

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi mempunyai peranan penting dalam memberikan kemudahan di berbagai bidang. Begitu juga dalam kegiatan bisnis, teknologi berkembang dengan cepat, dan memberikan berbagai kemudahan dalam menerapkan strategi bisnis agar mampu bersaing. Semakin ketatnya persaingan bisnis, sehingga memerlukan teknologi dalam perkembangan perusahaan. Akan tetapi hanya perusahaan yang mempunyai modal yang cukup yang dapat mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan pemanfaatan teknologi pada usaha kecil masih bukan merupakan prioritas dalam melakukan perkembangan. Salah satunya dalam proses pembayaran, pedagang kecil masih menggunakan *system* pembayaran dengan uang *cash*.^[1]

Teknologi Informasi sebagai kebutuhan yang mendasar pada kehidupan sehari – hari, setiap orang pasti melakukan transaksi dalam setiap harinya untuk memenuhi berbagai kebutuhan. Transaksi yang awalnya menggunakan uang *cash*, sekarang mengalami kemajuan yang sangat cepat. Seiring berkembangnya waktu, transaksi perbankan memberikan pelayanan menggunakan internet *banking*.^[2] yang di dalamnya terdapat e-Money sebagai alat pembayaran digital. Dalam pemanfaatannya e-Money juga dapat digunakan dalam bentuk dompet digital seperti Ovo, Gopay, Shopeepay yang pembayarannya dapat menggunakan *QR Code*. *QR Code* yang digunakan sekarang ini adalah QRIS (Quick Response Indonesia Standard)^[3]

QRIS (Quick Response Indonesia Standard) merupakan pembayaran digital di Indonesia dengan menggunakan QR Code. Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) telah merilis QRIS pada 17 Agustus 2019. QRIS terdiri dari data informasi dari pebisnis /pengguna, nominal pembayaran, dan mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu dalam transaksi pembayaran. QRIS terintegrasi dengan berbagai macam system transaksi dengan bentuk *barcode*. Dengan menggunakan pembayaran digital ini dapat

berpotensi untuk memperluas jaringan penjualan karena memiliki alternatif lain selain cash[4].

Metode penelitian ini menggunakan TRAM (Technology Readiness Acceptance Model) merupakan model gabungan antara TR (Technology Readiness) dan TAM (Technology Acceptance Model). TR (Technology Readiness) terbagi menjadi dua kelompok antara lain *optimism* dan *innovativeness* sebagai variabel kontribusi, *discomfort* dan *insecurity* sebagai variabel penghambat. Empat variabel TR yang mempengaruhi dua variabel yang berasal dari TAM (*Technology Acceptance Model*) yang terdiri dari *perceived ease of use* Dengan menggunakan pembayaran digital ini dapat berpotensi untuk memperluas jaringan penjualan karena memiliki alternatif lain selain *cash* [4][5].

QRIS memiliki manfaat positif yang membuat transaksi menjadi lebih efektif dan efisien, antara lain, meminimalisir tersebarnya uang palsu. QRIS juga membantu mengurangi kontak fisik sehingga mengurangi penyebaran covid-19. Kurangnya pengetahuan masyarakat dan UMKM terhadap penggunaan QRIS, dapat mempengaruhi cara konsumen dalam melakukan pembayaran atau transaksi. Menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada Desember 2022 QRIS sudah dimanfaatkan oleh sekitar 28,76 juta pengguna (user). Jumlahnya meningkat 4,6% dibanding November 2022, serta tumbuh 92,5% dibanding awal tahun lalu.



Gambar 1. 1 Data Pengguna QRIS Indonesia [6].

Namun pengguna QRIS di Sumatra Barat sepanjang tahun 2022 saat ini berada pada angka 280.000 *user* [6]. Dengan semakin banyaknya UMKM yang belum menggunakan QRIS mempengaruhi terhadap masyarakat yang kebanyakan juga masih belum terbiasa dalam menggunakan QRIS [7]. Kita tidak dapat menemukan waralaba ritel besar antara lain, Sumber Alfaria Trijaya Tbk (Alfamart) dan PT.Indomarco Prismatama (Indomaret) di Kota Padang sehingga memperlambat perkembangan masyarakat dalam melakukan transaksi menggunakan *E-Wallet/QRIS*, hal ini membuat persaingan ritel di Padang terjadi antara peritel lokal, peritel tradisional dan dengan *supplier*[8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat yaitu tingginya masyarakat Kota Padang yang belum menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, maka dibuat rumusan-rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian antara lain:

Permasalahan di Kota Padang adalah tingginya pengguna yang belum terbiasa dalam menggunakan QRIS untuk metode pembayaran digital, melalui permasalahan tersebut diduga para pedagang dan pengguna belum mengetahui manfaat dan kemudahan menggunakan QRIS.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Faktor apa saja yang mempengaruhi minat pengguna sehingga pengguna dapat menerima dan siap untuk menggunakan teknologi QRIS secara berkelanjutan di kota Padang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor yang memengaruhi kesiapan dan minat pengguna dalam menggunakan teknologi QRIS.

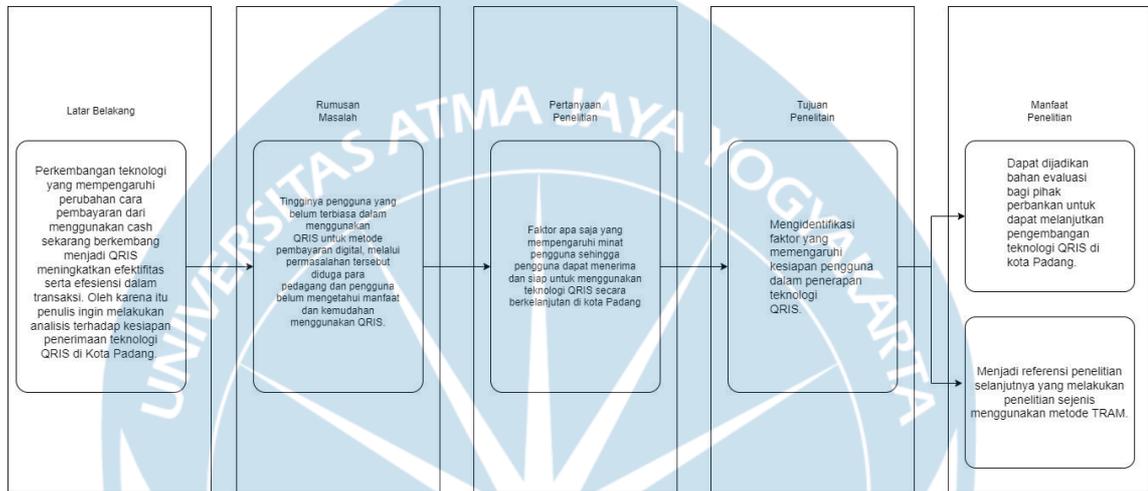
1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada konstruk yang ada pada metode TRAM yang mempengaruhi pengguna dalam kesiapan penggunaan QRIS pada kota Padang.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Dapat dijadikan bahan evaluasi bagi pihak perbankan untuk dapat melanjutkan pengembangan teknologi QRIS di kota Padang.
2. Menjadi referensi penelitian selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis menggunakan metode TRAM.

1.7 Bagan Keterkaitan



Gambar 1.2 Bagan Keterkaitan