

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Sistem Pembayaran

Secara terminologi sistem pembayaran terdiri atas dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan sesuatu. Sistem bisa kita artikan sebagai suatu tatanan atau susunan berupa struktur yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen yang berkaitan satu dengan lainnya secara teratur dan terencana untuk mencapai tujuan yang sama.

Sedangkan kata “pembayaran” diartikan sebagai perpindahan nilai antara dua belah pihak. Pihak yang dimaksud adalah pihak penjual dan pihak pembeli. Sehingga dalam setiap kegiatan ekonomi ketika terjadi pemindahan barang dan jasa pasti akan melibatkan yang disebut dengan proses pembayaran.

Sistem pembayaran adalah rangkaian prosedur, mekanisme atau teknologi yang digunakan untuk mengatur dan memfasilitasi transfer uang atau nilai antara individu, bisnis, atau lembaga. Sistem pembayaran mencakup berbagai jenis transaksi keuangan termasuk pembayaran untuk pembelian barang dan jasa, pengiriman dana, pemrosesan gaji, dan transaksi keuangan lainnya (Pohan, 2013)

Sedangkan menurut Mulyati sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan kontrak atau perjanjian, fasilitas, operasional dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan

penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran nilai antar perorangan bank dan lembaga lainnya.

Sistem pembayaran dapat disimpulkan sebagai sebuah struktur atau tatanan yang mendukung kegiatan transaksi atau pemindahan dana agar dapat berjalan dengan baik.

a. Prinsip Dasar Sistem Pembayaran

Terdapat beberapa prinsip kebijakan sistem pembayaran berdasarkan peraturan Bank Indonesia yaitu:

1) Kelancaran

Kelancaran merupakan kemampuan sistem pembayaran untuk menjamin transaksi pembayaran dapat dilakukan secara efisien, cepat, aman, dan dapat diandalkan.

2) Keamanan

Sistem pembayaran harus aman dan terhindar dari risiko penipuan, pencurian identitas atau serangan *cyber*.

3) Keterbukaan

Sistem pembayaran harus transparan dan terbuka bagi semua pihak yang terlibat sehingga memungkinkan akses yang adil dan seimbang bagi pengguna.

4) Stabilitas

Sistem pembayaran harus stabil dan dapat beroperasi secara terus menerus tanpa gangguan atau risiko kegagalan sistem.

b. Jenis- Jenis Sistem Pembayaran

Ada dua jenis sistem pembayaran yaitu sebagai berikut:

1) Pembayaran tunai

Menurut (Pohan, 2011) adalah sistem pembayaran di mana pembeli membayar barang atau jasa yang dibelinya dengan menggunakan uang tunai. Dalam pembayaran tunai, tidak ada instrumen pembayaran yang dikeluarkan seperti cek atau kartu kredit melainkan pembayaran langsung dilakukan dengan menggunakan uang yang berlaku di negara tersebut. Pembayaran tunai merupakan cara pembayaran yang paling sederhana dan umum digunakan dalam kegiatan transaksi sehari-hari baik dalam perdagangan maupun konsumen. Transaksi tunai sangat populer karena mudah digunakan, cepat, dan tidak melibatkan biaya tambahan seperti bunga atau fee transaksi lainnya. Namun pembayaran tunai juga memiliki risiko keamanan seperti risiko kehilangan atau pencurian uang tunai yang dibawa dalam jumlah besar.

Karakteristik pembayaran tunai. Berikut ini adalah beberapa karakteristik pembayaran tunai:

- a) Sederhana: Pembayaran tunai adalah cara pembayaran yang paling sederhana dan mudah digunakan oleh semua orang karena tidak memerlukan instrumen pembayaran atau perangkat khusus untuk melakukan transaksi.
- b) Biaya rendah: Pembayaran tunai tidak memerlukan biaya tambahan seperti bunga atau fee transaksi lainnya, sehingga biaya yang

dibutuhkan untuk melakukan pembayaran sangat rendah.

- c) Tidak terlacak: Transaksi tunai tidak dapat dilacak secara elektronik seperti halnya dengan pembayaran elektronik, sehingga sulit untuk melakukan audit atau pelacakan transaksi tersebut.

2). Pembayaran *non* tunai

Pembayaran *non* tunai adalah jenis pembayaran yang tidak menggunakan uang tunai secara langsung, melainkan menggunakan alat pembayaran seperti kartu kredit/debit, transfer bank, *e-wallet* atau sistem pembayaran online lainnya (Muliati et al., 2021). Keuntungan menggunakan pembayaran non tunai antara lain:

- a) Keamanan: Pembayaran non tunai lebih aman dibandingkan dengan pembayaran tunai karena tidak perlu membawa uang tunai secara fisik dan tidak mudah dicuri atau hilang.
- b) Efisiensi: Pembayaran non tunai memungkinkan transaksi dilakukan dengan cepat dan efisien menghindari waktu antrean di bank atau ATM.
- c) Kemudahan: Pembayaran non tunai membuat transaksi lebih mudah dan nyaman terutama untuk pembayaran jarak jauh atau pembelian online.
- d) Kecepatan: Pembayaran non tunai memungkinkan transaksi dilakukan secara instan dan *real-time* memungkinkan pembayaran yang lebih cepat dan efisien.

2. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

a. Pengertian *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

QRIS (Quick Response Indonesian Standard) adalah standar nasional untuk kode QR yang bertujuan mempermudah pembayaran melalui kode QR di Indonesia. Inisiatif ini diluncurkan oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019 dan secara resmi diaktifkan mulai 1 Januari 2020 dengan motto UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, dan Langsung). *QRIS* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kostumisasi transaksi pembayaran, mempercepat inklusi keuangan di Indonesia, mendorong pertumbuhan UMKM, dan pada akhirnya merangsang pertumbuhan ekonomi negara.

Makna *QRIS* menurut BI adalah:

- 1) Universal, inklusif untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk pembayaran dalam dan luar negeri.
- 2) Gampang, yaitu masyarakat dapat bertransaksi dengan mudah dan aman melalui ponsel.
- 3) Untung, yaitu penggunaan *QRIS* menguntungkan baik pembeli maupun penjual karena transaksi menjadi lebih efisien melalui satu kode QR yang berlaku untuk berbagai aplikasi pembayaran di ponsel.
- 4) Langsung, yaitu transaksi dengan *QRIS* terjadi secara langsung dan cepat, mendukung kelancaran sistem pembayaran (Ana, 2020) .

Penggunaan transaksi dengan *QRIS* memiliki minimal transaksi sebesar Rp 1 hingga Rp 1.000 dan maksimal Rp 2.000.000 per transaksi. Selain itu,

penyedia aplikasi pembayaran memiliki kewenangan untuk menetapkan batas kumulatif harian dan/atau bulanan terhadap transaksi *QRIS* oleh pengguna, sesuai dengan manajemen risiko yang diterapkan oleh masing-masing penyedia.

Bank Indonesia meluncurkan *QRIS* dengan tujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital. *QRIS* dapat digunakan dalam berbagai jenis pembayaran melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik atau mobile banking. Dengan *QRIS* semua transaksi pembayaran dapat dijalankan menggunakan satu kode QR Pembayaran yang sama, meskipun pengguna menggunakan instrumen pembayaran yang berbeda-beda. Hal ini memungkinkan karena setiap aplikasi dari penerbit instrumen pembayaran dapat memindai dan mengenali standar *QRIS* yang terdapat dalam QR Code pembayaran di berbagai tempat seperti toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata dan donasi.

b. Model Penggunaan *QRIS*

QRIS memiliki 2 model penggunaan QR Code Pembayaran yaitu:

1). *Merchant Presented Mode (MPM)*

- a) Dalam mode ini, transaksi dipicu oleh transfer dari akun nasabah di penerbit.
- b) Menggunakan standar QR khusus.
- c) Ada dua jenis *MPM*: Static (hanya butuh stiker) cocok untuk usaha kecil, dan Dynamic (butuh perangkat *EDC*) cocok untuk usaha menengah dan besar.

d) Contoh usaha yang biasanya menggunakan *QRIS* model *MPM* termasuk Pedagang Kaki Lima, Pasar Tradisional, Toko Rantai (*Chain Store*), Toko *Online*, Tempat Ibadah dan Donasi, Pameran Acara, dan Tempat Parkir.

2). *Customer Present Mode (CPM)*

e) Pada model ini, transaksi dipicu oleh merchant yang menagih pembayaran melalui acquirer, mengambil dana dari akun nasabah.

f) Memerlukan QR dengan format khusus, scanner, serta aplikasi *Point of Sale (POS)*.

g) Investasi diperlukan untuk perangkat scanner, aplikasi *POS*, dan pelatihan yang lebih detail bagi merchant.

h) *CPM* lebih sesuai untuk bisnis besar dan menengah, serta dapat berperan sebagai tambahan pada model pembayaran digital yang sudah ada.

i) Model ini juga dapat berfungsi sebagai pilihan pembayaran dalam sektor transportasi karena dapat digunakan bahkan tanpa sinyal koneksi yang stabil.

c. Metode *QRIS*

Berdasarkan informasi dari Bank Indonesia, metode *QRIS* pada model *Merchant Presented Mode (MPM)* terbagi menjadi 2 jenis tampilan *QR Code* di toko yang nantinya akan di scan oleh ponsel konsumen:

1) Statis:

a) *QR Code* dipilkan melalui stiker atau cetakan lain.

- b) Setiap transaksi menggunakan *QR Code* yang sama.
- c) *QR Code* belum mencantumkan jumlah pembayaran yang harus dibayar, sehingga konsumen perlu memasukkan jumlah yang ingin dibayar.

2) Dinamis:

- a) *QR Code* di tampilkan dalam struk yang dicetak oleh mesin *EDC* atau muncul pada monitor.
- b) Setiap transaksi memiliki *QR Code* yang berbeda.
- c) *QR Code* sudah mencantumkan jumlah pembayaran yang harus dibayarkan

b. Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP)

QRIS sudah memberikan persetujuan ke beberapa PJSP untuk dapat melakukan pembayaran melalui *QRIS*. Adapun PJSP yang telah mendapatkan persetujuan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Bank

| No | Nama Penyelenggara | Nama Produk |
|----|--------------------------------|--------------------|
| 1 | PT BCA, Tbk | SakuKu, BCA MOBILE |
| 2 | PT Bank CIMB Niaga, Tbk | Octo Mobile |
| 3 | PT Bank DKI | JakOne |
| 4 | PT Bank Mandiri (Persero), Tbk | - |
| 5 | PT Bank Maybank Indonesia, Tbk | Maybank QR Pay |
| 6 | PT Bank Mega, Tbk | M-SMILE |
| 7 | PT Bank Nationalnobu, Tbk | Nobu ePay |
| 8 | PT BNI (Persero), Tbk | - |
| 9 | PT Bank Permata, Tbk | Permata Mobile X |
| 10 | PT BRI (Persero), Tbk | <i>QRIS</i> BRI |

| No | Nama Penyelenggara | Nama Produk |
|----|---|----------------------------------|
| 11 | PT Bank Sinarmas, Tbk | SimobilPlus |
| 12 | PT Bank Danamon Indonesia, Tbk | QR Danamon |
| 13 | PT Bank Pembangunan Daerah Bali | QRIS bpd Bali |
| 14 | PT Bank Syariah Mandiri | Mandiri Syariah Mobile |
| 15 | PT Bank BRI Syariah, Tbk | BRISPay |
| 16 | PT Bank KEB Hana Indonesia | MyHana Mobile Banking |
| 17 | PT Bank OCBC NISP, Tbk | One Mobile |
| 18 | PT Bank Nagari | Nagari Mobile Banking |
| 19 | PT Bank UOB Indonesia | TMRW |
| 20 | PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat & Banten Tbk | Digi Cash |
| 21 | PT Bank Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Timur | Jatim Code |
| 23 | PT Bank BTPN, Tbk | Jenius QR |
| 24 | PT Bank Pembangunan Daerah Sumatera Selatan dan Bangka Belitung | Bank Sumsel Babel Mobile Banking |

Sumber: QRIS.id

Tabel 2.
Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran Non Bank

| No | Nama Penyelenggara | Nama Produk |
|----|-----------------------------------|---------------|
| 1 | PT Airpay International Indonesia | ShopeePay |
| 2 | PT Dompot Anak Bangsa | GoPay |
| 3 | PT Espay Debit Indonesia | Dana |
| 4 | PT Fintek Karya Nusantara | LinkAja |
| 5 | PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk | t-money, QREN |
| 6 | PT Visinet Internasional | OVO |
| 7 | PT Verita Sentosa Internasional | Paytren |
| 8 | PT Transaksi Artha Gemilang | OttoCash |
| 9 | PT Bluepay Digital International | Bluepay Cash |
| 10 | PT Nusa Satu Inti Artha | DokuPay |

| No | Nama Penyelenggara | Nama Produk |
|----|----------------------------|--------------------------------|
| 11 | PT Bimasakti Multi Sinergi | SpeedCash |
| 12 | PT MNC Teknologi Nusantara | SPIN (Smart Payment Indonesia) |
| 13 | PT Finnet Indonesia | Finepay Money |
| 14 | PT Buana Media Teknologi | GudangVoucher |
| 15 | PT Netzme Kreasi Indonesia | E-Money |
| 16 | PT Datacell Infomedia | Paydia |
| 17 | WeChat | WeChat Pay |

Sumber: *QRIS.id*

3. Dompot Digital (e-wallet)

a. Pengertian Dompot Digital (*e-wallet*)

E-wallet adalah layanan elektronik yang digunakan untuk menyimpan informasi mengenai instrumen pembayaran seperti alat pembayaran melalui kartu atau uang elektronik yang memiliki kemampuan untuk menyimpan dana dan melakukan pembayaran (Alsuykri, 2021). Sedangkan menurut (Nugroho, 2016) *e-wallet* adalah bentuk pembayaran elektronik yang dilakukan melalui *smartphone* atau perangkat *gadget* menggantikan penggunaan uang tunai. Dengan kata lain, *e-wallet* adalah sarana pembayaran digital yang dapat dengan mudah dipahami.

Hutami dan Septyarini (2018) menjelaskan bahwa *e-wallet* (dompot elektronik) mengacu pada bentuk "dompot" sementara atau akun yang berisi dana dalam sebuah aplikasi daring yang bertujuan untuk mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi tanpa uang tunai.

Jadi, *e-wallet* adalah aplikasi layanan elektronik yang berfungsi sebagai dompet digital untuk menyimpan dana dalam aplikasi daring. Hal ini

memungkinkan transaksi *non* tunai yang praktis dan efisien dengan kemampuan menyimpan informasi pembayaran dan data pribadi pengguna. *e-wallet* dapat diakses melalui *Smartphone* atau *Gadget* sesuai peraturan Bank Indonesia memberikan alternatif modern dalam pembayaran.

Dengan *e-wallet* pengguna dapat melakukan berbagai transaksi seperti membayar tagihan, membeli pulsa, membeli tiket pesawat atau kereta api, belanja online, dan masih banyak lagi. *E-wallet* juga memudahkan pengguna dalam melakukan transfer uang ke rekening orang lain. *E-wallet* umumnya aman dan nyaman digunakan karena dilengkapi dengan teknologi keamanan seperti enkripsi data dan pengamanan PIN. Selain itu, *e-wallet* juga memberikan kemudahan dalam melacak dan mengelola pengeluaran keuangan (Junadi, 2015).

Indonesia memiliki 42 *e-wallet* yang terdaftar di Bank Indonesia. Namun, ada 10 *e-wallet* yang memiliki pengguna terbanyak, yaitu GoPay, Ovo, Dana, Link Aja, Jenius, Go Mobile, isaku, sakuku, Doku, dan Paytren eMoney (Iskandar, 2023)

4. Minat Pengguna

a. Pengertian Minat Pengguna

(Ardianto et al., 2021) menjelaskan bahwa minat seseorang untuk menggunakan suatu produk atau jasa muncul ketika individu tersebut yakin bahwa produk atau jasa tersebut dapat memenuhi kebutuhan mereka. Seiring dengan peningkatan kualitas produk, minat individu dalam menggunakannya pun semakin meningkat.

(Safitri & Diana, 2020) berpendapat bahwa pengguna akan secara konsisten menggunakan teknologi jika mereka merasa puas saat menggunakan produk tersebut dan ini akan menghilangkan keraguan mereka dalam menggunakan teknologi tersebut. Oleh karena itu, minat untuk menggunakan teknologi akan timbul ketika individu merasakan dorongan dan kepuasan terhadap penggunaan teknologi yang mereka pilih.

b. Indikator Minat Penggunaan

Adapun beberapa indikator minat penggunaan menurut Ferdinand adalah sebagai berikut:

- 1) Minat transaksional yaitu seseorang ingin menggunakan layanan yang diminati
- 2) Minat refrensial yaitu kecenderungan seseorang untuk merefrensikan layanan kepada orang lain
- 3) Minat preferensial yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada layanan tersebut. Preferensi ini hanya dapat diganti jika terjadi sesuatu dengan layanan preferensinya
- 4) Minat eksploratif yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai layanan yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat - sifat positif dari layanan tersebut (Hasan, 2018).

5. Kelancaran Betransaksi

Kelancaran dalam arti luas merujuk pada suatu kondisi di mana segala hal berjalan dengan baik tanpa hambatan atau gangguan yang signifikan.

Dalam konteks ini kelancaran terjadi ketika individu atau kelompok sedang menuju pencapaian tujuan tertentu. Keadaan ini dianggap positif karena dapat menjadi dorongan atau motivasi untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia lancar adalah tidak tersendat-sendat atau tidak tersangkut-sangkut. Kelancaran memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan suatu tugas atau pekerjaan. Suatu tugas atau pekerjaan akan terlaksana apabila ada kelancaran pekerjaan tersebut. Maka, kelancaran menjadi faktor pendorong bagi mahasiswa dalam menjalankan aktivitasnya yang pada akhirnya akan berdampak pada pencapaian hasil yang diharapkan.

Sedangkan transaksi mengacu pada suatu peristiwa di bidang ekonomi atau keuangan yang melibatkan minimal dua belah pihak yang saling melakukan pertukaran. Transaksi bisa melibatkan ikatan bisnis pertukaran barang atau jasa, peminjaman berdasarkan kesepakatan atau berdasarkan ketetapan hukum atau prinsip syariah yang berlaku. Dalam kerangka ekonomi yang bersifat Islami, transaksi wajib mematuhi hukum-hukum Islam karena dianggap sebagai perbuatan yang memiliki nilai ibadah di mata Allah SWT. Secara umum transaksi dalam konteks ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu transaksi yang diperbolehkan dan transaksi yang diharamkan.

Dapat disimpulkan bahwa kelancaran dalam transaksi adalah keadaan dimana proses pertukaran atau aktivitas ekonomi antara dua pihak atau lebih berjalan dengan lancar tanpa mengalami hambatan atau kesulitan yang signifikan. Dalam konteks ini, transaksi berlangsung secara efisien tanpa terjadi kendala yang mengganggu alur prosesnya. Kelancaran dalam transaksi

memiliki dampak positif terhadap efektivitas dan efisiensi pelaksanaan transaksi itu sendiri serta dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan yang diinginkan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut.

Menurut (Siregar, 2019) indikator kelancaran transaksi ada 4, yaitu;

- a. Waktu mengacu pada durasi yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi, mulai dari inisiasi hingga penyelesaian.
- b. Kecepatan Transaksi berfokus pada sejauh mana suatu transaksi dapat diproses dengan cepat. Ini melibatkan kemampuan sistem untuk menangani sejumlah besar transaksi dalam waktu yang singkat.
- c. Efisiensi Transaksi mencakup aspek-aspek seperti penggunaan sumber daya yang minimal untuk menyelesaikan transaksi, menghindari pemborosan, dan memaksimalkan output. Sistem atau proses yang efisien dapat menghasilkan transaksi dengan biaya operasional yang rendah dan kinerja yang optimal.
- d. Ketepatan dalam Bertransaksi menunjukkan sejauh mana suatu transaksi dapat dilakukan tanpa kesalahan atau ketidakakuratan.

6. Keamanan Bertransaksi

Menurut (Josang, 2006) konsep keamanan pada umumnya dapat diartikan sebagai keadaan dimana seseorang berada dalam kondisi bebas dari ancaman atau bahaya. Definisi ini memiliki cakupan yang luas dan mencakup perlindungan terhadap individu dari berbagai bentuk kejahatan, baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Sementara itu, ancaman keamanan diartikan sebagai situasi, kondisi, atau peristiwa yang memiliki potensi untuk

mengancam data atau jaringan. Ancaman ini dapat berupa potensi perusakan, kebocoran, perubahan, atau penyalahgunaan data. Definisi ini menunjukkan bahwa ancaman keamanan berkaitan dengan potensi risiko terhadap integritas, kerahasiaan dan ketersediaan data atau sistem jaringan.

Sedangkan menurut (Pratama & Eka, 2015) menyatakan bahwa keamanan dalam sebuah aplikasi memiliki signifikansi yang tidak kalah pentingnya. Keamanan dianggap sebagai elemen yang mutlak harus disediakan oleh pelaku bisnis, baik dalam bentuk produk, layanan, maupun kombinasi keduanya. Keamanan ini memberikan rasa kenyamanan bagi para pengguna dan memiliki dampak positif terhadap kepercayaan konsumen. Sebagai akibatnya, tingkat kepercayaan yang tinggi ini dapat berujung pada peningkatan jumlah penjualan.

Menurut (Raman & Viswanathan, 2011) aspek yang merupakan indikator keamanan yaitu jaminan Keamanan. Jaminan keamanan memiliki peran yang penting dalam meredakan kekhawatiran konsumen terkait potensi penyalahgunaan data pribadi dan risiko kerusakan data transaksi. Ketika jaminan ini dapat dipenuhi dan memenuhi harapan konsumen, maka konsumen akan merasa lebih percaya diri untuk berbagi informasi pribadi mereka dan akan lebih cenderung melakukan pembelian dengan perasaan yang aman.

7. Teori TAM (*Technology Acceptance Model*)

Teori Penerimaan Teknologi atau *Theory of Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986. Menurut

(Jogiyanto, 2007) *TAM* adalah suatu model yang digunakan untuk mengukur penerimaan sistem teknologi informasi oleh para pengguna. Model ini fokus pada pengukuran persepsi individu terhadap kemudahan dan manfaat yang dirasakan dari penggunaan teknologi atau sistem baru. Dalam kerangka *TAM* terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi manfaat mengacu pada keyakinan individu tentang manfaat yang akan diperoleh dari penggunaan teknologi tersebut, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan berkaitan dengan pandangan individu tentang sejauh mana teknologi tersebut mudah digunakan.

Tujuan utama *TAM* adalah untuk memberikan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi. Dengan menganalisis persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan, model ini membantu menjelaskan mengapa individu cenderung tertarik dan bersedia mengadopsi perilaku penggunaan teknologi baru.

Menurut davis, mendefinisikan bahwa kelancaran transaksi sejauh mana pengguna atau seseorang itu dapat percaya bahwa menggunakan teknologi tidaklah mudah, namun apabila pengguna menganggapnya tidak rumit. (Defri, 2018) mengemukakan bahwa atribut itu mungkin tidak di optimalkan dengan baik sehingga membuat pengguna tidak nyaman dan merasa rumit ketika melakukan transaksi, dibalik dari itu semua maka setiap perusahaan harus memberikan hal yang sesimpel dan semudah mungkin di setiap langkah dalam

melakukan transaksi. Kemudian keamanan di sini mencakup jaminan keamanan data dan transaksi serta kerahasiaan informasi pribadi. Pengguna akan merasa lebih percaya dan nyaman dalam menggunakan teknologi jika mereka merasa bahwa data mereka aman dan transaksi mereka dilindungi dengan baik.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 3. Penelitian Terdahulu

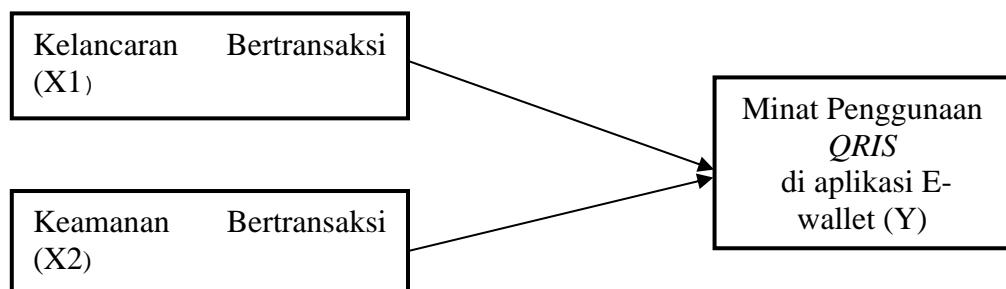
| No | Judul>Nama/ Tahun | Variabel | Metode penelitian | Hasil |
|----|--|--|---|--|
| 1. | Pengaruh Persepsi Kemanfaatan <i>QRIS</i> Dan Kemudahan <i>QRIS</i> Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Uinsu (Rangkuti, 2021) | Independen: <ul style="list-style-type: none"> Persepsi Kemanfaatan Persepsi Kemudahan Dependen <ul style="list-style-type: none"> Efisiensi | Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. | Kemanfaatan <i>QRIS</i> dan Kemudahan <i>QRIS</i> secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. |
| 2. | Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (<i>QRIS</i>) Terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin (Yulianti, 2021) | Independen: <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan Kemudahan Kemanfaatan Dependen: <ul style="list-style-type: none"> Penggunaan <i>E-wallet</i> | Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. | Pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan <i>QRIS</i> berpengaruh positif terhadap Penggunaan <i>E-wallet</i> |
| 3 | Pengaruh Keamanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Dompot Elektronik (<i>E-wallet</i>) (Studi | Independen: <ul style="list-style-type: none"> Keamanan Kemudahan Dependen: <ul style="list-style-type: none"> Minat | Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif | keamanan, dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan <i>e-wallet</i> |

| No | Judul>Nama/ Tahun | Variabel | Metode penelitian | Hasil |
|----|---|--|---|--|
| | Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah Dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon) (Syarifudin, 2021) | | | |
| 4 | Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (<i>QRIS</i>) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali) (Erlita Agustina & Sri Musmini, 2022) | Independen: <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan • Kemudahan • Kredibilitas Dependen: <ul style="list-style-type: none"> • Minat | Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>QRIS</i> |
| 5 | Pengaruh Penggunaan <i>QRIS</i> Pada Aplikasi Mobile Banking Bsi Terhadap Kelancaran Dan Keamanan Bertransaksi Non Tunai Bagi Para Pelaku Umkm (D. M. Ningsih, 2022) | Independen: <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan <i>QRIS</i> Dependen: <ul style="list-style-type: none"> • Kelancaran • keamanan | Jenis penelitian ini bersifat analisis deskriptif kualitatif. | <i>QRIS</i> dapat membantu para UMKM untuk mengalami perkembangan teknologi |

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari

konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka atau bisa dikatakan merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai dengan variabel yang diteliti. Secara rinci, kerangka pikir penelitian disajikan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 1.

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga dapat di anggap atau dipandang sebagai kongklusi atau kesimpulan yang sifatnya sementara, sedangkan penolakan atau penerimaan suatu hipotesis tersebut tergantung dari hasil penelitian terhadap faktor-faktor yang dikumpulkan kemudian diambil suatu kesimpulan.

1. Kelancaran dalam bertransaksi sebagai pengganti pembayaran tunai berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *QRIS* di aplikasi *e-wallet* pada generasi milenial mahasiswa di Kota Makassar
2. Keamanan dalam bertransaksi sebagai pengganti pembayaran tunai berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *QRIS* di aplikasi *e-wallet* pada generasi milenial mahasiswa di kota Makassar