

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setelah Bank Indonesia meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada tahun 2014, cashless society menjadi lebih populer di Indonesia. Tujuan GNNT adalah untuk mendorong orang-orang untuk beralih dari pembayaran tunai ke pembayaran non-tunai. Berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor keuangan, telah diubah secara signifikan oleh kemajuan teknologi digital. Salah satu perubahan yang paling signifikan adalah munculnya sistem pembayaran non-tunai, juga dikenal sebagai cashless. Cashless society adalah suatu kondisi di mana orang tidak lagi menggunakan uang tunai untuk melakukan transaksi keuangan, tetapi menggunakan sistem pembayaran digital seperti uang elektronik, bank mobile, dan e-wallet. Untuk individu dan ekonomi secara keseluruhan, membangun masyarakat tanpa uang memiliki banyak manfaat (Kraiwanit, Panpon, & Thimthong, 2019).

Cashless society dapat memberikan kemudahan, keamanan, dan kecepatan dalam bertransaksi, dan juga dapat membantu menghemat uang dan mengurangi risiko kehilangan uang tunai. Karena akses yang semakin mudah terhadap teknologi memungkinkan partisipasi yang lebih besar dari kelompok masyarakat yang sebelumnya tidak dapat berpartisipasi dalam layanan keuangan konvensional, dampak digitalisasi sangat besar di negara-negara berkembang

(Barrett, Davidson, Prabhu, & Vargo, 2015). Sebaliknya, di negara maju, dampak digitalisasi lebih kecil karena populasi yang menua dan lembaga keuangan dengan jumlah orang yang tidak memiliki rekening bank yang sangat rendah (Msweli & Mawela, 2020).

Cashless society dapat memberikan kemudahan, keamanan, dan kecepatan dalam bertransaksi, dan juga dapat membantu menghemat uang dan mengurangi risiko kehilangan uang tunai. Karena akses yang semakin mudah terhadap teknologi memungkinkan partisipasi yang lebih besar dari kelompok masyarakat yang sebelumnya tidak dapat berpartisipasi dalam layanan keuangan konvensional, dampak digitalisasi sangat besar di negara-negara berkembang (Barrett, Davidson, Prabhu, & Vargo, 2015). Sebaliknya, di negara maju, dampak digitalisasi lebih kecil karena populasi yang menua dan lembaga keuangan dengan jumlah orang yang tidak memiliki rekening bank yang sangat rendah (Msweli & Mawela, 2020).

Salah satu contoh dari cashless society saat ini adalah e-money, dompet ini memungkinkan pengguna meletakkan sejumlah uang pada nominal tertentu didalam aplikasi yang dapat digunakan melalui gadget atau telepon genggam. Di Indonesia terdapat beberapa aplikasi yang populer di gunakan kalangan masyarakat yaitu OVO, GoPay, Dana, atau QRIS pada bank. QRIS digunakan untuk menstandarisasi seluruh pembayaran non tunai menggunakan QR code.

Bank Indonesia melalui QRIS telah mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran nontunai menggunakan QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesia Standard) mulai per 1 Januari 2020. Di mana penggunaan QRIS untuk

memberikan keamanan dan kemudahan bagi masyarakat dalam bertransaksi, dikarenakan QRIS memudahkan regulator untuk mengawasi dari satu pintu, dapat digunakan untuk lintas platform dan aplikasi pembayaran. QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet digital, atau mobile banking. QRIS disusun oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang menggunakan standar internasional. Setiap Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan sistem QR wajib mengadopsi QRIS. Hal ini diatur dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur/PADG No. 21/18/2019 tentang Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran.

Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Davis, Bagozzi, dan Warshaw mengenai Technology Acceptance Model (TAM), persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) dapat digunakan sebagai faktor pertimbangan dalam memutuskan untuk menggunakan atau tidaknya suatu teknologi. Persepsi kemudahan penggunaan digunakan untuk mengukur besaran usaha yang diperlukan dalam menggunakan suatu sistem teknologi. Hal tersebut didukung oleh penelitian Setyaningsih, Usman, dan Musyaffi (2023), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap penggunaan QRIS. Persepsi keamanan didefinisikan sebagai bentuk kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi yang diberikan hanya dapat diakses oleh mereka sendiri, dan tidak dapat diakses, bahkan dimanipulasi oleh pihak manapun (Setyaningsih, Usman, dan Musyaffi, 2023). Adanya sistem keamanan pada suatu teknologi harus dapat mencegah, melindungi, dan

menghindarkan dari risiko kejahatan. Faktor keamanan ini menjadi salah satu hal penting bagi seseorang saat akan menentukan sebuah keputusan yang menyangkut hal-hal pribadi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Astriyanita dan Rahmawan (2022), yang menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

Literasi digital merupakan dasar penting untuk meningkatkan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, menyajikan, mengkomunikasikan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital (Rizkinaswara, 2020). Penelitian Nurdien dan Galuh (2023), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara literasi digital terhadap preferensi menggunakan QRIS Mobile. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemahaman yang baik akan literasi digital dapat berdampak pada peningkatan penggunaan cashless.

Tabel 1.1.

Jumlah UMKM di Kelurahan Fontein

Jenis Usaha	Jumlah
Mikro	113
Kecil	8
Menengah	1
Total	122

Sumber: Kolaborasi antara Kelurahan Fontein, Badan Pusat Statistik Kota Kupang, dan Fakultas Sains dan Teknik Universitas Nusa Cendana Kupang

Namun, dari 10 UMKM perdagangan yang telah diwawancarai, hanya 4 UMKM yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Data ini

mengindikasikan adanya hambatan dalam penerimaan teknologi ini, baik dari aspek persepsi maupun literasi digital pelaku UMKM.

Dari wawancara mendalam dengan 10 UMKM perdagangan di Kelurahan Fontein, empat UMKM memakai QRIS karena merasa transaksi lebih mudah, cepat, dan banyak pelanggan yang suka bayar pakai QRIS, ditambah ada pelatihan dari bank atau penyedia layanan. Sementara itu, enam UMKM tidak memakai QRIS karena bingung cara menggunakannya, tidak punya ponsel pintar atau internet bagus, merasa biaya untuk pakai QRIS mahal, dan pelanggan mereka lebih suka bayar tunai. Ada juga yang merasa usaha mereka kecil, jadi tidak butuh teknologi pembayaran digital.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Hidayat, Aisyah, Angga Hendharsa, & Gloria Veronika tahun 2024 dengan judul “Literasi Digital dan Persepsi Kemudahan Pada Cashless Society: Keputusan Adopsi Pembayaran Cashless Pada UMKM di Pontianak” dan hasil Penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi (X1) dan literasi digital (X2) berpengaruh terhadap penggunaan QRIS (Y). Serta penelitian yang dilakukan oleh Mirva Rahyana dan Heri Abrianto Tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Literasi Digital, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Dalam Menggunakan QRIS” dan hasil penelitian menunjukan bahwa variabel persepsi (X1) berpengaruh tetapi variabel literasi digital (X2) tidak berpengaruh terhadap penggunaan QRIS (Y).

Penelitian ini dilakukan karena QRIS memiliki potensi besar untuk membantu pelaku UMKM perdagangan di Kelurahan Fontein, tetapi banyak dari

mereka yang masih ragu untuk menggunakannya. Alasan utama penelitian ini adalah untuk memahami mengapa sebagian UMKM mau menggunakan QRIS dan sebagian lainnya tidak, dengan melihat cara pandang mereka tentang kemudahan dan keamanan teknologi ini, serta kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi digital. QRIS bisa membuat transaksi lebih mudah karena pelaku usaha hanya perlu menunjukkan satu kode QR untuk menerima pembayaran dari berbagai aplikasi, seperti GoPay, OVO, atau mobile banking. Ini jauh lebih cepat dibandingkan menghitung uang tunai, terutama saat pelanggan ramai. Selain itu, QRIS lebih aman karena mengurangi risiko kehilangan uang tunai akibat pencurian atau kesalahan perhitungan, dan pelaku usaha bisa melihat riwayat transaksi langsung di aplikasi. Penelitian ini ingin mencari tahu apakah pelaku UMKM merasa QRIS benar-benar membantu atau justru terasa sulit digunakan, dan apakah mereka percaya bahwa sistem ini aman.

Selain itu, banyak pelaku UMKM yang masih kesulitan memahami teknologi. Misalnya, mereka mungkin tidak tahu cara membuat kode QR atau memeriksa pembayaran di aplikasi, atau merasa takut kalau data mereka akan bocor. Penelitian ini penting untuk memahami apakah kurangnya pengetahuan tentang teknologi menjadi alasan utama mereka enggan menggunakan QRIS. Dengan memahami hal ini, penelitian ini bisa memberikan saran sederhana, seperti pelatihan singkat atau panduan mudah, agar UMKM lebih percaya diri menggunakan QRIS. Penelitian ini juga ingin mendukung program pemerintah melalui Bank Indonesia, yang sedang gencar mendorong UMKM beralih ke pembayaran digital untuk membuat ekonomi lebih modern dan inklusif. Dengan

mengetahui apa yang membuat UMKM ragu, seperti kekhawatiran tentang biaya atau keamanan, penelitian ini bisa membantu pemerintah atau bank membuat solusi yang lebih tepat, seperti memberikan alat gratis untuk menampilkan kode QR atau menjelaskan manfaat QRIS dengan cara yang mudah dimengerti.

Namun, QRIS juga memiliki beberapa kekurangan yang mungkin membuat UMKM ragu untuk menggunakannya. Pertama, untuk menggunakan QRIS, pelaku usaha harus memiliki smartphone atau alat untuk menampilkan kode QR. Bagi UMKM kecil yang keuntungannya pas-pasan, membeli ponsel bisa terasa mahal. Kedua, QRIS sangat bergantung pada koneksi internet. Terdapat pelaku usaha yang tidak mempunyai mobile data atau Wi-Fi membuat pelaku usaha dan pelanggan frustrasi. Ketiga, proses pendaftaran QRIS bisa terasa rumit bagi UMKM yang tidak terbiasa dengan teknologi. Terakhir, beberapa UMKM khawatir tentang keamanan, seperti risiko penipuan jika kode QR mereka disalahgunakan atau jika pelanggan mengaku sudah membayar padahal belum. Kekurangan-kekurangan ini bisa membuat UMKM merasa bahwa uang tunai lebih mudah dan aman, meskipun QRIS sebenarnya menawarkan banyak manfaat.

Berdasarkan data dan alasan di atas diperlukan penelitian dikarenakan persepsi masyarakat seperti keamanan, kemudahan, dan manfaat QRIS, serta literasi digital yang mempengaruhi pemahaman dan kemauan mereka untuk beralih ke sistem pembayaran digital ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi QRIS sehingga dapat mendukung pengembangan strategi yang lebih tepat untuk meningkatkan penggunaan QRIS di daerah tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, masih ada pengusaha yang menggunakan belum fitur QRIS. Oleh karena itu berdasarkan masalah yang ada, perlu diketahui Analisis Pengaruh Persepsi dan Literasi Digital Pelaku UMKM Perdagangan Terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein Kota Kupang.

1.3. Persoalan Penelitian

Berdasarkan judul diatas maka, persoalan yang akan penulis teliti dalam penelitian sebagai berikut :

1. Apakah Persepsi Pelaku UMKM Perdagangan berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein?
2. Apakah Literasi Digital Pelaku UMKM Perdagangan berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan penelitian

- 1) Untuk mengetahui Persepsi Pelaku UMKM Perdagangan berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein.
- 2) Untuk mengetahui Literasi Digital Pelaku UMKM Perdagangan berpengaruh terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein.

b. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Akademik

Secara akademik, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang Analisis Pengaruh Persepsi dan Literasi Digital Pelaku UMKM Perdagangan Terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein yang berkaitan dengan Manajemen Kewirausahaan pada khususnya Fakultas Ekonomi Universitas Kristen Artha Wacana Kupang.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan suatu masukan tentang Analisis Pengaruh Persepsi dan Literasi Digital Pelaku UMKM Perdagangan Terhadap Penggunaan QRIS di Kelurahan Fontein guna meningkatkan ilmu pengetahuan dibidang Manajemen Kewirausahaan khususnya mengenai dunia Kewirausahaan.