

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era saat ini pembayaran digital semakin populer dan menjadi alternatif yang lebih efisien dan efektif daripada pembayaran dengan uang tunai. Di Indonesia sendiri ada yang namanya QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*), yang telah diperkenalkan sebagai salah satu solusi pembayaran digital yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi hanya dengan menggunakan smartphone. Selain itu saya melihat kampus merupakan salah satu tempat yang memiliki potensi besar untuk melakukan pembayaran digital, terutama di kalangan mahasiswa yang sering melakukan pembayaran di kampus.

Universitas Hasanuddin adalah salah satu universitas di Indonesia yang memiliki jumlah mahasiswa yang banyak dan beragam. Universitas ini juga telah menerapkan beberapa solusi pembayaran digital, seperti pembayaran lewat tranfer bank, briva, ataupun QRIS. Namun penggunaan uang tunai masih menjadi hal yang umum terjadi di kampus. Hal ini menjadi menarik untuk ditelusuri, variabel apa yang menyebabkan hal itu terjadi. Karena secara praktis penggunaan QRIS di kampus sebenarnya dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengurangi penggunaan uang tunai yang ribet, ketinggalan zaman, dan mudah basah ataupun sobek apabila terkena air, serta untuk meningkatkan efisiensi pembayaran di kampus.

Penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin, khususnya yang menjadi fokus penelitian ini yaitu S2 sosiologi, masih banyak variabel yang belum diketahui penyebab dari mahasiswa jarang memakai Qris, namun berdasarkan observasi awal saya, penggunaan QRIS hanya dilakukan oleh mahasiswa tertentu saja, ini menandakan bahwa penggunaan QRIS di S2 Sosiologi Fisip Unhas masih jarang ataupun sedikit. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk menganalisis penggunaan QRIS sebagai solusi pembayaran digital dan perubahan sosial di kalangan mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penggunaan QRIS di kampus dan juga dapat memberikan rekomendasi bagi pihak universitas dan pihak terkait dalam meningkatkan penggunaan QRIS di kampus.

Selain itu, penggunaan QRIS di Universitas Hasanuddin dapat menjadi contoh bagaimana teknologi dapat digunakan untuk membentuk sebuah perubahan sosial dalam Masyarakat yang mendorong perkembangannya baik secara ekonomi ataupun sosial dan mempromosikan transaksi non-tunai di lingkungan kampus. Penggunaan QRIS juga dapat membantu mengurangi ketergantungan penggunaan uang kertas yang saat ini masih dipakai, dan bahan baku pembuatannya masih menggunakan pohon, dan jika kita menggunakan teknologi digital maka kita dapat membantu lingkungan kita menjadi lebih baik.

Dalam hal ini, penelitian ini akan menjadi patokan untuk membantu mengembangkan strategi dalam mempromosikan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital yang berguna di kalangan mahasiswa kedepannya. Kita juga dapat melihat perubahan sosial yang terjadi dalam lingkup sosial mahasiswa. Selain itu, penelitian ini melihat lebih dalam ke masa depan yang akan datang bahwa potensi dari uang kertas mungkin saja akan digantikan oleh peran dari uang digital.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, banyak negara di seluruh dunia telah beralih ke sistem pembayaran digital, seperti QRIS. Indonesia sendiri telah memperkenalkan QRIS sebagai sistem pembayaran nasional yang dapat digunakan oleh berbagai institusi, termasuk perguruan tinggi.

Namun, di kalangan mahasiswa Indonesia, penggunaan pembayaran digital masih terbilang relatif baru dan belum sepenuhnya diadopsi atau diterapkan, ada beberapa aspek atau alasan yang ingin saya sebagai peneliti cari dan analisis kenapa mahasiswa masih belum sepenuhnya menerapkannya dalam lingkungannya. Oleh karena itu, penggunaan QRIS sebagai perubahan sosial, dan solusi pembayaran digital di kalangan mahasiswa dapat dianggap sebagai aspek kebaharuan yang menarik untuk diteliti.

Penelitian ini diharapkan kedepannya akan memberikan gambaran tentang tingkat kesadaran mahasiswa akan pentingnya penggunaan pembayaran digital, dan akan membahas faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS. Diharapkan juga hasil dari penelitian ini dapat membantu memperluas pengetahuan kita tentang adopsi teknologi dan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi yang masih baru dalam konteks mahasiswa di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini masih dapat berkembang karena banyaknya variabel dan perubahan sosial yang terjadi yang mempengaruhi pengembangan teknologi pembayaran digital di Indonesia, terutama di kalangan mahasiswa. Dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berubah dan persaingan global yang semakin ketat, penelitian ini akan menjadi penting dalam memahami kebutuhan dan referensi pengguna serta membantu dalam memahami tentang pembayaran digital yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

Meskipun ada beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan tentang penggunaan pembayaran digital, namun penelitian ini memiliki beberapa perbedaan signifikan dengan penelitian-penelitian terdahulu karena saya menggabungkan unsur sosial dan ekonomi masyarakat. Pertama, penelitian ini berfokus pada penggunaan QRIS dalam aspek perubahan sosial, sebagai solusi pembayaran digital di kalangan mahasiswa, yang masih relatif baru, karena saya menggabungkan aspek teknologi dan aspek sosiologis, dan belum terlalu banyak diteliti, karena berdasarkan penelitian terdahulu yang saya cari hanya mengambil sudut pandang dari Masyarakat awam dan juga sudut pandang dari pelaku bisnis seperti UMKM, dan masih sedikit yang mengambil sudut pandang mahasiswa, apalagi sudut pandang S2 sosiologi, karena itu penelitian ini saya ambil dan hanya memfokuskan pada mahasiswa S2 agar lebih efisien, sehingga akan sangat menarik melihat variabel seperti apa yang ditemukan dalam penelitian ini. Agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi penting dalam memperluas pengetahuan tentang penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital di lingkungan kampus. Kedua, penelitian ini akan memperdalam pemahaman kita tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital di kalangan mahasiswa, baik dari sisi keamanan, kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta faktor sosial dan budaya. Ketiga, penelitian ini juga akan membahas manfaat dari penggunaan QRIS dalam perubahan sosial dan bagaimana hal ini dapat membantu pemahaman literasi, dan juga membantu mahasiswa maupun masyarakat, melalui penelitian terhadap mahasiswa, agar dapat lebih mempersiapkan diri terhadap perubahan sosial yang akan datang.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan signifikan dengan penelitian terdahulu dan diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan teknologi pembayaran digital di kalangan mahasiswa dan masyarakat Indonesia secara umum, dan juga penelitian ini akan membantu memperluas pemahaman kita tentang peran teknologi dalam mendorong perubahan sosial dan ekonomi digital, serta membuka peluang untuk pengembangan dan penerapan teknologi pembayaran yang lebih maju di masa depan.

Peran teknologi saat ini telah menjadi sesuatu yang sangat penting bagi masyarakat, karena teknologi sekarang ini banyak digunakan oleh semua kalangan, baik itu mahasiswa maupun masyarakat awam, oleh karena itu saya ingin menghubungkan teknologi dan perubahan sosial dalam masyarakat melalui teori sosiologi yang akan menjadi pisau analisis saya, Adapun teori yang saya gunakan adalah teori difusi inovasi, oleh Everett Rogers. Teori ini berfokus pada bagaimana inovasi atau perubahan baru diterima dan menyebar dalam masyarakat. Sehingga melalui analisis dari penelitian ini saya ingin melihat suatu perubahan dalam bentuk inovasi teknologi QRIS, apakah dapat diterima oleh masyarakat, terkhususnya pada penelitian ini adalah mahasiswa magister sosiologi. Maka dari itu saya tertarik mengambil judul penelitian tentang “Analisis Penggunaan Qris Sebagai Perubahan Sosial Di Kalangan Mahasiswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat kesadaran mahasiswa terhadap penggunaan QRIS?
- b. Faktor-faktor apa saja yang berperan dalam adopsi QRIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan utama berikut:

- a. Untuk memahami kesadaran mahasiswa terhadap penggunaan QRIS sebagai solusi pembayaran digital di kalangan mahasiswa di Universitas Hasanuddin.
- b. Untuk menganalisis perubahan sosial yang terjadi berdasarkan faktor-faktor yang berperan sebagai hasil dari penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

- Kontribusi pada pengetahuan: Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang implementasi QRIS sebagai solusi pembayaran digital di kalangan mahasiswa. Hal ini akan memberikan kontribusi pada literatur dan pengetahuan di bidang pembayaran digital dan perubahan sosial di lingkungan kampus.
- Perubahan sosial: Melalui pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan QRIS, penelitian ini dapat membantu mendorong perubahan sosial yang positif di kalangan mahasiswa, seperti meningkatkan efisiensi pembayaran, meningkatkan kesadaran akan teknologi pembayaran digital, dan merangsang pertumbuhan ekonomi digital di lingkungan kampus.

- Solusi pembayaran yang lebih efisien: Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas QRIS sebagai solusi pembayaran digital.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1. Tinjauan Tentang Perubahan Sosial Masyarakat Industri 4.0

Pada abad kedua puluh satu, ide-ide baru tentang perubahan sosial seperti "Masyarakat Revolusi Industri 4.0" dan "Masyarakat 5.0" muncul sebagai hasil dari arus globalisasi yang tak tertahankan yang masuk ke semua negara (termasuk Indonesia) di abad ke-21, diikuti dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih.

Menghadapi pesatnya perubahan, sejumlah industri raksasa yang telah bertahan selama bertahun-tahun menjadi tidak berdaya. Dengan semakin besarnya investasi yang dilakukan pada teknologi yang telah diinstal, teknologi tersebut tiba-tiba menjadi tua dan kalah canggih dari teknologi baru yang lebih canggih, yang memiliki nilai investasi yang lebih rendah dan lebih efisien. Baik suka atau tidak, ilmu pengetahuan yang diajarkan di institusi pendidikan akan secara otomatis mengikuti perkembangan zaman. Untuk mencegah hal ini terjadi, revolusi teknologi industri harus dilakukan oleh industri, pendidikan, dan kebijakan pemerintah. Secara diakronis, ada 4 (empat) tahapan yang memulai revolusi industri hingga era Revolusi Industri 4.0, yang terdiri dari:

- Akhir abad ke-18: Revolusi Industri pertama (1.0) Tahun 1784 menandai penemuan alat tenun mekanis pertama. Industri mulai menggunakan fasilitas produksi mekanis yang menggunakan air dan uap. Peralatan kerja yang awalnya bergantung pada tenaga manusia dan hewan akhirnya digantikan oleh mesin. Meskipun banyak orang yang tidak memiliki pekerjaan, produksi diperkirakan akan berlipat ganda.
- Revolusi Industri 2.0 terjadi di awal abad ke-20. Pada saat itu, produksi massal dikenal sebagai pembagian kerja. Pada tahun 1870, rumah potong hewan menjadi bagian dari lini produksi pertama.
- Awal tahun 1970: Dimulai dengan penggunaan elektronik dan teknologi informasi untuk otomatisasi produksi, ini dianggap sebagai awal Revolusi Industri 3.0. Kemunculan modem 084-969, pengontrol logika terprogram pertama (PLC), menandai transisi ke revolusi industri generasi ketiga. Dengan sistem otomatisasi berbasis komputer ini, mesin industri tidak memerlukan pengawasan manusia lagi. Memang, biaya produksi turun.
- Tahun 2017/2018 adalah era Revolusi Industri 4.0, yang ditunjukkan oleh sistem cyberphysical. Industri ini sekarang mulai berfokus pada dunia virtual (maya), yang terdiri dari konektivitas manusia dan data yang tersebar di seluruh dunia. Internet of things, atau internet yang dapat berpikir, adalah nama untuk istilah ini.

Perubahan dalam revolusi teknologi industri dapat terjadi dalam skala kecil atau besar, serta dalam ruang lingkup dan kompleksitas. Perubahan itu adalah pergeseran dari kebiasaan manusia ke kebiasaan baru (inovasi, yang berarti berpikir tentang hal-hal baru). Oleh karena itu, secara teoritis, revolusi industri ini telah berkembang melalui empat tahap penting:

- Tingkat pertama revolusi industri dimulai dengan penemuan mesin uap oleh James Watt. Mesin-mesin uap skala besar secara bertahap menggantikan proses industri yang sebelumnya dilakukan oleh manusia. Ini mengarah pada industrialisasi yang berkembang pesat. Pada saat itu, lebih mudah untuk membuat barang kebutuhan masyarakat secara massal. Revolusi industri pertama memiliki kemampuan untuk mengubah cara produksi barang, secara langsung memengaruhi pola perekonomian global. Revolusi industri lanjutan kemudian muncul sebagai akibatnya. Industrialisasi mesin uap diharapkan akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- Pengembangan energi, peralatan listrik, dan penerapan mereka dalam industri menandai fase kedua revolusi industri. Nama-nama besar seperti Tesla dan Edison

berkontribusi pada perkembangan revolusi industri kedua; keduanya bersaing dalam pengembangan kelistrikan. dalam kompetisi ini. Tesla mengembangkan listrik arus bolak-balik (AC) dan Edison mengembangkan listrik arus searah (DC). Kedua jenis arus ini bekerja sama saat revolusi industri berkembang. Penggunaan motor listrik adalah fokus utama revolusi industri kedua ini.

- Industri-industri seperti manufaktur, kesehatan, komunikasi, pertanian, dan industri lainnya memasuki tahap ketiga revolusi industri, yang ditandai oleh perkembangan semi konduktor dan proses otomatisasi. Industri-industri ini membawa dunia ke era digitalisasi. Peran manusia dalam proses diganti oleh otomatisasi peralatan industri. Hingga awal millenium kedua, perkembangan perangkat komputer yang begitu pesat juga membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia.

Perangkat komputer mulai menyertai ragam kreatif sebagian besar manusia. Semula jarak menghalangi komunikasi, itu menjadi tidak penting. Sepertinya tidak ada lagi batas yang dapat menghalangi komunikasi. Di satu sisi, kemajuan teknologi digital akan membuat pekerjaan manusia lebih mudah. Di sisi lain, para pekerja akan merasa pekerjaan mereka akan terancam tergantikan oleh peralatan yang bekerja secara otomatis dan robotis, yang akan menyebabkan banyak pengangguran besar-besaran.

- Data dan informasi adalah komoditas baru yang memicu revolusi industri keempat. Sebagian orang mengatakan bahwa data dan informasi akan membuat mata uang baru bernilai. Proses transformasi menuju revolusi industri volume keempat ini dipercepat oleh kemajuan pesat teknologi telekomunikasi seluler. Semakin kompleksnya integrasi teknologi digital, fisik, dan biologis merupakan tanda dari revolusi industri keempat. Selain itu, pembentukan revolusi industri keempat ini sangat dipengaruhi oleh kecepatan, ruang lingkup, dan dampak sistem.

Pemanfaatan Internet of Things (IoT) adalah salah satu desain besar revolusi industri keempat. Desain besar ini bertujuan untuk menghubungkan semua perangkat yang ada ke internet. Oleh karena itu, industri tidak perlu lagi melibatkan manusia dalam proses produksi. Setiap hari, teknologi fabrikasi digital berinteraksi dengan dunia biologis berkat pertumbuhannya yang cepat. Para insinyur desainer dan arsitek menemukan hubungan antara mikroorganisme tubuh manusia, produk yang dikonsumsi, dan bahkan bangunan tempat tinggal manusia dengan menggunakan desain komputasi, pembuatan, teknik material, dan biologi sintetis. Akibatnya, jika dibandingkan dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri keempat berkembang dengan sangat cepat dan pesat. Percepatannya menjadi eksponensial daripada linier. Bahkan industri di setiap negara telah mengalami dampak yang signifikan dari kecepatan ini.

Ada beberapa efek langsung (fungsional) dan tidak langsung (disfungsional) dari perkembangan revolusi industri ini. Ini termasuk kemampuan untuk mengubah gaya hidup, pekerjaan, dan cara orang berinteraksi satu sama lain dengan membentuk jaringan kerja.

Oleh karena itu, untuk menerapkannya dalam menghadapi peluang dan tantangan Revolusi Industri 4.0, diperlukan pemikiran kolaboratif—yang merupakan evolusi dari teori publik-privasi kolaborasi—dengan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- Semua pihak harus mengantisipasi dan mengantisipasi dengan cepat proses adaptasi terhadap perubahan yang begitu cepat.
- Salah satu cara bagi pihak-pihak yang terlibat di dalamnya untuk mengantisipasi kecepatan perubahan ini adalah dengan bekerja sama.
- Untuk meningkatkan efisiensi pertumbuhan yang harmonis dalam menghadapi percepatan perubahan ini, kolaborasi antar-institusi yang beragam harus diperluas dan diperdalam.

2.1.2 Tinjauan tentang Qris

Indonesia telah memulai revolusi pembayaran digital dengan menggunakan Kode Respon Cepat Standar Indonesia. (QRIS). Sistem pembayaran QRIS memungkinkan transaksi non-tunai dengan kode QR yang dapat diakses melalui perangkat seluler. Dana Non-Tunai Nasional (GNNT) didirikan oleh pemerintah Indonesia pada tahun 2016 untuk mendorong masyarakat berpartisipasi dalam transaksi non-tunai. Inisiatif ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan teknologi saat ini dan kebutuhan akan sistem pembayaran yang lebih efisien dan aman. Pengembangan QRIS adalah komponen penting dari penetrasi GNNT.

Sebagai bank sentral Indonesia, Bank Indonesia (BI) mulai menerapkan standar QRIS pada tahun 2017. Tujuannya adalah untuk mengintegrasikan semua sistem pembayaran digital di negara tersebut ke dalam satu platform yang komprehensif. Semua penyedia layanan pembayaran digital, termasuk bank, perusahaan fintech, dan situs e-commerce, dapat menggunakan QRIS sebagai standar. Tujuannya adalah untuk menciptakan ekosistem pembayaran digital yang intuitif yang memungkinkan setiap orang untuk melakukan transaksi.

Di Indonesia, QRIS secara resmi diperkenalkan pada tahun 2018. Untuk menetapkan QRIS sebagai standar pembayaran, Bank Indonesia bekerja sama dengan lembaga keuangan, penyedia layanan pembayaran, dan mitra industri lainnya. QRIS juga terhambat oleh Peraturan Bank Indonesia (PBI) No. 19/10/PBI/2017 tentang Pengembangan Sistem Pembayaran Indonesia Berbasis Kode QR. QRIS memiliki banyak manfaat baik untuk masyarakat umum maupun pemilik usaha. Pertama-tama, QRIS memfasilitasi transaksi non tunai dengan memanfaatkan perangkat mobile yang hampir selalu ada di masyarakat. Penduduk tidak perlu lagi membawa uang tunai atau kartu fisik dengan hanya memindai kode QR yang muncul di perangkat seluler. Selain itu, QRIS memfasilitasi transaksi rekening bank dan layanan pembayaran digital, memberikan peluang baru bagi bisnis untuk menerima pembayaran non-tunai dengan tarif yang lebih kompetitif. Sebelumnya, bisnis biasanya perlu bekerja sama dengan beberapa penyedia layanan pembayaran yang berbeda, yang dapat menyebabkan keterlambatan dan mengurangi efisiensi.

QRIS telah mengalami pertumbuhan yang signifikan di Indonesia sejak diluncurkan. Sebuah bisnis dapat menerima pembayaran dari banyak penyedia layanan pembayaran dengan menggunakan satu kode QR terintegrasi. Banyak bank, perusahaan fintech, dan penyedia pembayaran digital menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran mereka. Ini memungkinkan pengguna untuk membayar barang di beberapa lokasi dengan menggunakan satu aplikasi smartphone yang kompatibel dengan QRIS. Misalnya, mereka dapat membayar untuk makanan di restoran, toko serba ada, atau bahkan selama transportasi umum dengan menggunakan aplikasi dompet digital.

Selain itu, penelitian QRIS telah berkontribusi pada pemahaman tentang mata uang di Indonesia. Dalam beberapa tahun setelah penemuan smartphone, masyarakat Indonesia dengan cepat menggunakannya. Orang-orang di komunitas yang tidak memiliki rekening bank tradisional dapat melakukan pembayaran menggunakan dompet digital yang terhubung dengan QRIS. Ini memberikan akses kepada orang-orang untuk layanan keuangan yang lebih luas dan memperluas pemahaman mereka tentang uang bagi masyarakat umum yang sebelumnya terhambat oleh akses fisik yang terbatas.

Selain memberikan manfaat bagi individu dan bisnis, QRIS juga menguntungkan pemerintah Indonesia dan perekonomian secara keseluruhan. Karena semua transaksi dilakukan secara elektronik, QRIS meningkatkan transparansi dan waktu operasional sistem pembayaran. Ini memudahkan pemerintah untuk mendapatkan data dan statistik yang akurat mengenai kegiatan ekonomi.

Setiap hari, pengguna QRIS dapat dengan mudah mengurangi jumlah uang yang mereka gunakan; ini dapat membantu mengurangi biaya pinjaman, biaya produksi, dan risiko penipuan. Sejak diperkenalkan, QRIS telah berkembang menjadi metode pembayaran yang

paling banyak digunakan di Indonesia. Semakin banyak bisnis, mulai dari toko kecil hingga merek terkenal, yang menerima pembayaran QRIS.

Pemerintah Indonesia terus mendukung adopsi QRIS melalui kampanye pendidikan dan memberikan insentif kepada pelaku usaha. Diperkirakan bahwa QRIS akan terus berkembang dan membawa inovasi baru dalam sistem pembayaran digital di tahun-tahun mendatang. Selain itu, Bank Indonesia berkomitmen untuk terus meningkatkan keamanan dan keandalan QRIS serta bekerja sama dengan lembaga keuangan dan mitra industri untuk mempercepat pengembangan sistem pembayaran digital yang cerdas.

Sejak peluncuran QRIS, pasar mata uang Indonesia telah berubah secara signifikan. Ini adalah dorongan besar menuju masyarakat yang lebih sadar dan terfokus pada teknologi. Dalam beberapa tahun terakhir, transaksi non-tunai semakin umum di Indonesia. Kondisi terkini pembayaran digital di Indonesia tampaknya sangat terkait dengan pertumbuhan QRIS.

2.1.3 Tinjauan Tentang Literasi Digital

Populasi di era digital memiliki keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk mempengaruhi kemajuan teknologi informasi secara positif. Sejak tahun 1997, literasi digital dianggap oleh Paul Gilster sebagai kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital dalam berbagai format. Eshet menyatakan bahwa literasi digital lebih fokus pada kemampuan untuk menggunakan berbagai sumber daya digital secara efektif. Pemahaman pertama tentang literasi digital berasal dari literasi komputer dan literasi informasi yang dihasilkan oleh Bawden. Selama tahun 1980-an, seiring dengan semakin umum penggunaan mikrokomputer dalam masyarakat, literasi komputer terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Pada dekade 1990-an, literasi informasi terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, karena informasi semakin mudah dioperasikan, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring.

Hague lebih lanjut menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menciptakan dan bertukar hal-hal, seperti menciptakan, mengembangkan, dan berkomunikasi, serta memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi informasi untuk mendukung proses ini. Martin melanjutkan untuk menjelaskan lebih rinci bahwa literasi digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan alat digital dengan efisien sehingga mereka dapat mengakses, memanipulasi, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisisnya untuk menciptakan pengetahuan baru, menciptakan media ekspresif, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi tertentu untuk mendukung perkembangan sosial. Martin mengidentifikasi beberapa aspek literasi digital dari dasar literasi keenam berikut:

- Literasi digital mencakup kemampuan untuk melakukan aksi digital yang berkaitan dengan pekerjaan, pendidikan, kesenangan, dan elemen lain dalam kehidupan sehari-hari.
- Literasi digital seseorang berbeda tergantung pada keadaan sehari-hari mereka dan proses sepanjang hidup mereka.
- Literasi digital berarti mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan, teknik, sikap, dan kualitas personal serta merencanakan, menjalankan, dan menilai tindakan digital sebagai bagian dari penyelesaian masalah atau tugas.
- Literasi digital juga mencakup kesadaran dan pengembangan literasi digital.

Literasi digital bukanlah ide yang baru; itu adalah bagian dari literasi media. Selain literasi digital, ada konsep lain yang disebut literasi komputer, yang muncul pada tahun 1980-an. Namun, ide ini memiliki arti yang terbatas karena hanya mengacu pada penguasaan komputer. Oleh karena itu, istilah literasi digital berkembang karena mencakup penguasaan teknologi serta pengetahuan dan emosi yang dialami saat menggunakan media dan perangkat digital. Menjadi literate digital berarti Anda mampu memproses berbagai informasi dan berkomunikasi dengan baik dalam berbagai bentuk seperti menciptakan,

mengebalorasi, dan mengkomunikasikan. Anda juga harus tahu kapan dan bagaimana menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas, literasi digital bukan hanya kemampuan untuk menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk membaca dan memahami informasi yang disampaikan oleh media digital dengan memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, dan tepat untuk membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital juga dapat menjadi solusi inovatif dan efektif untuk proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar tidak menjadi monoton.

2.1.4 Tinjauan Tentang Keamanan Digital

Komunikasi melalui jaringan komputer sangat penting di era modern. Seseorang dapat melakukan transaksi atau berbicara melalui komunikasi elektronik dengan sangat cepat dan efisien. Hal ini disebabkan oleh kemajuan yang sangat besar dalam teknologi informasi, di mana bandwidth internet meningkat seiring dengan harga yang semakin rendah. Akibatnya, keamanan data semakin terancam. Komunikasi data elektronik sangat berbeda dari komunikasi data konvensional dan membutuhkan perangkat keamanan khusus. Sistem autentikasi (bukti diri) konvensional seperti KTP, SIM, dan sebagainya yang bergantung pada keunikan tanda tangan tidak berlaku dalam lalu lintas informasi di internet. Keamanan dokumen elektronik tidak lagi dijamin oleh pengawasan petugas keamanan. Dua kategori keamanan data adalah keamanan fisik dan keamanan sistem. Keamanan sistem mencakup keamanan sistem pengoperasian, khususnya perangkat lunak. Sebaliknya, keamanan fisik mencakup keamanan fisik dari kabel, terminal, dan router pelanggan.

Untuk melindungi data pribadi dan identitas Anda saat Anda berada di internet, serangkaian praktik dan alat terbaik dikenal sebagai keamanan digital. Perangkat lunak seperti perangkat lunak antivirus, kontrol orang tua, dan pengelola kata sandi adalah contoh alat tersebut. Meskipun istilah "keamanan digital" dan "keamanan siber" memiliki definisi dan aplikasi yang berbeda, istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan hal yang sama. Individu sering menggunakan keamanan digital untuk melindungi informasi pengenalan pribadi (PII). Alat untuk melindungi identitas termasuk firewall, autentikasi multifaktor (MFA), jaringan pribadi virtual (VPN), dan alat perlindungan pencurian identitas. Bagaimana organisasi menggunakan teknologi untuk melindungi data karyawan, pelanggan, dan perusahaan disebut keamanan siber. Pemindaian kerentanan web, enkripsi email, dan sistem tanggap darurat dapat termasuk dalam kategori ini.

2.1.5 Tinjauan Tentang Aksesibilitas Digital

Aksesibilitas digital berarti bahwa orang dengan disabilitas visual, pendengaran, motorik, atau kognitif dapat menggunakan situs web, media sosial, aplikasi telepon, atau dokumen elektronik dengan mudah. Sederhananya aksesibilitas membuat website mudah diakses oleh pengguna. Bagi pemerintahan, aksesibilitas sangat penting karena website pemerintah dibuat dan digunakan oleh publik, sehingga setiap orang harus dapat mengaksesnya. Tujuan utama aksesibilitas website ialah untuk memastikan bahwa setiap halaman website dapat diakses dan dibaca dengan mudah oleh orang-orang dari berbagai demografi sehingga mereka dapat menggunakannya dan berkontribusi.

2.2 Teori Yang Relevan

2.2.1 Teori Difusi Inovasi

Dalam penelitian mengenai penggunaan QRIS di S2 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin, teori perubahan sosial menjadi pisau analisis yang relevan. Everett Rogers' "Teori Difusi Inovasi" adalah salah satu teori yang dapat digunakan. Teori difusi inovasi berfokus pada bagaimana inovasi atau perubahan baru diterima dan menyebar dalam masyarakat. Teori ini menawarkan kerangka kerja untuk memahami bagaimana inovasi, seperti teknologi QRIS, diterima oleh kelompok masyarakat tertentu. Menurut teori ini, ada lima tahap utama difusi inovasi:

- Pengetahuan (Pengetahuan): Masyarakat pertama kali mengetahui tentang inovasi dan menyadari adanya perubahan.
- Persuasi (Persuasi): Masyarakat membentuk pandangan mereka tentang inovasi dan memutuskan apakah akan menerimanya atau tidak berdasarkan manfaat dan risiko.
- Keputusan (Keputusan): Masyarakat memutuskan untuk mengadopsi atau menolak inovasi.
- Implementasi: Inovasi mulai diterapkan dalam praktik sehari-hari. Faktor sosial, ekonomi, atau pribadi dapat memengaruhi keputusan ini. Masyarakat menghadapi kesulitan dan peluang saat menerima inovasi ini.
- Konfirmasi: Masyarakat menilai pengalaman mereka dengan inovasi. Inovasi akan diterima secara luas jika terbukti bermanfaat.

Teori difusi inovasi dapat membantu dalam penelitian tentang adopsi QRIS di FISIP UNHAS. Ini dapat membantu dalam menentukan bagaimana mahasiswa menerima dan mengadopsi sistem tersebut. Kita juga dapat menggunakan teori ini untuk menjelaskan mengapa beberapa orang lebih cenderung menggunakan QRIS (misalnya, mereka yang lebih terbuka terhadap teknologi baru), sementara yang lain mungkin tidak.

Kita juga dapat menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi difusi QRIS di FISIP UNHAS, seperti dukungan sosial, komunikasi antar individu, dan persepsi tentang manfaat dan risiko menggunakan QRIS. Teori difusi inovasi juga dapat membantu memahami perubahan sosial yang terjadi sebagai hasil dari adopsi QRIS, seperti bagaimana penerapan QRIS dapat membentuk pola transaksi dan interaksi di lingkungan kampus.

Perubahan sosial saat ini ditandai oleh kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian yang menghasilkan bentuk-bentuk perubahan baru yang sulit diprediksi" (Bauman, 2016), dan "Revolusi 4.0, dengan perkembangan teknologi digital dan konektivitas global, telah mengubah cara masyarakat bekerja, berinteraksi, dan menghadapi tantangan baru" (Schwab, 2018). "Perubahan sosial menghasilkan krisis identitas di mana individu dan kelompok berjuang untuk menemukan makna dan arah dalam masyarakat yang terus berubah" (Castells, 1997), "Perubahan sosial melibatkan interaksi kompleks antara faktor ekonomi, politik, budaya, dan lingkungan yang menghasilkan transformasi dalam masyarakat" (Martono, 2012). "Perubahan sosial adalah hasil dari kompleksitas globalisasi, teknologi, dan dinamika budaya yang membentuk pola-pola baru dalam masyarakat kontemporer" (Ritzer & Stepnisky, 2017), "Perubahan sosial melibatkan interaksi antara individu, kelompok, dan struktur sosial yang menghasilkan transformasi dalam nilai, norma, dan institusi masyarakat" (Little & McGivern, 2018). Kesimpulan: Peran dunia global tentunya sangat mempengaruhi perubahan sosial suatu negara. Negara lain yang tidak dapat menyesuaikan diri akan tertinggal oleh arus perubahan sosial jika ada teknologi baru seperti QRIS.

2.2.3 Teori Kesadaran Digital

Karya seniman dan filsuf kontemporer Robert Pepperell menggabungkan teknologi, seni, dan teori kognitif untuk memberikan perspektif unik tentang kesadaran manusia dalam era digital dan teknologi baru. Berikut adalah beberapa elemen utama dari teori kesadaran Robert Pepperell:

- Posthumanism: Posthumanisme adalah salah satu konsep utama dalam pemikiran Pepperell, yang membahas bagaimana teknologi mengubah definisi dan batasan manusia. Dengan demikian, kesadaran sekarang dianggap sebagai sesuatu yang dapat dieksplorasi dan dipengaruhi oleh interaksi dengan teknologi, bukan hanya milik manusia. Pepperell berpendapat bahwa teknologi memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan mengubah pengalaman kesadaran manusia.
- Interaksi Manusia-Mesin: Pepperell menyelidiki bagaimana interaksi kita dengan mesin dan teknologi digital memengaruhi kesadaran. Dia mengatakan bahwa

teknologi dapat memperluas dan mengubah kesadaran manusia. Misalnya, penggunaan antarmuka digital dan realitas virtual memiliki kemampuan untuk mengubah cara kita mengalami dunia dan memproses data.

- Estetika Digital: Sebagai seorang seniman, Pepperell tertarik pada bagaimana estetika dan seni digital mempengaruhi persepsi dan kesadaran manusia. Kemampuan seni digital untuk membuat pengalaman visual dan sensorik yang luar biasa memungkinkan seni digital untuk menawarkan cara baru untuk memahami dan mengalami kesadaran.
- Identitas dan Kesadaran yang Fluida: Identitas menjadi lebih fleksibel dan dinamis di dunia digital. Pepperell membahas bagaimana ini mempengaruhi kesadaran diri. Di era digital, identitas kita dapat dengan cepat dibentuk dan diubah melalui media sosial dan platform digital lainnya. Ini menantang gagasan konvensional tentang kesadaran diri yang konsisten dan terdefinisi.
- Teknologi dan Evolusi Kesadaran: Pepperell percaya bahwa teknologi berkontribusi pada perkembangan kesadaran manusia. Dia berpendapat bahwa kita dapat mengembangkan bentuk kesadaran baru yang lebih kompleks dan terhubung dengan memasukkan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi tidak hanya alat yang datang dari luar, tetapi juga sesuatu yang dapat mengubah cara kita berpikir dan merasakan.
- Transendensi Batas Fisik: Karya-karya Pepperell mengeksplorasi bagaimana teknologi memungkinkan kita melampaui batas fisik tubuh dan lingkungan kita. Misalnya, kita dapat mengalami realitas alternatif atau realitas yang diperluas melalui pengalaman virtual dan augmentasi digital.
- Interdisiplinairitas: Pendekatan Pepperell terhadap kesadaran menggabungkan bidang teknologi, seni, filsafat, dan ilmu pengetahuan secara luas. Dia percaya bahwa memahami kesadaran membutuhkan pendekatan yang holistik yang menggabungkan berbagai perspektif dan disiplin ilmu.

Secara keseluruhan, dalam pemikirannya tentang kesadaran, Robert Pepperell menekankan pengaruh interaksi manusia-mesin dan teknologi digital terhadap persepsi dan identitas kita. Dia melihat era digital sebagai masa yang memungkinkan perkembangan dan ekspansi kesadaran manusia, yang mencakup dan melampaui batasan tradisional. Melalui karya seni dan teorinya, Pepperell mendorong kita untuk mempertimbangkan bagaimana teknologi mengubah cara kita melihat dunia dan diri kita sendiri.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya telah memberikan wawasan yang bermanfaat tentang penggunaan QRIS sebagai perubahan sosial dan solusi pembayaran digital di berbagai konteks. Tinjauan pustaka ini juga akan membahas penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini dan bagaimana hal itu berdampak pada pemahaman mahasiswa tentang adopsi QRIS.

- Studi yang dilakukan oleh Djamaluddin dan Qorib (2020) menyelidiki bagaimana penerapan QRIS dan dampak yang dimilikinya terhadap sistem pembayaran digital di Indonesia. Studi ini melibatkan sampel responden dari berbagai kelompok usia dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Studi menunjukkan bahwa persepsi tentang keuntungan dan kemudahan menggunakan QRIS meningkatkan keinginan untuk menggunakannya sebagai metode pembayaran. Penelitian ini memberikan dasar penelitian yang kuat untuk memahami variabel yang mempengaruhi adopsi QRIS.
- Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin et al. (2019) menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS oleh pedagang di Indonesia. Penelitian ini menemukan bahwa hal-hal seperti persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan

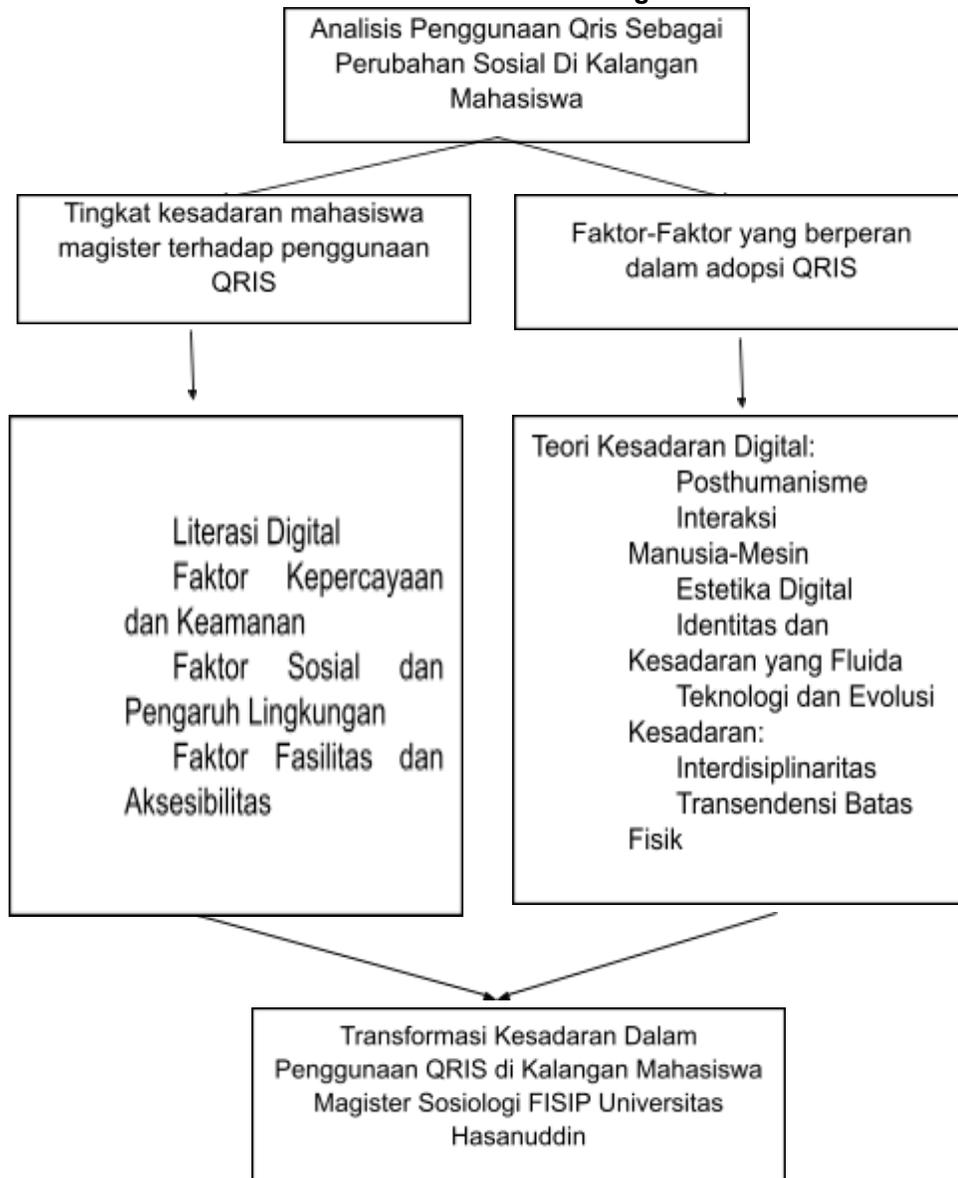
dukungan sosial memengaruhi keinginan pedagang untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Penelitian ini memberikan wawasan yang relevan tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adopsi QRIS oleh pedagang di Indonesia.

- Penelitian yang dilakukan Sari dan Pudjadi pada tahun 2019 menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan masyarakat terhadap QRIS sebagai sistem pembayaran digital di Indonesia. Penelitian ini menemukan bahwa persepsi orang tentang keuntungan, kemudahan penggunaan, keamanan, dan dukungan sosial sangat memengaruhi keinginan untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang variabilitas yang memengaruhi adopsi QRIS sebagai sistem pembayaran digital di Indonesia.
- Penelitian yang dilakukan oleh Chauhan et al. (2020) menemukan variabel yang mempengaruhi penerimaan pembayaran digital oleh siswa. Penelitian ini menemukan bahwa variabel seperti persepsi tentang kegunaan, kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan pengaruh teman sebaya memainkan peran yang signifikan dalam pengambilan pembayaran digital oleh siswa. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang variabel yang dapat mempengaruhi pengambilan QRIS.
- Penelitian yang dilakukan oleh Purnama Ramadani Silalahi (2022) berjudul *Dampak Penggunaan QRIS Terhadap Kepuasan Konsumen Sebagai Alat Transaksi*. Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan QRIS terhadap kepuasan konsumen sebagai alat transaksi. Selain itu, penelitian ini juga membahas karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan QRIS memiliki dampak positif terhadap kepuasan konsumen sebagai alat transaksi. Selain itu, mayoritas responden adalah wanita dan sebagian besar berusia di atas 20 tahun.
- Penelitian yang dilakukan oleh Novianti Indah Putri, Zen Munawar, dan Rita Komalasari (2022) berjudul *Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi*. Penelitian ini berfokus pada mengetahui minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran pasca pandemi berdasarkan persepsi manfaat, kemudahan, dan risiko. Penelitian ini menemukan bahwa QRIS menjadi alat pembayaran yang diminati karena manfaat, kemudahan, dan fleksibilitasnya, namun kekhawatiran tentang kegagalan sistem masih menjadi hambatan. Literasi dan sosialisasi lebih lanjut diperlukan untuk meningkatkan kepercayaan pengguna.

2.4 Kerangka Pikir

Peneliti memerlukan kerangka kerja yang akan membantu mereka mengatur sudut pandang penelitian dan memberikannya sebagai peta konsep selama penelitian di lapangan. Kerangka kerja ini akan membantu mereka menganalisis dan membuat gambaran umum tentang skema penelitian. Oleh karena itu, peneliti akan memiliki cara yang terorganisir untuk berpikir dan memiliki fokus yang jelas saat menganalisis dan menginterpretasikan data penelitian.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir



Gambar tersebut merupakan kerangka pikir yang menggambarkan variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian terkait penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) dan perubahan sosial di kalangan mahasiswa magister.

Penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) sebagai alat pembayaran digital di kalangan mahasiswa dapat dilihat sebagai bagian dari perubahan sosial yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan transformasi digital di Indonesia. QRIS memberikan kemudahan, kecepatan, dan keamanan dalam bertransaksi, yang sangat sesuai dengan gaya hidup mahasiswa yang dinamis dan *mobile*.

Seiring dengan semakin berkembangnya digitalisasi, mahasiswa sebagai generasi muda yang akrab dengan teknologi, mulai mengadopsi penggunaan QRIS untuk berbagai kebutuhan, seperti pembayaran di kampus, belanja online, atau aktivitas sosial lainnya. Perubahan ini mencerminkan pergeseran pola konsumsi dan transaksi ke arah yang lebih efisien dan tanpa kontak fisik, yang juga semakin diperkuat dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong sistem pembayaran digital yang inklusif. Adopsi QRIS di kalangan mahasiswa bukan hanya sebagai pilihan praktis, tetapi juga sebagai bentuk adaptasi terhadap perubahan sosial dan kebiasaan baru yang muncul akibat kemajuan teknologi. Ini menciptakan kesadaran tentang pentingnya penggunaan sistem pembayaran yang lebih modern, aman, dan ramah lingkungan, serta mendukung inklusi keuangan di kalangan masyarakat muda.

Untuk menganalisis tingkat kesadaran mahasiswa magister, peneliti kemudian menggunakan empat variabel yaitu: Literasi Digital, Faktor Kepercayaan dan Keamanan, Faktor Sosial dan Pengaruh Lingkungan, dan Faktor Fasilitas dan Aksesibilitas. Sedangkan untuk menganalisis faktor-faktor yang berperan dalam adopsi QRIS, peneliti kemudian menggunakan teori kesadaran digital yang dicetuskan oleh Karel Papperel dengan tujuh variabelnya yaitu: posthumanisme, interaksi manusia-mesin, estetika digital, identitas dan kesadaran fluida, teknologi dan evolusi kesadaran, interdisiplinitas, dan transendensi batas fisik. Hasil akhir penelitian adalah memahami peran QRIS sebagai pemicu perubahan sosial dalam bentuk transformasi kesadaran di kalangan mahasiswa magister FISIP Universitas Hasanuddin.

2.5 Hipotesis Penelitian

Kata hipotesis berasal dari kata "hypo", yang berarti "di bawah", dan "thesa", yang berarti "kebenaran". Secara etimologis, kata hipotesis berarti kebenaran yang masih diragukan. Dengan kata lain, hipotesis, sebagaimana dikutip dari pendapat Zinkmund (1997), adalah proposisi atau dugaan yang belum terbukti yang secara tentatif menerangkan fakta atau fenomena tertentu, jawaban yang mungkin untuk pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel yaitu tingkat kesadaran sehingga hipotesis yang digunakan adalah hipotesis deskriptif. Hipotesis deskriptif (Siregar, 2013) adalah hipotesis yang tidak membandingkan atau mendeskripsikan dengan variabel lain atau hipotesis yang dirumuskan untuk menggambarkan suatu fenomena, atau hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab masalah taksiran.

Dalam merumuskan hipotesis pada penelitian ini, peneliti merujuk pada pandangan Azwar (1999), bahwa dalam merumuskan suatu hipotesis, terdapat dua cara. Cara pertama, adalah dengan membaca dan menelaah ulang (mereviu) teori atau konsep-konsep yang membahas mengenai variabel-variabel penelitian beserta hubungan dari variabel-variabel tersebut. Cara ini sering disebut sebagai proses berpikir deduktif. Cara kedua, adalah dengan membaca dan mereviu hasil atau temuan-temuan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian.

Berangkat dari dua cara tersebut, peneliti kemudian melakukan reviu terhadap penelitian berikut:

- a. Euricho Guterres Mindo Nainggolan, Bonardo T F Silalahi, dan Ertitin M. Sinaga (2022) dengan judul Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan Qris Di Kota

Pematangsiantar. Pada penelitian ini Nainggolan dkk menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan satu variabel atau variabel mandiri. Hipotesa yang diajukan dalam penelitian ini dibagi menjadi empat hipotesa yaitu:

1. $H=0$: artinya Persepsi Manfaat (X_1) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 $H \neq 0$, : artinya Persepsi Manfaat (X_1) berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y).
 2. $H= 0$: artinya Persepsi kemudahan penggunaan (X_2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 $H \neq 0$,: artinya Persepsi kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 3. $H= 0$,: artinya Persepsi risiko (X_3) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 $H \neq 0$,: artinya Persepsi risiko (X_3) berpengaruh terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 4. $H= 0$,: artinya Persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, risiko(X_1,X_2,X_3) tidak berpengaruh secara simultan terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
 $H \neq 0$,: artinya Persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, risiko (X_1,X_2,X_3) berpengaruh secara simultan terhadap Kepuasan penggunaan QRIS (Y)
- b. Wirda Seputri dan Muhammad Yafiz (2022) dengan judul QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor. Pada penelitian ini Seputri dan Yafiz menggunakan uji pengaruh dengan menjadikan kepercayaan, budaya, dan gaya hidup sebagai variabel bebas dan keputusan menggunakan QRIS sebagai variabel terikat. Adapun hipotesa yang digunakan adalah
1. Adanya pengaruh kepercayaan terhadap keputusan menggunakan Qris
 2. Adanya pengaruh budaya terhadap keputusan menggunakan Qris
 3. Adanya pengaruh gaya hidup terhadap keputusan menggunakan Qris
 4. Adanya pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan menggunakan Qris
- c. Fani Al Vionita Rangkuti (2021) dengan judul Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Qris Dan Kemudahan Qris Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Uinsu. Pada penelitian ini Rangkuti menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif atau uji hubungan dengan menjadikan variabel kemanfaatan dan kemudahan sebagai variabel bebas dan efisiensi pembayaran digital sebagai variabel terikat. Adapun hipotesa yang digunakan adalah:
1. H_{01} : 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.
 2. H_{02} : 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

3. H03: Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS tidak berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU
 Ha3: Persepsi Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS berpengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU

Setelah menelaah teori-teori maupun temuan-temuan hasil penelitian sebelumnya, peneliti kemudian merumuskan hipotesis penelitiannya yaitu:

- a. Ho= Tingkat kesadaran pada mahasiswa magister Sosiologi dalam menggunakan aplikasi QRIS berada pada kategori sedang dan tinggi
- b. Ha= Tingkat kesadaran pada mahasiswa magister Sosiologi dalam menggunakan aplikasi QRIS berada pada kategori rendah

2.6 Defenisi Operasional

Definisi operasional berarti penjelasan tentang variabel-variabel yang diteliti, yang telah disesuaikan dengan lingkungan penelitian. Selanjutnya, dari definisi operasional ini, dibagi menjadi beberapa indikator untuk digunakan dalam pembuatan instrument.

Tabel 2.2 Defenisi Operasional

Konsep	Defenisi Operasional	Variabel	Indikator
Tingkat Kesadaran	Kesadaran digital mengacu pada pemahaman dan pengetahuan kita tentang teknologi dan internet, serta kemampuan kita dalam menggunakan dan berinteraksi dengan dunia digital dengan bijak dan efektif.	Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> ● sosialisasi mengenai penggunaan qris ● Agen sosialisasi ● Metode sosialisasi ● Materi sosialisasi ● Sikap ketika kehilangan uang di e-wallet ● Motif menggunakan Qris ● Pengetahuan sistem kredit pada aplikasi qris ● Pengetahuan penyedia jasa sistem pengisian dana pada aplikasi e-wallet

		<p>Keamanan dan Kepercayaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna an lockscreen sebagai keharusan. • Password Qris tidak boleh dibagikan • Kode OTP tidak boleh dibagikan • Meningga lkan smartphone tanpa pengawasan langsung • Pengguna an password/PIN yang mudah ditebak. • kehilanga n uang di e-wallet • Keraguan ketika menggunakan qris. • data diri anda tidak disalahgunakan • kesalahan transfer • Sikap ketika mengalami kesalahan transfer
		<p>Faktor sosial dan lingkungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • teman-te man saya menggunakan Qris • Setiap pembayaran via Qris
		<p>Fasilitas dan Aksesibilitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat top up saldo e-wallet • Fitur kesukaan di Qris • tempat

			<p>belanja di FISIP Unhas telah mewadahi penggunaan Qris</p> <ul style="list-style-type: none"> • tempat tersering menggunakan Qris selain di FISIP • Fitur yang diharapkan ada di Qris • Mudah dalam menggunakan Qris • Mudah dalam mempelajari Qris
Adaptasi Digital	<p>Proses penyesuaian diri individu, organisasi, atau masyarakat terhadap perubahan yang disebabkan oleh teknologi digital. Ini mencakup kemampuan untuk belajar, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital dengan efektif dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pekerjaan, pendidikan, bisnis, dan hubungan sosial.</p>	Posthumanisme	<ul style="list-style-type: none"> • Intensitas mendapatkan informasi mengenai Qris. • Intensitas menggunakan pembayaran non tunai • Intensitas menggunakan pembayaran tunai •
		Interaksi Manusia-Mesin	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan aplikasi pembayaran digital selain Qris. • Intensitas menggunakan

			<p>aplikasi pembayaran digital selain Qris.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumber informasi mengenai Qris.
		Estetika Digital	Desain aplikasi Qris
		Fluiditas Identitas	Jumlah aplikasi e-wallet yang dimiliki.
		Evolusi Kesadaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman mengenai pembayaran non tunai • Pemahaman mengenai pembayaran tunai
		Transendensi batas fisik	Harapan mengenai Qris
		Interdisiplinitas	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan mengenai kegunaan lain dari Qris • Pengetahuan mengenai kegunaan lain dari e-wallet