu QR yaitu QRIS maka QRCode tersebut dapat terhubung keseluruhan merchant yang ada. Hanya dengan satu QRCode masyarakat bisa menggunakan QRCode tersebut sesuai dengan merchant yang digunakan atau dimiliki oleh orang tersebut, hal itu dapat menambah minat konsumsi masyarakat selain itu juga Qris tak terlepas dari tantangan yang ada diantaranya kecurangan yang dilakukan oleh oknum merchant untuk mengambil keuntungan melalui biaya administrasi konsumen .

Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Sulawesi Selatan juga mendorong pengembangan akses keuangan khususnya kepada UMKM melalui berbagai pelatihan, pembinaan, dan pendampingan. Program pengembangan

akses keuangan UMKM juga secara rutin dilakukan oleh KPw BI Sulawesi Selatan melalui SiAPIK kepada pelaku UMKM dan klaster binaan serta fasilitasi akses keuangan kepada perbankan. Selain itu sosialisasi QRIS dan dorongan penggunaan QRIS dalam transaksi pembayaran UMKM juga terus dilakukan melalui kolaborasi pentahelix. Selain itu, dorongan penggunaan QRIS juga dilakukan dari sisi konsumen. Bank Indonesia melakukan Sosialisasi dan User Experience QRIS pada Pelajar SMA/SMK dan mahasiswa di beberapa Kabupaten/Kota di Sulawesi Selatan.

Jumlah merchant QRIS di Sulsel terus meningkat. Pada akhir triwulan II 2022, jumlah QRIS di Sulawesi Selatan telah mencapai 628.865 merchant atau tumbuh sebesar 174,3% (yoy) jika dibandingkan posisi akhir triwulan II 2021. Tingkat pertumbuhan Sulsel tersebut masih lebih tinggi dibandingkan pertumbuhan nasional yang sebesar 148,8% (yoy). Dari 628.865 merchant QRIS yang ada di Sulsel, 45,27% merchant berpusat di Sulawesi Selatan, diikuti dengan 8,78% di Kabupaten Gowa dan Makassar; 5,10% di Kota Pare-pare; 4,68% di Kabupaten Wajo dan daerah lainnya di Sulawesi Selatan memiliki pangsa di bawah 4%. Hingga saat ini Kota Makassar masih menjadi Kota dengan penggunaan Qris tertinggi.

Bertambahnya porsi merchant QRIS di daerah menunjukkan keberlanjutan progres pemerataan QRIS yang cukup signifikan ke daerah lainnya di luar Sulawesi Selatan. Dilihat dari kategori usaha merchant, penggunaan QRIS di Sulawesi Selatan masih didominasi oleh kategori Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) sebesar 85% atau sebanyak 534.813 merchant QRIS.

Dari sisi demand, hingga akhir bulan Juni 2022, telah terdapat 321.062 pengguna QRIS yang ada di Sulsel. Jumlah ini meningkat 19% jika dibandingkan

dengan posisi bulan Maret 2022 yang mencatat 270.297 pengguna QRIS di Sulsel. Pertumbuhan bulanan rata-rata pengguna baru QRIS di Sulsel selama tiga bulan ini yaitu 6,0% masih menunjukkan pertumbuhan bulanan rata-rata yang berada di atas nasional yaitu 5,8%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi masyarakat terutama kepada konsumen pembayaran digital terhadap penggunaan alat pembayaran berupa kode QR (Qris). Apakah pendapatan, umur, jenis kelamin, risiko, dan sosial influence sangat berpengaruh terhadap penggunaan qris tersebut.

Dalam mengonsumsi atau menggunakan suatu produk barang dan jasa, terdapat faktor- faktor yang mempengaruhinya. Pendapatan masyarakat menjadi salah satu faktor, pendapatan juga merupakan tolak ukur bagaimana masyarakat dapat memiliki daya beli yang cukup untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi tentunya menggunakan dompet digital.

Kondisi seseorang dapat diukur dengan menggunakan konsep pendapatan yang menunjukkan jumlah seluruh uang yang diterima oleh seseorang atau rumah tangga selama jangka waktu tertentu (Samuelson dan Nordhaus, 2003). Dimana konsumen menggunakan Qris sebagai alat pembayaran digital untuk membelanjakan kebutuhan personal atau rumah tangga dari hasil pendapatan yang telah diperoleh.

Umur juga menjadi Umur juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi permintaan penggunaan Qris. Pengguna uang elektronik saat ini sangat diminati di kalangan muda. Berdasarkan survei Ipsos, 68% pengguna uang elektronik adalah kalangan muda yang sudah memiliki kemampuan bayar

ini karena, tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibanding kalangan lain (Intan, 2020).

Jenis kelamin atau Gender juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi permintaan penggunaan E-Money, dalam hal ini bertransaksi menggunakan dompet digital (Qris). Gender menurut Nurwoko (2004) adalah perbedaan yang tampak pada laki-laki dan perempuan apabila dilihat dari nilai dan tingkah laku. Gender merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara laki-laki dan perempuan secara sosial. Gender adalah kelompok atribut dan perilaku secara kultural yang ada pada laki-laki dan perempuan.

Selain itu risiko juga menjadi faktor yang mempengaruhi permintaan penggunaan Qris, Schiffman dan Kanuk (2012) mengartikan risiko sebagai sebuah ketidakpastian yang terjadi dan dialami oleh konsumen akibat kesalahan dalam memprediksi efek atau konsekuensi dari keputusan pembelian suatu produk atau objek tertentu yang mereka lakukan. Risiko yaitu sebuah anggapan mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainnya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, atau produk tertentu (Fatonah & Hendratmoko, 2020; Hanafi; Yulianti).

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya terkait dengan penggunaan qris sebagai alat pembaaran digital yang masih jarang ditemukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka secara spesifik rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh pendapatan terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar?
2. Seberapa besar pengaruh usia terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar?
3. Apakah terdapat perbedaan jenis kelamin (gender) terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar?
4. Apakah terdapat perbedaan risiko terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar?
5. Apakah terdapat perbedaan sosial influence terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui dan menganalisis,

1. Pengaruh pendapatan terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar
2. Pengaruh umur terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar
3. Perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan jenis kelamin (gender) di Kota Makassar
4. Perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan risiko di Kota Makassar
5. Perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan sosial influence di Kota Makassar

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi terkait alat pembayaran non tunai khususnya Qris

2. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia dan membantu mensosialisasikan penggunaan Qris terkait aspek-aspek dalam peningkatan pengetahuan terhadap masyarakat
3. Bagi pihak akademik, dapat dijadikan informasi dan referensi untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Penggunaan Qris.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Permintaan**

Menurut Samuelson dan Nordhaus (2010) teori permintaan adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menjelaskan perubahan dalam lingkungan ekonomi. Teori ini menjelaskan bagaimana preferensi konsumen menentukan permintaan konsumen tersebut atas suatu barang atau jasa. Permintaan pasar suatu sumber daya adalah penjumlahan seluruh permintaan atas berbagai kombinasi penggunaan sumber daya tersebut, McEachern (2000).

Menurut Sukirno (2011), faktor- faktor yang menentukan permintaan yaitu harga barang itu sendiri, harga barang lain yang berkaitan erat dengan barang tersebut, pendapatan rumah tangga dan pendapatan rata-rata masyarakat, corak distribusi pendapatan dalam masyarakat, jumlah penduduk, dan ramalan mengenai keadaan pada masa yang akan datang.

Menurut ilmu ekonomi, permintaan adalah berbagai jenis dan jumlah barang dan jasa yang diminta pembeli pada berbagai kemungkinan harga dalam periode tertentu di pasar. Dalam analisis ekonomi dianggap bahwa permintaan suatu barang terutama dipengaruhi oleh tingkat harganya. Oleh sebab itu, dalam teori permintaan terutama dianalisis adalah hubungan antara jumlah permintaan suatu barang dengan harga barang tersebut. Ada faktor yang mempengaruhi permintaan terhadap barang yaitu, Harga barang itu sendiri, apabila harga barang murah tentu jumlah yang diminta akan semakin banyak, Harga barang itu sendiri, terdapat pada jenis barang substitusi dan barang komplementer masing-masing saling berkaitan, tingkat Pendapatan Perkapita, tercermin dari daya beli masyarakat. Semakin tinggi pendapatan seseorang maka daya beli masyarakat

akan semakin kuat, dan apabila pendapatan kecil maka daya beli masyarakat makin menurun, selera atau kebiasaan, pola hidup masyarakat akan menentukan kebiasaan atau selera dalam memenuhi kebutuhannya, jumlah Penduduk, jumlah penduduk berpengaruh terhadap permintaan. Semakin besar jumlah penduduk suatu negara maka akan semakin besar pula permintaan akan produk, perkiraan harga di masa mendatang, peramalan dimasa mendatang terhadap kenaikan atau penurunan barang, maka bagi produsen dan konsumen perlu diperhatikan permintaan, produksi dan harga, bagi konsumen jika barang akan naik maka konsumen terdorong akan membeli lebih banyak barang saat ini sehingga dapat menghemat belanja di masa depan, usaha-usaha produsen meningkatkan penjualan, promosi produk merupakan satu-satunya jalan untuk meningkatkan penjualan. Dengan berpromosi dapat membujuk para pembeli untuk mendorong orang untuk membeli barang.

### **2.1.2 Uang Elektronik (E-Money)**

Uang Elektronik (E-Money) didefinisikan sebagai alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, dan nilai uang elektronik yang di kelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan (Bank Indonesia,2020).

Hidayati (2006) pengertian uang elektronik (E-Money) mengacu pada definisi yang dikeluarkan oleh Bank of International Settlement mendefinisikan uang elektronik sebagai —stored value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the



consumer's possession (produk stored value atau prepaid dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang).

Menurut Adiyanti (2015) pemakaian E-Money akan memberikan kelebihan dibanding dengan memakai uang tunai dan alat pembayaran non tunai lainnya. Sebagai contoh, lebih cepat dan nyaman dibanding memakai uang tunai khususnya transaksi bernilai kecil, sebab nasabah tak perlu mengeluarkan uang pas untuk menerima kembalian. Selain itu, dengan menggunakan E-Money tidak ada kesalahan hitung pengembalian uang saat melakukan transaksi. Namun ada juga kekurangan E-Money yaitu, belum semua transaksi bisa memakai E-Money karena baru bisa dipakai pada merchant yang bekerja sama dengan penerbit. Selanjutnya, risiko seluruh uang hilang ketika pengguna kehilangan kartu atau piranti yang dipakai menyimpan E-Money (Wibowo dan Rosmauli, 2015).

Penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat yaitu: Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi, tidak menerima uang kembalian dalam bentuk barang, uang elektronik juga bisa bermanfaat untuk pembayaran seperti transportasi, parkir, tol dll.

Selain manfaat penggunaan uang elektronik juga memiliki beberapa risiko yaitu ; risiko uang elektronik dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsip uang elektronik yang hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit, risiko karena masih kurang pemahannya pengguna dalam menggunakan uang elektronik, seperti pengguna tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan dua kali pada reader untuk transaksi yang sama sehingga nilai uang elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi (Khafiyah, 2019)

### **2.1.3 Pendapatan**

Menurut Mankiw (2000) pendapatan perorangan merupakan jumlah

pendapatan yang diterima rumah tangga dan bisnis nonkorpora. Kondisi seseorang dapat diukur dengan menggunakan konsep pendapatan yang menunjukkan jumlah seluruh uang yang diterima oleh seseorang atau rumah tangga selama jangka waktu tertentu (Samuelson dan Nordhaus, 2003). Sedangkan menurut Sukirno (2001), pendapatan pribadi dapat diartikan sebagai semua jenis pendapatan, termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa memberikan suatu kegiatan apapun, yang diterima penduduk suatu Negara.

Menurut Harnanto (2019) menuliskan bahwa pendapatan adalah “kenaikan atau bertambahnya aset dan penurunan atau berkurangnya liabilitas perusahaan yang merupakan akibat dari aktivitas operasi atau pengadaan barang dan jasa kepada masyarakat atau konsumen pada khususnya. Jika pendapatan bertambah maka secara otomatis bagian dari pendapatan yang akan dibelanjakan juga akan bertambah, sehingga daya beli masyarakat atau jumlah barang yang bisa dibeli juga meningkat (Iskandar, 2002).

#### **2.1.4 Perilaku Konsumen**

Schiffman dan Kanuk (2000), mengatakan bahwa teori ini adalah studi tentang bagaimana seseorang membuat sebuah keputusan untuk membelanjakan sumber daya yang mereka punya misalnya uang, waktu, dan tenaga mereka untuk mendapatkan produk yang akan dikonsumsi. Menurut Kotler dan Keller (2008) perilaku konsumen adalah studi bagaimana individu, kelompok dan organisasi memilih membeli, menggunakan dan menempatkan barang, jasa, ide atau pengalaman untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka.

Menurut Setiadi (2003) faktor-faktor internal individual yang mempengaruhi perilaku konsumen seperti : 1) motivasi, 2) kepribadian, 3)

pembelanjaan, 4) sikap, 5) persepsi konsumen. Menurut Swastha dan Handoko (2000) menyatakan bahwa faktor-faktor lingkungan ekstren yang mempengaruhi perilaku konsumen yaitu : kebudayaan (culture) dan kebudayaan khusus (subculture), 2) kelas sosial (Sosial class), 3) kelompok-kelompok sosial (sosial grup), kelompok referensi (referensi group), dan 4) keluarga (family).

### **2.1.5 Umur/Usia**

Usia merupakan kurun waktu sejak adanya seseorang dan dapat diukur menggunakan satuan waktu dipandang dari segi kronologis, individu normal dapat dilihat derajat perkembangan anatomis dan fisiologis sama (Nuswantari, 1998). Usia juga merupakan waktu lamanya hidup atau ada-sejak dilahirkan atau diadakan (Hoetomo, 2005). Jenis perhitungan umur atau usia terdiri atas usia kronologis yaitu perhitungan uia yang dimulai dari saat kelahiran seseorang sampai dengan waktu perhitungan usia, selanjutnya usia mental yaitu perhitungan usia yang didapatkan dari taraf kemampuan mental seseorang (Hardiwinoto, 2011).

Menurut Notoadmodjo (2007) Umur mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

Penggunaan E-Money sangat diminati kalangan muda. Menurut penelitian dari Director Customer Experience Ipsos Indonesia 68% pengguna adalah kalangan muda karena tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibanding kalangan lain (Intan, 2020).

### **2.1.6 Jenis Kelamin (Gender)**

Gender sering diartikan sebagai jenis kelamin. Menurut Fakhri (2016) (dikutip dari Septina. L. Siahaya, 2018). Gender merupakan penggolongan secara gramatikal terhadap kata-kata dan kata-kata lain yang berkaitan dengannya yang secara garis besar berhubungan dengan keberadaan dua jenis kelamin atau kenetralan. Gender juga berkaitan dengan perbedaan peran, fungsi dan tanggung jawab laki-laki dan perempuan sebagai hasil kesepakatan atau hasil bentukan masyarakat.

Menurut Sugihartono (2007) jenis kelamin dapat diartikan sebagai perbedaan individual berdasarkan faktor biologis yang dibawa sejak lahir, yaitu perbedaan antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Gender menurut Nurwoko (2004) adalah perbedaan yang tampak pada laki-laki dan perempuan apabila dilihat dari nilai dan tingkah laku. Gender merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara laki-laki dan perempuan secara sosial. Gender adalah kelompok atribut dan perilaku secara kultural yang ada pada laki-laki dan perempuan.

### **2.1.7 Risiko**

Risiko yang dirasakan mengacu pada persepsi terhadap dampak atau konsekuensi yang merugikan yang dihasilkan dari layanan tertentu yang digunakan (Featherman & Pavlou, 2003). Risiko yaitu sebuah anggapan mengenai terjadinya ketidakpastian dan hal lainnya yang terjadi sebagai konsekuensi dari penggunaan suatu objek, barang, atau produk tertentu (Fatonah & Hendratmoko, 2020; Hanafi; Yulianti).

Bank Indonesia mendefinisikan manajemen risiko sebagai “serangkaian prosedur dan metodologi yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengukur,

memantau dan mengendalikan risiko yang timbul dari kegiatan usaha bank". Dalam mengaplikasikan definisi risiko tersebut dalam program manajemen risiko, maka semua kegiatan atau usaha yang dilakukan akan melibatkan semua kegiatan yang membutuhkan perhatian, kewaspadaan, pengetahuan yang harus dikembangkan, pengalaman yang memadai serta kemampuan yang terus ditingkatkan Risiko mempunyai potensi suatu peristiwa terjadi atau tidak terjadi dengan dampak / peluang untung (upside) atau rugi (downside).

Schiffman dan Kanuk (2012) mengartikan risiko sebagai sebuah ketidakpastian yang terjadi dan dialami oleh konsumen akibat kesalahan dalam memprediksi efek atau konsekuensi dari keputusan pembelian suatu produk atau objek tertentu yang mereka lakukan. Persepsi Risiko dapat diketahui dan diukur melalui empat indikator, yaitu Gangguan kinerja, Efisiensi Waktu, Tingkat keamanan, Jaminan keamanan (Hanafi, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa risiko merupakan suatu ketidakpastian dan konsekuensi- konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Risiko dapat menjadi suatu penghambat dalam mencapai suatu tujuan sehingga risiko dapat memberikan efek atau dampak yang negative terhadap pencapaian tujuan.

#### **2.1.8 Sosial Influence**

Menurut Wang dan Chou (2014), pengaruh sosial mengacu pada bagaimana orang lain mempengaruhi keputusan perilaku seseorang. Pengaruh sosial terkait dengan tekanan eksternal (dari orang-orang penting dalam hidup seseorang, seperti keluarga, teman, dan supervisor di tempat kerja). Pengaruh sosial adalah sejauh mana jaringan sosial mempengaruhi perilaku masyarakat melalui pesan dan sinyal dari orang lain yang memfasilitasi pembentukan nilai

masyarakat yang dirasakan dari sistem teknologi. Selain itu, pengaruh sosial mempengaruhi individu melalui kedua pesan tentang harapan sosial dan perilaku yang diamati dari orang lain.

Wang dan Chou (2014) menyatakan bahwa sosial influence dibentuk oleh dua dimensi, yaitu subjective norms dan visibility. Subjective norms, yaitu pengaruh sosial yang berhubungan dengan persepsi konsumen terhadap apa yang harus atau tidak boleh dilakukan. Visibility, yaitu pengaruh sosial yang terbentuk karena sebuah keadaan dari perilaku konsumen yang dapat diamati oleh konsumen lain, yang merefleksikan bahwa keputusan konsumen dipengaruhi oleh bagaimana persepsi konsumen tersebut terhadap perilaku konsumen lain.

## **2.2 Hubungan Antar Variabel**

### **2.2.1 Pengaruh Pendapatan Terhadap Permintaan Penggunaan Qris**

Menurut Iskandar (2002) jika pendapatan bertambah maka secara otomatis bagian dari pendapatan yang akan dibelanjakan juga akan bertambah, sehingga daya beli masyarakat atau jumlah barang yang bisa dibeli juga meningkat. Pada teori permintaan, tingkat pendapatan seseorang akan mempengaruhi permintaan produk dan jasa. Ketika pendapatan tinggi maka permintaan barang dan jasa dapat dilakukan dalam jumlah yang besar dan sebaliknya jika pendapatan mereka rendah maka permintaan yang dapat dilakukan jumlahnya kecil. Pendapatan yang tinggi akan menambah minat pengguna dalam menggunakan produk e-money. Jadi, ketika seseorang mempunyai pendapatan lebih atau pendapatan lain selain dari uang saku misalnya bekerja paruh waktu atau part time, maka akan semakin besar pula konsumsi yang dikeluarkan ataupun gaya hidup yang meningkat.

### **2.2.2 Pengaruh Umur Terhadap Permintaan Penggunaan Qris**

Menurut Notoadmodjo (2007), Umur mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik. Pada masa dewasa ditandai oleh perubahan jasmani dan mental. Kemahiran dan keterampilan serta profesional yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.

Penggunaan E-Money sangat diminati kalangan muda. Menurut penelitian dari Director Customer Experience Ipsos Indonesia 68% pengguna adalah kalangan muda karena tingkat produktivitasnya jauh lebih aktif dibanding kalangan lain (Intan, 2020).

### **2.2.3 Perbedaan Permintaan penggunaan Qris Berdasarkan Jenis Kelamin**

Penelitian Abrar dan Handoyo (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku pengakses internet dan E-Banking lebih banyak dilakukan oleh laki-laki. Sementara untuk pelaku belanja online lebih dominan dilakukan oleh perempuan. Jenis kelamin juga menunjukkan perbedaan pilihan konsumsi perempuan dan laki-laki. Jika laki-laki cenderung memilih untuk konsumsi barang, elektronik, gadget, ataupun otomotif maka perempuan lebih banyak menghabiskan uang untuk kosmetik, fashion, dan aksesoris.

Perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam menggunakan E-Money dalam hal keamanan, dimana perempuan lebih memperhatikan keamanan pembayaran digital dibandingkan dengan laki-laki (Swapnil et al., 2020) dan dilihat dari kebiasaan berbelanja, bagi laki-laki penggunaan pembayaran digital dipengaruhi oleh kebiasaannya, sedangkan bagi perempuan dipengaruhi oleh niat perilakunya (Rahmatillah, 2018).

#### **2.2.4 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Risiko**

Schiffman dan Kanuk (2012) mengartikan risiko sebagai sebuah ketidakpastian yang terjadi dan dialami oleh konsumen akibat kesalahan dalam memprediksi efek atau konsekuensi dari keputusan pembelian suatu produk atau objek tertentu yang mereka lakukan. Persepsi Risiko dapat diketahui dan diukur melalui empat indikator, yaitu Gangguan kinerja, Efisiensi Waktu, Tingkat keamanan, Jaminan keamanan (Hanafi, 2009). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa risiko merupakan suatu ketidakpastian dan konsekuensi- konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Risiko dapat menjadi suatu penghambat dalam mencapai suatu tujuan sehingga risiko dapat memberikan efek atau dampak yang negative terhadap pencapaian tujuan.

#### **2.2.5 Perbedaan Permintaan Penggunaan Qris Berdasarkan Sosial**

##### **Influence**

Menurut Wang dan Chou (2014), pengaruh sosial mengacu pada bagaimana orang lain mempengaruhi keputusan perilaku seseorang. Pengaruh sosial terkait dengan tekanan eksternal (dari orang-orang penting dalam hidup seseorang, seperti keluarga, teman, dan supervisor di tempat kerja). Dengan adanya pengaruh dari sekitar, masyarakat maupun pelaku umkm akan dengan mudah untuk mencari tahu bahkan menggunakan dompet digital (Quick Response Indonesia Standard).

### **2.3 Studi empiris**

Altin Gumussoy, C., Kaya, A., & Ozlu, E. (2018). "Determinants of mobile banking use: an extended TAM with perceived risk, mobility access, compatibility, perceived self-efficacy and subjective norms. In Industrial Engineering in the



Industry 4.0 Era“ Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku menggunakan mobile banking. Selain itu, akses mobilitas dan kemudahan penggunaan yang dirasakan adalah faktor penentu yang paling signifikan dari kegunaan yang dirasakan. Selain itu, kompatibilitas adalah faktor paling signifikan untuk persepsi kemudahan penggunaan.

Oktoviana Banda Saputri (2020) “Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital” Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner dengan skala Likert dan pengolahan data menggunakan regresi logistik biner (regresi logit). Dari hasil pengolahan data diperoleh bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS. Hal ini sesuai dengan hasil odd ratio bahwa kecenderungan atau peluang persepsi kemanfaatan mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan QRIS sebesar 99,549 kali.

Aldilla Iradianty, Bayu Rima Aditya (2021) Dengan Judul “Digital Payment: Perspektif Gender Dalam Pemilihan Jasa Pembayaran Digital” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan survei kuesioner. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan analisis uji-t dua sampel untuk uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara laki laki dan perempuan dalam penggunaan pembayaran digital.

Ni Made Dwi Aksami dan I Made Jember (2019) meneliti terkait “Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money Pada Masyarakat Kota Denpasar” penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linear. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan dan faktor keamanan secara serempak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan E-Money. Secara parsial pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan dan faktor keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan E-Money. Dari hasil analisis tersebut dijelaskan bahwa semakin besar pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan dan faktor keamanan yang didapatkan menumbuhkan minat masyarakat dalam menggunakan E-Money.

Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman & Supriyanto (2022) dengan judul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi” Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan sumber data primer diperoleh secara langsung melalui kuesioner. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan model analisis regresi berganda melalui aplikasi SPSS22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara bersamaan memiliki berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa menggunakan QRIS (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda, diperoleh persamaan  $Y = -0,790 + 0,571 X1 + 0,305 X2 + 0,153 X3 + e$ , dari ketiga variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan memiliki pengaruh paling besar yaitu 57,1%.

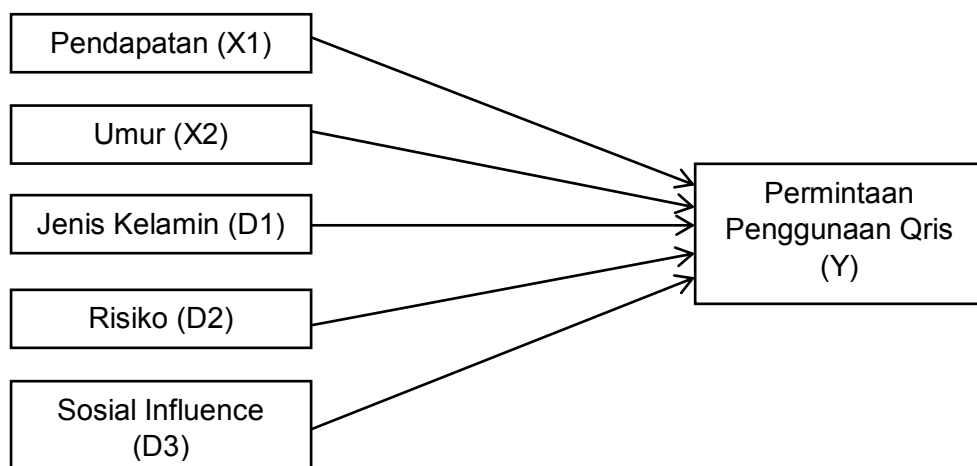
Trie Handayani dan Sudiana (2015) dengan judul “Analisis Penerapan Model UTAUT (Unifed Theory Of Penerimaan dan Penggunaan Teknologi)

Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi (Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada STTNAS Yogyakarta)” Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan adalah variabel Kinerja SEM dapat digunakan untuk menyelesaikan persamaan dengan variabel yang membentuk lintasan. Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan adalah variabel Kinerja Expectancy (PE), Sosial Influence (SI) dan Facilitating Condition (FC) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention, sedangkan variabel Effort Expectancy (EE) memberikan hasil yang tidak signifikan.

#### 2.4 Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan teori dan hubungan antara variabel-variabel yang dikemukakan sebelumnya, peneliti mencoba membuat kerangka kerja yang menjelaskan bagaimana variabel-variabel ini mempengaruhi permintaan penggunaan Qris. Pemikiran dari penelitian ini adalah bahwa permintaan Qris (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan variabel dependen dan dipengaruhi oleh tiga variabel independen, yaitu pendapatan, usia, jenis kelamin, risiko, dan sosial influence. Kerangka kerja dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pikir Penelitian**



## **2.5 Hipotesis penelitian**

1. Diduga pendapatan berpengaruh positif terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar
2. Diduga umur/usia berpengaruh negatif terhadap permintaan penggunaan Qris di Kota Makassar
3. Diduga terdapat perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan jenis kelamin di Kota Makassar
4. Diduga terdapat perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan risiko di Kota Makassar.
5. Diduga terdapat perbedaan permintaan penggunaan Qris berdasarkan sosial influence di Kota Makassar