

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ekonomi keuangan digital (EKD) nasional akan bergulir semakin dinamis di masa depan seiring dengan perubahan lingkungan strategisnya. Pertama, laju digitalisasi ekonomi dan keuangan akan semakin cepat didorong oleh menguatnya partisipasi ekonomi generasi milenial, Z, dan Alpha. Kedua, inovasi pembayaran digital akan semakin deras dan berfokus pada kebutuhan dan preferensi konsumen (*consumer centric*). Ketiga, interkoneksi transaksi ekonomi dan keuangan lintas negara akan semakin menguat. Dinamika lingkungan strategis tersebut hanya dapat direspons secara efektif oleh konstruksi sistem pembayaran (SP) yang mampu mendukung integrasi EKD dalam struktur yang konsolidatif dan berdaya tahan (Bank Indonesia, 2024).

Sistem pembayaran nasional telah bergerak pada jalur yang tepat didukung implementasi Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025 (BSPI 2025). Implementasi *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS), Standar Nasional Open-API Pembayaran (SNAP), BI-FAST, reformasi regulasi, dan program elektronifikasi menjadi *game changer* bagi transformasi digital nasional pada empat tahun terakhir. Volume transaksi pembayaran digital nasional naik pesat diikuti inklusi ekonomi dan keuangan secara signifikan. Penetrasi digital, khususnya pada area sistem pembayaran, juga mampu menopang pertumbuhan ekonomi nasional selama pandemi Covid-19 (Bank Indonesia, 2024).



Di tengah laju transformasi digital yang semakin masif, penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) telah mengalami perkembangan yang tidak hanya pesat dari sisi jumlah pengguna dan merchant, tetapi juga dari segi diversifikasi penggunaan. Saat ini, QRIS tidak lagi terbatas pada transaksi jual beli barang dan jasa, melainkan telah merambah ke sektor-sektor yang sebelumnya jarang tersentuh digitalisasi pembayaran. Contohnya, pembayaran donasi di rumah ibadah, infak dan zakat, pembayaran tiket transportasi umum, retribusi pasar, parkir tepi jalan, hingga sektor pendidikan seperti pembayaran SPP dan uang kegiatan sekolah mulai dapat dilakukan melalui QRIS. Fenomena ini menunjukkan bahwa QRIS telah menjadi alat pembayaran yang sangat fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan masyarakat luas.

Bank Indonesia mencatat bahwa hingga April 2025, volume transaksi QRIS telah menembus lebih dari 1,7 miliar transaksi secara nasional dengan total nominal mencapai Rp217 triliun. Sementara jumlah merchant yang terdaftar mencapai 33 juta, yang 94% di antaranya merupakan pelaku UMKM (Bank Indonesia, 2025). Angka ini mencerminkan besarnya adopsi QRIS sebagai solusi pembayaran yang inklusif dan mampu menjangkau sektor-sektor informal sekalipun. Salah satu faktor yang mendorong perkembangan ini adalah inisiatif strategis seperti program “Satu QRIS untuk Semua Pembayaran” yang memperkuat narasi bahwa pembayaran digital harus dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, dari kota besar hingga pedesaan.

Selain dari sisi inklusi keuangan, penggunaan QRIS juga memberikan dampak efisiensi ekonomi. Studi dari Bank Dunia (2023) menunjukkan bahwa sistem pembayaran digital seperti QRIS dapat mengurangi biaya



transaksi hingga 60% dibandingkan metode pembayaran tunai konvensional. Efisiensi ini tidak hanya menguntungkan konsumen, tetapi juga meningkatkan produktivitas pelaku usaha karena transaksi yang lebih cepat, tercatat otomatis, dan mengurangi kebutuhan terhadap uang fisik.

Terkait dengan implementasi penggunaan QRIS di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, hingga Juni 2025 tumbuh sebesar 148 persen (tahunan) dengan terdapat 39,3 juta merchant dan 57,07 juta pengguna serta 6,1 miliar transaksi. Ke depan akseptasi QRIS akan terus diperluas antara lain melalui perluasan QRIS TAP dan Kerjasama QRIS antara negara antara lain Jepang, Tiongkok, India dan Arab Saudi (Bank Indonesia, 2025).

Penggunaan QRIS sangat penting untuk berbagai aspek kehidupan, terutama untuk mendukung aktivitas UMKM dalam meningkatkan efisiensi, keamanan, dan aksesibilitas berbagai transaksi keuangan. Pertama dan terpenting, gerakan ini memungkinkan pengguna untuk bertransaksi tanpa harus membawa uang tunai fisik, yang mengurangi risiko pencurian atau kehilangan uang. Selain itu, penggunaan QRIS membantu mencatat riwayat transaksi secara elektronik, perencanaan keuangan, dan pelaporan pajak. Selain itu, tingkat keamanan yang tinggi dari QRIS mencegah penipuan (Engko et al., 2023).

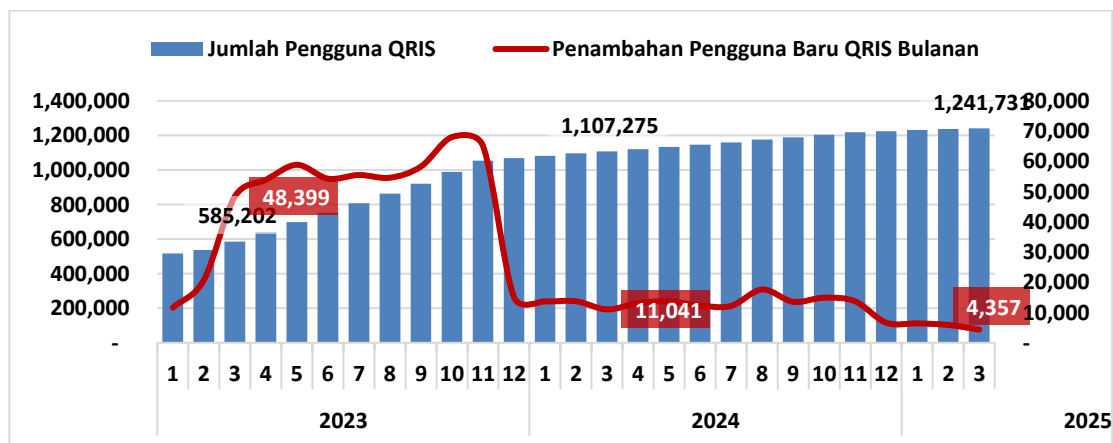
Setiap transaksi pembayaran menggunakan QRIS dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, tanpa perlu memasukkan detail pembayaran secara manual. QRIS adalah standar kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan digunakan ornat umum untuk membaca informasi pembayaran (Silalahi et al., 2022).



Besarnya manfaat penggunaan QRIS terhadap perekonomian nasional termasuk daerah mendorong Bank Indonesia untuk terus mengakselerasi penggunaan QRIS baik dari sisi pengguna maupun volume transaksi. Berdasarkan Laporan Perekonomian Provinsi Sulawesi Selatan Mei 2025, tahun 2025 Bank Indonesia menargetkan 58 juta pengguna QRIS, 6,5 miliar transaksi QRIS serta 40 juta merchant QRIS secara nasional.

Di Provinsi Sulawesi Selatan, target tersebut diturunkan ke angka 1,27 juta pengguna baru, 99,7 juta volume transaksi dan 1,22 juta merchant QRIS. (Bank Indonesia, 2025). Hingga maret 2025 sebanyak 1,24 juta penduduk Sulawesi Selatan telah menggunakan QRIS. Dari angka tersebut, sebanyak 16.689 merupakan pengguna baru di triwulan I 2025 (Grafik 1).

Grafik 1 Perkembangan Jumlah Pengguna QRIS Sulsel

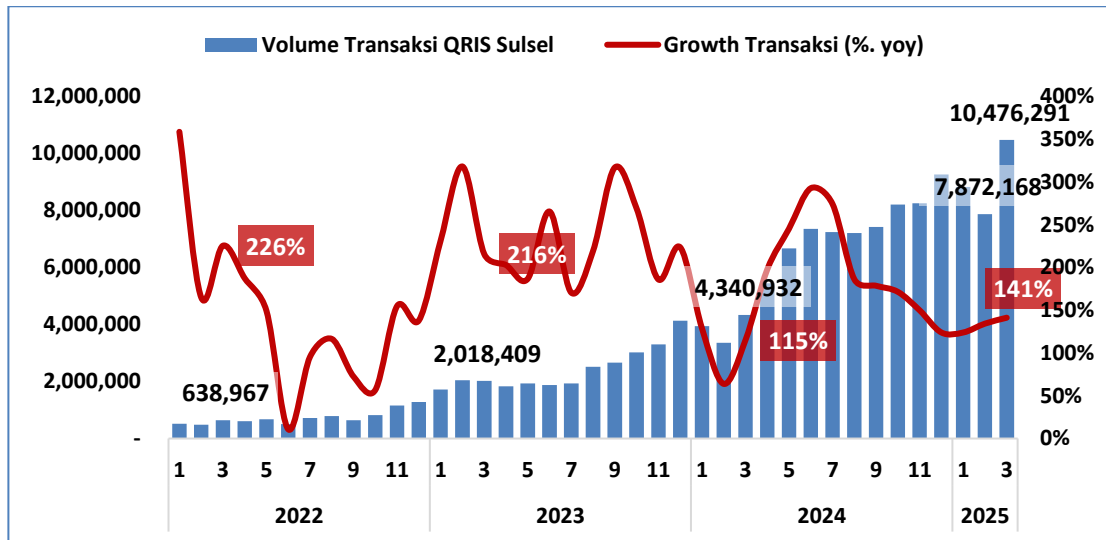


Sumber: Bank Indonesia (2025)

Sejalan dengan angka tersebut, transaksi QRIS di Sulsel tumbuh signifikan baik secara nominal maupun volume. Pada triwulan I 2025 nominal transaksi QRIS meningkat 116% (yoy) atau sebesar Rp 3,6 triliun. Adapun volume transaksi menjadi 27,18 juta transaksi sepanjang triwulan I 2025 (Grafik 2).



Grafik 2 Perkembangan Volume Transaksi QRIS Sulsel

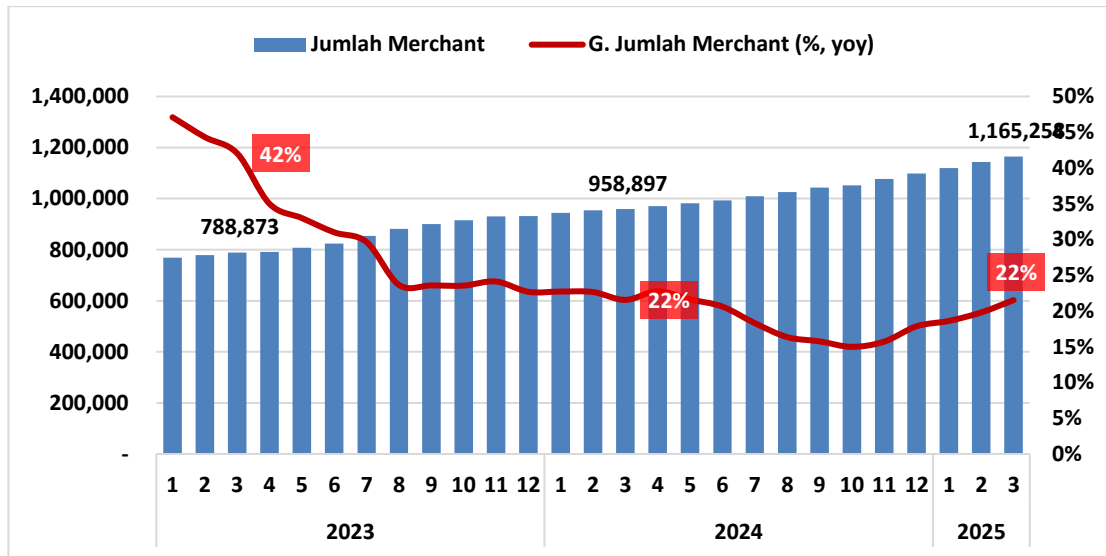


Sumber: Bank Indonesia (2025)

Adapun jumlah merchant yang telah menyediakan layanan QRIS di Sulsel pada triwulan I 2025 mencapai 1,16 juta merchant atau tumbuh sebesar 20,9% (yoy). Dari jumlah merchant tersebut, 41,8% merchant terkonsentrasi di Kota Makassar, diikuti oleh Kabupaten Gowa (12,8%); Kabupaten Maros (4,2%); Kota Pare-pare (3,9%); dan daerah lainnya dengan pangsa di bawah 4%. Dari sisi kategori usaha, merchant QRIS di Sulawesi Selatan masih didominasi oleh kategori Usaha Mikro dan Kecil (UKM) sebesar 74,2% atau sebanyak 865.132 merchant (Grafik 3).



Grafik 3 Perkembangan Jumlah Merchant QRIS Sulsel



Sumber: Bank Indonesia (2025)

Berdasarkan perkembangan dan grafik di atas pilihan masyarakat yang mulai bergeser ke arah kemudahan digitalisasi semakin menguat. Penerimaan masyarakat akan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran tidak terlepas dari kemudahan dan efisiensinya. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Fred Davis pada tahun 1986 tentang *Technology Acceptance Model* (TAM). Davis menemukan faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi modern. Kemanfaatan dan kemudahan menjadi salah satunya yang menentukan dasar penerimaan teknologi.

Faktor penerimaan teknologi ini sejalan dengan alasan mayoritas mudahnya masyarakat menerima dan menggunakan QRIS yaitu kemudahan ketika menggunakan QRIS. Dalam hal kemudahan, terdapat beberapa aspek lain yang perlu diperhatikan, seperti kemudahan dalam pembelajaran, fleksibilitas, kemampuan untuk melakukan transaksi, dan kemudahan penggunaan. Dengan adanya kemudahan transaksi menggunakan QRIS akan meningkatkan daya beli masyarakat.



Sehubungan pada penjelasan berbagai faktor diatas, maka dalam penelitian ini akan membahas mengenai jumlah pengguna, volume transaksi dan jumlah merchant QRIS dan daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan. Oleh karena itu, penelitian yang diajukan berjudul “Pengaruh Jumlah Pengguna, Volume Transaksi dan Jumlah Merchant QRIS terhadap Daya Beli Masyarakat Sulawesi Selatan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang penelitian di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Apakah Jumlah pengguna QRIS berpengaruh terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan?
- 2) Apakah volume transaksi QRIS berpengaruh terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan?
- 3) Apakah jumlah merchant berpengaruh terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan?
- 4) Apakah Jumlah pengguna, volume transaksi dan jumlah merchant QRIS berpengaruh terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis pengaruh Jumlah pengguna QRIS terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan.
- 2) Menganalisis pengaruh volume transaksi QRIS terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan.



- 3) Menganalisis pengaruh jumlah merchant QRIS terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan.
- 4) Menganalisis pengaruh jumlah pengguna, volume transaksi dan jumlah merchant QRIS terhadap daya beli masyarakat di Provinsi Sulawesi Selatan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Kegunaan Teori

Hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan mengenai manajemen strategis dalam implementasi QRIS di Indonesia pada umumnya dan Provinsi Sulawesi Selatan pada khususnya, makroekonomi dan ekonomi keuangan digital khususnya daya beli masyarakat yang dilihat dari jumlah pengguna, volume transaksi dan jumlah merchant QRIS.

2) Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan bagi Pemerintah Daerah, Tim Percepatan dan Perluasan Digitalisasi Daerah (TP2DD), Bank Indonesia, Perbankan atau Lembaga Keuangan serta Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) dalam merumuskan kebijakan/manajemen strategis implementasi QRIS di Provinsi Sulawesi Selatan.

1.5 Sistematika Penulisan



Untuk menjelaskan fenomena, teori, metode, dan hasil penelitian ini, laporan akan disusun secara sistematis dalam 6 (enam) bab dengan rincian sebagai

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang pelaksanaan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep-konsep tentang QRIS termasuk jumlah pengguna, volume transaksi dan jumlah merchant QRIS, daya beli masyarakat, *Technology Acceptance Model* (TAM) serta kajian empiris dari penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

Bab ini dipaparkan kerangka konseptual, hipotesis kerja, dan alur pemikiran penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, waktu dan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta definisi operasional variabel.

BAB V HASIL PENELITIAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian, termasuk gambaran umum perusahaan, deskripsi data dan variabel penelitian, serta analisis data menggunakan metode yang telah ditentukan

BAB VI PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang telah diuraikan.

BAB VII PENUTUP



embahas hasil penelitian yang telah diuraikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori dan Konsep

2.1.1 QRIS

Untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025, diperlukan inovasi untuk mendukung pengembangan ekonomi dan keuangan digital. Salah satu inovasi yang berkembang dan mulai banyak digunakan adalah QR Code. Popularitas QR Code berasal dari lebih efisiennya biaya investasi infrastruktur dibandingkan dengan kanal pembayaran lain, seperti EDC. Dengan karakteristik tersebut, QR Code membuka peluang yang lebih lebar bagi efisiensi ekonomi serta inklusi ekonomi dan keuangan.

Dengan alasan tersebut, standarisasi QR Code diperlukan untuk mencegah fragmentasi industri. Standar tunggal QR Code akan mengefisienkan penyedia barang dan jasa (merchant) dan konsumen. Dengan QR yang ter-standar, merchant dan konsumen tidak perlu memiliki/memelihara bermacam-macam QR Code dari berbagai penyedia jasa yang berbeda.

Untuk itu Bank Indonesia bersama industri (ASPI) meluncurkan QRIS pada 17 Agustus 2019. QRIS berbasis EMVCo yang menjamin interoperabilitas antar penyelenggara dan antar instrumen. Fitur ini juga memungkinkan interoperabilitas QRIS secara cross border, mengingat standar EMVCo juga digunakan di berbagai

Transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan dan/atau pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan/atau UE server based.



Penerapan QRIS mengusung tema UNGGUL (UNiversal, GampanG, Untung dan Langsung). QRIS UNGGUL mengandung makna, pertama UNiversal, yakni penggunaan QRIS bersifat inklusif untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di domestik dan luar negeri. Kedua, GampanG, masyarakat dapat bertransaksi dengan mudah dan aman menggunakan gadget. Ketiga, Untung, transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang dapat digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada gadget. Keempat, Langsung, transaksi dengan QRIS langsung terjadi, karena prosesnya cepat dan seketika. Sesuai dengan perkembangannya, saat ini terdapat dua metode QR pembayaran yaitu:

- a. *Merchant Presented Mode* (MPM): QR Code ditunjukkan oleh merchant sehingga konsumen hanya perlu melakukan scan QR. QR metode ini dapat bersifat statis atau dinamis. QR statis adalah QR yang tidak berubah (umumnya berbentuk sticker/acrylic). QR dinamis adalah QR yang dapat berubah-ubah dan umumnya dicetak melalui EDC atau ditunjukkan merchant melalui layar device elektronik.
- b. *Customer Presented Mode* (CPM): QR Code ditunjukkan oleh konsumen sementara merchant akan memindai QR. Pada model ini, QR Code hanya berbentuk dinamis karena QR code ini di-generate oleh user setiap akan melakukan transaksi.

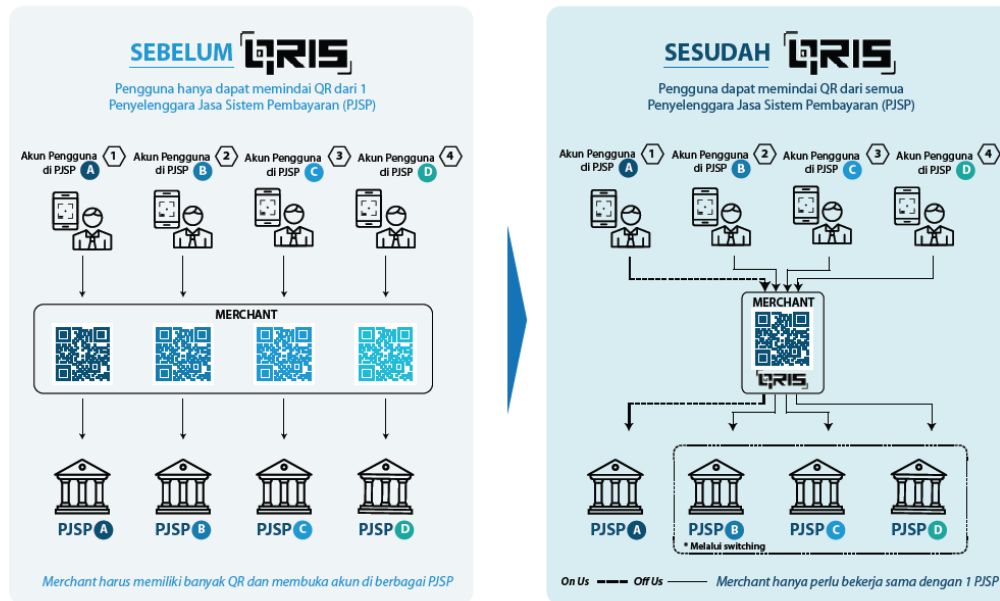
QRIS diperlukan untuk memperluas akseptasi pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien. Melalui penggunaan satu standar QR Code, penyedia barang

(merchant) tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari penerbit yang (Gambar 1). Transaksi QRIS menggunakan sumber dana berupa simpanan



dan/atau instrument pembayaran berupa kartu debit, kartu kredit, dan/atau UE server based. QRIS dikembangkan menggunakan standar European Master Visa Co (EMV Co) yang memungkinkan interoperabilitas domestik dan internasional.

Gambar 1 Sistem Pembayaran Sebelum dan Setelah QRIS



Jangkauan kerjasama QRIS antarnegara yang saat ini telah mencakup Malaysia, Thailand, dan Singapura, akan diperluas ke negara-negara lain. Potensi perluasan cakupan kerjasama QRIS antarnegara terbilang besar. Sejumlah negara yang telah on the pipe line dalam konteks perluasan kerjasama QRIS antar negara adalah Jepang, Uni Arab Emirat, India, dan Korea. Kerjasama tersebut akan semakin luas di masa depan seiring dengan upaya keras Bank Indonesia untuk memperluas kerjasama internasional. Negara lain yang berpotensi menjadi mitra adalah Laos, Kamboja, dan Oman.



2.1.2 Jumlah Pengguna QRIS

Jumlah pengguna QRIS adalah jumlah orang yang menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Terkait dengan jumlah pengguna QRIS di Sulawesi Selatan hingga Triwulan I-2025 sebanyak 1.241.731 penduduk Sulawesi Selatan telah menggunakan QRIS. Dari angka tersebut, sebanyak 16.689 merupakan pengguna baru di triwulan I 2025 (Bank Indonesia, Laporan Perekonomian Provinsi Sulsel Mei 2024).

2.1.3 Volume Transaksi QRIS

Volume transaksi QRIS adalah total jumlah transaksi yang dilakukan oleh pengguna QRIS. Di Provinsi Sulawesi Selatan hingga triwulan I-2025 volume transaksi QRIS sebesar 27,18 juta transaksi atau meningkat 133% (year-on-year/yoy). (Bank Indonesia, Laporan Perekonomian Provinsi Sulsel Mei 2024).

2.1.4 Jumlah Merchant QRIS

Jumlah merchant QRIS adalah jumlah pelaku usaha yang telah menggunakan QRIS. Bank Indonesia tetap mendorong Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) berizin QRIS untuk terus mengakuisisi merchant baru. Jumlah merchant QRIS di Sulawesi Selatan pada triwulan I-2025 mencapai 1.165.285 merchant atau tumbuh sebesar 20,9% (yoy) jika dibandingkan posisi triwulan yang sama di tahun 2024. Dari jumlah tersebut, 41,8% merchant terkonsentrasi di Kota Makassar, diikuti oleh Kabupaten Gowa (12,8%); Kota Pare-pare (3,9%); Kabupaten Maros (4,2%); dan daerah lainnya dengan pangsa di bawah 4%. Dari sisi kategori usaha, merchant QRIS di Sulawesi Selatan masih didominasi oleh kategori Usaha Mikro dan Kecil (UKM) sebesar 74,2% atau sebanyak 865.132 merchant (Bank Indonesia, Laporan Perekonomian Provinsi di 2025).



2.1.5 Daya Beli Masyarakat

Menurut Samuelson dan Nordhaus (2004), daya beli masyarakat merupakan kemampuan masyarakat untuk memperoleh barang dan jasa pada tingkat harga tertentu. Sejalan dengan hal tersebut Mankiw (2016) menjelaskan bahwa daya beli masyarakat terkait dengan pendapatan riil dan tingkat harga tertentu. Pengertian daya beli masyarakat tersebut secara umum dapat disimpulkan yaitu seberapa tinggi tingkat kemampuan konsumen atau masyarakat luas dalam membeli serta mendapatkan barang yang mereka butuhkan. Berdasarkan kemampuan tersebut, permintaan dibagi menjadi beberapa macam, yaitu: Pertama, Permintaan efektif: konsumen mampu dan mau membeli suatu produk; Kedua, Permintaan absolut: konsumen memiliki minat terhadap produk, tapi tidak mampu membelinya; dan Ketiga, Permintaan potensial: Konsumen bisa saja membeli suatu produk, tapi mereka belum melakukannya. Daya beli masyarakat adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi penentuan target penjualan bagi para pelaku usaha berskala kecil, menengah ataupun besar serta strategi kebijakan pemerintah dan instansi.

Menurut Sukirno (2013), beberapa faktor yang mempengaruhi daya beli masyarakat yaitu:

1) Perubahan Harga

Faktor penentu daya beli masyarakat adalah harga barang serta jasa.

Kemampuan daya beli masyarakat akan cenderung menurun ketika harga-harga

ik dan jasa mengalami kenaikan. Namun kebalikannya, kemampuan beli

arakat nantinya akan meningkat apabila harga-harga tersebut menurun.



2) Inflasi

Inflasi merupakan kondisi ketika harga barang secara umum terus-menerus meningkat. Pada keadaan ini, nilai mata uang menurun secara terus menerus. Beberapa penyebab inflasi adalah karena jumlah kebutuhan yang meningkat tapi stoknya terbatas. Alasan lainnya karena biaya produksi atau jasa naik, serta jumlah uang yang beredar di masyarakat cukup tinggi. Jika inflasi tidak dikendalikan, akan terjadi penurunan daya beli masyarakat.

3) Pendapatan Riil Masyarakat

Pendapatan riil adalah jumlah pemasukan setelah disesuaikan dengan perubahan harga. Setiap tahunnya, harga barang cenderung mengalami peningkatan. Saat pendapatan riil bertambah, seseorang bisa membeli barang dan jasa lebih banyak dari biasanya. Itulah pentingnya penyesuaian antara pendapatan dengan kenaikan harga barang dan jasa di pasar, karena bisa saja pendapatan dan harga mengalami peningkatan secara bersamaan. Dengan demikian, pendapatan yang meningkat tidak berarti diikuti dengan naiknya kemampuan beli masyarakat.

4) Nilai Tukar Mata Uang

Nilai tukar pada mata uang yang meningkat pada suatu negara bisa mempengaruhi harga barang impor jadi lebih murah sehingga daya beli masyarakat naik. Namun sebaliknya, nilai mata uang yang mengalami penurunan

membuat harga barang akan naik dan akhirnya daya beli masyarakat urang. Hal ini bisa dirasakan dengan jelas saat berada di negara yang nilai



mata uangnya lebih tinggi. Saat berada di sana, daya beli akan berkurang dibanding saat di negara sendiri.

5) Pajak

Berkurangnya daya beli masyarakat adalah efek dari meningkatnya pajak. Pasalnya, pajak dapat menurunkan jumlah pendapatan riil. Pajak akan diambil dengan memotong jumlah penghasilan. Hal ini membuat perubahan nilai pajak mempengaruhi pendapatan riil. Pajak yang meningkat dapat membuat konsumen mengurangi jumlah pengeluaran mereka. Padahal, daya beli masyarakat adalah kunci utama dalam mendorong kegiatan ekonomi. Itulah sebabnya, pajak yang lebih tinggi bisa membuat perkembangan ekonomi negara melambat.

6) Lapangan Pekerjaan

Berkurangnya daya beli masyarakat adalah kondisi yang juga disebabkan oleh minimnya lapangan pekerjaan. Apabila lapangan pekerjaan terbatas, hal ini akan membuat angka pengangguran bertumbuh. Pada akhirnya, kemauan masyarakat untuk membeli barang jadi berkurang akibat ketidakmampuan mereka dalam menghasilkan uang dan berbelanja.

7) Ketersediaan Kredit

Barang atau jasa yang berharga dan mahal biasanya dibeli secara kredit oleh masyarakat. Jika barang tersebut memang sangat diperlukan, masyarakat bisa mencari bantuan dana dalam bentuk pinjaman uang supaya bisa memenuhi kebutuhan tersebut. Oleh sebab itu, ketersediaan kredit dari lembaga keuangan

k perusahaan dan konsumen akan berdampak pada tingkat daya beli masyarakat. Dengan demikian, daya beli masyarakat pun akan meningkat. Jika



bank sebagai lembaga keuangan memiliki persediaan kredit yang baik, perusahaan dan konsumen mampu berbelanja lebih banyak, sehingga daya beli pun meningkat. Lembaga keuangan akan mendapatkan keuntungan dari dana kredit berupa bunga sehingga lebih banyak uang yang nantinya bisa dibelanjakan untuk perekonomian negara.

8) Suku Bunga

Suku bunga bisa berdampak besar bagi daya beli masyarakat, karena suku bunga yang naik membuat masyarakat lebih memilih untuk mengurangi belanja dengan pinjaman. Namun sebaliknya, suku bunga yang rendah akan membuat masyarakat jadi lebih mudah untuk mengajukan kredit. Alasannya, beban bunga yang harus dibayar oleh para peminjam tidak memberatkan.

Peningkatan atau penurunan daya beli masyarakat adalah tergantung pada kondisi perekonomian. Ada tiga indikator yang bisa memengaruhinya, yaitu:

1) Indeks Kondisi Ekonomi Saat Ini (IKESI)

IKESI adalah indeks pengukuran tingkat kepercayaan konsumen terkait pendapatan saat ini dibandingkan dengan enam bulan yang lalu. Indeks ini disebabkan oleh sejumlah hal yaitu ketepatan waktu saat ini untuk membeli barang tahan lama dan berapa banyak lapangan kerja yang ada.

2) Indeks Ekspektasi Kondisi Ekonomi (IEKE)

Indeks IEKE digunakan untuk mengukur ekspektasi konsumen terkait kondisi ekonomi beberapa bulan ke depan. Ada sejumlah aspek yang memengaruhi ekspektasi konsumen, yaitu lapangan pekerjaan, penghasilan, serta kegiatan

yang mempengaruhi daya beli masyarakat.

s Keyakinan Konsumen (IKK)



IKK adalah indikator ekonomi yang dibuat dengan tujuan untuk melakukan evaluasi terhadap tingkat optimisme atau pesimisme konsumen mengenai kondisi perekonomian. Minat konsumen yang tinggi atau rendah untuk berbelanja akan berpengaruh terhadap kegiatan industri dan bisnis dari suatu negara. Dengan demikian, angka indeks IKK yang naik menunjukkan bahwa konsumsi masyarakat meningkat. Begitupun sebaliknya. Pada akhirnya, hal ini akan berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi.

2.2. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM), yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis (1989), adalah sebuah aplikasi dan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dispesialisasikan untuk memodelkan penerimaan pemakai (user acceptance) terhadap sistem informasi. Tujuan TAM di antaranya yaitu untuk menjelaskan faktor penentu penerimaan teknologi berbasis informasi secara general serta menjelaskan tingkah laku pemakai akhir (*end-user*) teknologi informasi dengan variasi yang cukup luas serta populasi pemakai. Secara ideal sebuah model merupakan pemakai. Dan seyogianya suatu model merupakan prediksi, dibarengi dengan penjelasan, sehingga peneliti maupun praktisi dapat mengidentifikasi mengapa sistem tertentu mungkin tidak dapat diterima, sehingga diperlukan mengambil langkah revisi dalam rangka mengambil langkah perbaikan, untuk mengatasinya.



TAM mengadopsi TRA dari Fishbein dan Ajzen (Fishbein, 1967) yang digunakan untuk melihat tingkat penggunaan responden dalam menerima teknologi

informasi. Konstruksi asli TAM sendiri yang dirumuskan oleh Davis (1989), adalah persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pemakaian (*perceived ease of use*), sikap (*attitude*), niat perilaku (*behavioral intention*), penggunaan sebenarnya (*actual use*) dan ditambahkan beberapa perspektif eksternal yaitu, pengalaman (*experience*) serta kerumitan (*complexity*).

1. Persepsi Kegunaan Penggunaan (*Perceived Usefulness*)

Perspektif penggunaan (*perceived usefulness*) merupakan suatu fasa dimana seseorang percaya bahwa pemakai suatu sistem tertentu akan dapat menambah prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi itu dapat diartikan bahwa kegunaan dari penggunaan teknologi dapat menambah kinerja, prestasi kerja siapapun yang menggunakannya.

2. Perspektif Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Perspektif kemudahan penggunaan dapat meyakinkan pengguna bahwasanya teknologi informasi yang akan diaplikasikan adalah suatu hal yang mudah dan bukan merupakan beban bagi mereka. Teknologi yang tidak sulit digunakan akan terus diaplikasikan oleh perusahaan dan masyarakat.

3. Sikap Terhadap Pengaplikasian (*Attitude Toward Using*)

Sikap terhadap pengaplikasian sesuatu adalah sikap pro atau kontra terhadap pengaplikasian sebuah produk. Sikap pro atau kontra terhadap suatu produk ini dapat diaplikasikan guna memprediksi tingkah laku ataupun niat seseorang untuk menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya. Sikap terhadap pengaplikasian teknologi (*attitude toward using technology*), diartikan sebagai sikap dari pemakai tentang keingintahuannya dalam menggunakan teknologi.



Niat Keinginan Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

Behavioral intention to use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap mengaplikasikan sebuah teknologi (Davis, 1989). Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap serta perhatian sang pengguna terhadap teknologi tersebut, contohnya adalah adanya keinginan untuk menambah peripheral pendukung, keinginan untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk mempengaruhi pengguna lain.

5. Pemakaian actual (*Actual Use*)

Pemakaian aktual (*actual system usage*) adalah kondisi nyata pengaplikasian sistem (Davis, 1989). Seseorang akan merasa senang untuk menggunakan sistem jika mereka yakin bahwa sistem tersebut tidak sulit untuk digunakan dan terbukti meningkatkan produktivitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan. Bentuk pengukuran pemakaian aktual (*actual system usage*) adalah seberapa kerap dan durasi waktu pemakaian terhadap teknologi. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*), diukur melalui jumlah akumulasi waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan teknologi dan seberapa kali seringnya menggunakan teknologi tersebut.

6. Kesesuaian Tugas (*Job Fit*)

Kesesuaian tugas diinterpretasikan sebagai koresponden antara kebutuhan tugas, kemampuan seseorang dan fungsi dari teknologi. Kesesuaian tugas dan teknologi dipengaruhi diantaranya oleh hubungan antara karakteristik individu pemakai, teknologi yang diaplikasikan, dan tugas yang berbasis teknologi.

7. Pengalaman (*Experience*)



an Fishbein (1980) dalam penelitiannya menemukan adanya perbedaan yang menonjol antara user yang berpengalaman dengan yang inexperienced dalam

mempengaruhi penggunaan yang sebenarnya. Kajian Taylor dan Todd (1995) dalam meneliti pengguna yang berpengalaman, juga menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara minat menggunakan suatu teknologi serta perilaku penggunaan (behavioral usage) suatu teknologi yang berpengalaman.

8. Kerumitan (*Complexity*)

Semakin kompleks suatu inovasi, maka akan semakin rendah pula tingkat pengaplikasiannya. Inovasi terhadap sebuah teknologi bisa mempengaruhi pemahaman pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut.

2.3. Tinjauan Empiris

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan pembandingan dalam penelitian ini, seperti yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian yang berhubungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Temuan
1	Wasiaturrahma & Kurniasari (2021)	<i>Electronic Payment and Economic Growth in Indonesia</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-money berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi sedangkan BI Rate tidak berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia.
2	Ozili, Peterson K. (2024)	<i>Central bank digital currency, economic growth and inflation</i>	Hasil yang didapati dari riset ini adalah uang digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan inflasi dan pertumbuhan ekonomi di Nigeria.
	Jgong, Thaddeus & Joe (2024)	<i>Financial technology and economic growth nexus in the</i>	Hasilnya menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara financial



		<i>East African community states</i>	technology dengan pertumbuhan ekonomi.
4	Romdhane, Kammoun, & Loukil (2023)	<i>The impact of Fintech on inflation and unemployment: the case of Asia</i>	Hasil empiris menunjukkan adanya hubungan yang kuat dan positif secara konsisten antara perkembangan teknologi keuangan dan pengurangan inflasi dan pengangguran.
5	Aprilianto dan Muslikhati (2022)	<i>The Impact of a Cashless Payment System on Inflation</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel uang elektronik berpengaruh negatif signifikan terhadap inflasi, variabel kartu debit berpengaruh positif signifikan, variabel kartu kredit berpengaruh negatif tidak signifikan, dan variabel tingkat suku bunga berpengaruh positif signifikan.
6	Rachmacandrani et al. (2023)	<i>The Effect of Information Quality, System Quality, Ease of Use on User Satisfaction's Qris (Quick Response Indonesian Standard) in SME'S</i>	Hasil penelitian menemukan bahwa kualitas informasi tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna QRIS. Kemudian kualitas sistem dan kemudahan bertransaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan. Kemudahan bertransaksi merupakan variabel yang paling dominan mempengaruhi kepuasan pengguna.
6	Wildan et al. (2023)	<i>Pengaruh Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Terhadap Kepuasan Nasabah</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa QRIS sebagai alat pembayaran elektronik memiliki dampak positif terhadap kepuasan nasabah. Beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan nasabah, seperti kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, keamanan, dan kualitas layanan, juga berpengaruh



			terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. QRIS memiliki keunggulan-keunggulan yang membedakannya dari alat pembayaran tunai. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan penggunaan, di mana transaksi menggunakan QRIS tidak melibatkan proses penghitungan uang tunai yang memakan waktu dan biaya. Hal ini berdampak positif terhadap kepuasan nasabah karena mereka dapat melakukan transaksi dengan cepat dan efisien.
7	Khameswara et al (2023)	<i>Analysis of Intention to Use Factors using Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) in Indonesia</i>	Dari delapan hipotesis diperoleh hasil bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku membayar QRIS adalah persepsi kepercayaan, sikap yang didukung oleh kebiasaan, Inovasi pribadi, dan Persepsi Risiko Finansial yang membuat pengguna tetap setia menggunakan pembayaran QRIS. Mobile banking atau e-wallet karena rasa percaya, aman, efektif, dan efisien sudah menjadi kebiasaan baru dalam bertransaksi. Selain itu, pengguna juga memiliki kendali penuh atas pengeluarannya dengan batas pembayaran setiap transaksi. Namun ada beberapa indikator yang tidak signifikan. Bukan berarti indikator-indikator tersebut tidak mempengaruhi penggunaan QRIS, namun pengguna sudah merasakan dampaknya dan tidak memerlukan



			penambahan indikator-indikator tersebut.
7	Putri, et.al (2023)	<i>The Influence of Perceived Ease and Risk of Use and Financial Literacy on Decisions to Make Transactions Using QRIS in SMES in South Denpasar</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di Denpasar Selatan, risiko penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) di Denpasar Selatan dan literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) di Denpasar Selatan.
8	Mareta (2023)	Determinants Of Interest Using Qris As A Payment Technology For E-Wallet By Z Generation In Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, kepercayaan, pengaruh sosial, dan promosi mempunyai pengaruh positif, sedangkan risiko mempunyai pengaruh negatif terhadap minat Gen Z di Indonesia dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS di E-wallet.
9	Pandu (2023)	<i>Analysis The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Social Influence on Intention to Use (Study: Millennial QRIS User in Padang)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kegunaan, variabel persepsi kemudahan penggunaan, dan variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel niat menggunakan.



10	Silaen, et.al (2021)	<i>Effect analysis of benefit perception, ease perception, security and risk perception of merchant interest in using quick response indonesia standard (QRIS)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang menggunakan QRIS, persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang menggunakan QRIS, keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang menggunakan QRIS dan persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang menggunakan QRIS. Q
11	Listiawati, et.al (2022)	<i>QRIS Efficiency in Improving Digital Payment Transaction Services for Culinary Micro-Small and Medium Enterprises in Depok City</i>	Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan QRIS membuat pembayaran digital pada UMKM kuliner di Depok menjadi lebih efisien.





Optimized using
trial version
www.balesio.com