

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat seiring dengan perkembangan zaman. Saat ini manusia sangat bergantung kepada teknologi salahsatunya seperti *smartphone* dan internet yang sangat memudahkan dalam melakukan segala aktivitas diberbagai lini kehidupan manusia. Revolusi ke arah digitalisasi saat ini telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat. Digitalisasi telah berhasil menghadirkan inovasi baru dan memunculkan permasalahan yang cukup kompleks. Saat ini, *smartphone* tak hanya sebagai media komunikasi tetapi sudah menjadi perangkat multifungsi yang membantu manusia dalam melakukan suatu pekerjaannya salah satunya berperan dalam sektor keuangan. Seiring dengan kemajuan ini, sistem pembayaran yang pada awalnya didominasi oleh transaksi tunai atau *cash-based* mengalami suatu pergeseran menuju penggunaan sistem pembayaran non-tunai atau *non-cash* yaitu masyarakat tanpa uang tunai serta dapat disebut sebagai *Cashless Society*. Menurut Kardono (2024) *Cashless Society* adalah perkembangan menuju masyarakat tanpa uang tunai.

Perilaku *Cashless Society* marak digunakan pada beberapa tahun kebelakang sebelum terjadinya pandemi Covid-19 sudah banyak bermunculan aplikasi- aplikasi yang berbasis *Financial Teknologi* atau *Fintech*. *Fintech* menawarkan berbagai manfaat bagi penggunanya, seperti kecepatan, kemudahan dan kenyamanan, sehingga tidak diragukan lagi jika produk-produk keuangan yang berbasis teknologi digital dapat berkembang dengan cepat di berbagai penjuru Indonesia (Rahayu, 2022). Banyak sekali produk *Fintech* yang ada di Indonesia seperti *Mobile banking*, Gopay, OVO, Shopee pay, Dana dan Linkaja. Produk-produk *Fintech* tersebut banyak sekali digunakan oleh masyarakat Indonesia. Seiring dengan perkembangan *Fintech* munculah sebuah sistem pembayaran digital berbasis kode QR (Quick Response Code) yaitu jenis barcode dua dimensi yang digunakan untuk menyediakan akses ke sebuah informasi online dengan mudah melalui kamera digital pada *smartphone* atau tablet (Mahardika, 2022).

Pada tanggal 17 Agustus 2019, Bank Indonesia selaku Bank Sentral meluncurkan standar *Quick Response (QR) Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, *mobile banking*, dan dompet digital yang disebut dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). QRIS merupakan kombinasi berbagai QR Code dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang digunakan sebagai standar yang ditetapkan untuk QR Code di Indonesia pada seluruh layanan finansial, sehingga kode QR

tidak lagi bersumber dari barcode yang berbeda-beda atau hanya dapat dibaca oleh penerbit barcode saja, melainkan menjadi terintegrasi oleh beberapa aplikasi pembayaran digital lainnya. (Bagus Prasasta Sudiatmika & Ayu Oka Martini, 2022).

Revolusi *digital* yang saat ini berkembang sangat pesat di Indonesia terutama dalam sistem keuangan digital, namun sangat disayangkan akses tersebut masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh kemudahan sistem yang belum merata digunakan oleh masyarakat. Kemudahan dalam bertransaksi juga mempengaruhi perubahan gaya hidup masyarakat menjadi lebih konsumtif karena transaksi jual beli dapat dilakukan secara online dan secara cepat dilakukan dalam waktu yang *real time* (Soleha & Hidayah, 2022). Hal ini memberikan dampak yang positif bagi pihak penjual untuk mempromosikan dan melakukan penjualan produknya, sedangkan dipihak konsumen memberikan kemudahan dan efisiensi waktu dalam bertransaksi.

Sebelum memutuskan untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran, masyarakat perlu terlebih dahulu memahami literasi keuangan, mengingat literasi keuangan merupakan pengetahuan tentang pengelolaan keuangan dalam hal pengambilan keputusan terkait keuangan (Soleha & Hidayah, 2022). Pentingnya menerapkan literasi keuangan dalam pemanfaatan *Financial Technology* bertujuan agar teknologi dan inovasi baru dapat bersaing (Soleha & Hidayah 2022). Semakin tinggi tingkat literasi keuangan yang

dimiliki oleh seseorang maka akan semakin tinggi juga minat seseorang untuk menggunakan suatu aplikasi keuangan maupun sistem pembayaran yang berbasis teknologi. Hal ini dapat diperkuat dengan hasil penelitian Yuhelmi et al., (2022) bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap minat dosen dalam menggunakan *Mobile Banking*.

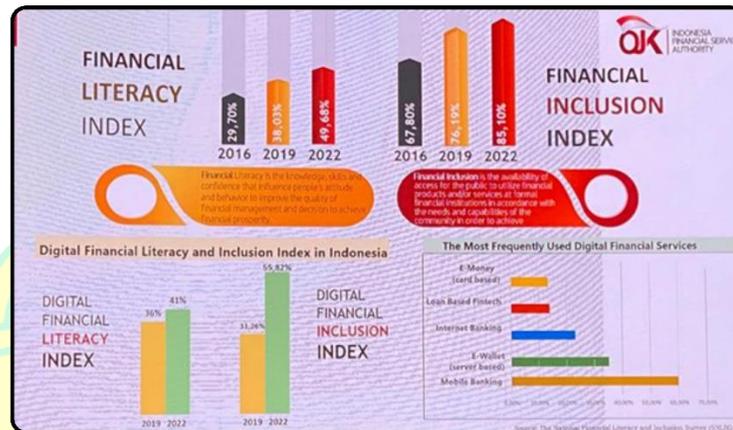
Menurut Audrey (2023) faktor yang mempengaruhi literasi keuangan adalah keluarga dan sekolah. Kedua factor tersebut memainkan peran yang penting dalam proses pendidikan, termasuk peningkatan pengetahuan keuangan. Keluarga dan sekolah adalah dua lingkungan dimana seseorang memperoleh pengetahuan dan pengalaman di berbagai bidang salah satunya adalah tentang keuangan. Kedua lingkungan tersebut mempengaruhi seseorang dalam pemahamannya dalam keuangan. Menurut Dewi & Listiadi (2021) pengelolaan keuangan yang dilakukan siswa merupakan pengelolaan dalam mengontrol pengeluaran keuangan pribadi yang dilakukan secara terus menerus. Ketika siswa sulit untuk mengontrol pengeluarannya dan dengan volume yang tidak terbatas jumlahnya, maka hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki literasi keuangan yang buruk.

Peningkatan penggunaan sistem pembayaran QRIS dalam melakukan transaksi pembayaran di Indonesia melonjak setiap tahunnya. Bank Indonesia melaporkan jumlah pengguna dan volume transaksi QRIS menunjukan pertumbuhan yang positif. Volume transaksi QRIS sudah mencapai 1,2 miliar

transaksi, yang ditargetkan sebesar 1 miliar pada tahun 2023. Dengan perkembangan keuangan digital yang pesat di Indonesia, tidak selaras dengan pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai literasi keuangan.

Hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia berada pada 49,68 persen yang dimana naik dibandingkan tahun 2019 yang hanya mencapai 38,03 persen. Sementara indeks inklusi keuangan pada tahun 2022 mencapai 85,10 persen yang menunjukkan terdapat peningkatan dibanding periode SNLIK sebelumnya di tahun 2019 yaitu sebesar 76,19 persen. Hal tersebut menunjukkan gap antara tingkat literasi dan tingkat inklusi semakin menurun, dari 38,16 persen di tahun 2019 menjadi 35,42 persen di tahun 2022.

Pada acara ASEAN Fest 2023 yang diselenggarakan di Jakarta, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengemukakan bahwa literasi keuangan pada tahun 2019 sebanyak 38,03% dan meningkat pada tahun 2022 yaitu sebesar 49,68%. Hal ini menandakan tingkat kenaikan literasi keuangan sudah meningkat tetapi belum sepenuhnya pemahaman masyarakat Indonesia mengenai literasi keuangan.



Gambar 1. 1 Grafik Peningkatan Literasi Keuangan Digital (2016-2022)

Sumber: Otoritas Jasa Keuangan

Dari grafik literasi keuangan diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan literasi keuangan dari tahun sebelumnya, namun tidak selaras dengan peningkatan yang terjadi terhadap inklusi keuangan di Indonesia. Oleh sebab itu, ketersediaan akses pada berbagai lembaga, produk layanan jasa keuangan, kebutuhan dan kemampuan masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dserta perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan keuangan masyarakat (Otoritas Jasa Keuangan, 2022).

Menurut (OJK, 2024) para pelajar sejak dini perlu mempelajari dan memahami atas produk keuangan karena berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan yang dilakukan OJK pada tahun 2022, indeks literasi

keuangan pelajar sebesar 47,56 persen dan inklusi keuangan pelajar sebesar 77,80 persen dimana angka tersebut masih dibawah 50%. Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengeksplorasi terkait literasi keuangan yang ada pada pelajar.

Minat masyarakat yang tinggi dalam menggunakan QRIS berkaitan dengan adanya perilaku dari individu tersebut. Perilaku tersebut merupakan suatu kebiasaan seperti saat individu memilih, membeli serta menggunakan produk atau jasa untuk memuaskan suatu keinginan dan kebutuhan. Untuk melihat perilaku konsumen dalam terbentuknya minat untuk menggunakan dapat digunakan pendekatan melalui teori Technology Acceptance Model (TAM). Menurut Davis (1986) bahwa Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model untuk mengetahui minat perilaku yang timbul dikarenakan adanya media teknologi.

Sebagai pengguna sistem pembayaran digital, tentu memiliki beberapa pemahaman untuk mempertimbangkan dan menetapkan dalam menggunakan suatu aplikasi layanan keuangan digital. Beberapa faktor yang mempengaruhi pengguna dalam memutuskan untuk menggunakan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* adalah *Percived usefulness* atau persepsi kegunaan. Persepsi kegunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Selain itu, terdapat *Percived ease of use* atau persepsi kemudahan penggunaan yaitu seberapa sejauh seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan

bebas dari sebuah usaha. Kemudahan penggunaan pada suatu layanan keuangan digital menjadikan masyarakat lebih mudah untuk melakukan sebuah transaksi keuangan dengan hanya mengoperasikan aplikasi pada *smartphone*. Berdasarkan penelitian Yasar et al. (2022) mengemukakan bahwa kasus penggunaan aplikasi QRIS di DKI Jakarta menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat untuk menggunakan QRIS.

Setiap inovasi, tak terkecuali QRIS, pasti menemui kendala dalam penerapannya. Walaupun disambut baik, penggunaan QRIS masih dihadapkan pada sejumlah tantangan seperti kualitas koneksi internet, biaya transaksi, dan limit transaksi. QRIS juga menawarkan kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi. Peningkatan literasi keuangan menjadi kunci dalam mengoptimalkan penggunaan QRIS dan mencapai tujuan finansial. Sistem pembayaran QRIS menjadi cara lain dalam sistem pembayaran yang mudah dan dapat mengurangi kontak fisik. Literasi keuangan dibutuhkan dalam mengelola keuangan untuk mencapai tujuan untuk pengambilan suatu keputusan. (Subarno, 2021)

Keputusan menggunakan sebuah aplikasi dipengaruhi oleh persepsi resiko. Menurut Pavlou, “persepsi risiko merupakan suatu situasi tidak pasti dimana seseorang mempertimbangkannya guna memutuskan “Iya” atau “tidak” dalam melakukan transaksi. Masalah utama terhadap penggunaan uang elektronik yaitu *Security and Consumer Protection*. Faktor persepsi risiko yang

berkembang dalam masyarakat akan penggunaan uang elektronik sangat berdampak besar terhadap keputusan masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Berdasarkan penelitian Komang Waheni et al. (2023) Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi resiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan Go-pay secara parsial dan simultan.

Penelitian mengenai teknologi pembayaran digital seperti QR Code maupun *e-wallet* telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Soleha & Hidayah (2022) mengenai pengaruh literasi keuangan dan kemudahan bertransaksi terhadap minat generasi millennial dalam menggunakan dompet digital (ShopeePay). Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Cindy, 2023) variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada mahasiswa sebagai alat pembayaran. Hal ini juga menguatkan bahwa literasi keuangan, kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan memiliki pengaruh dalam menggunakan dompet digital.

Namun berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Seputri & Yafiz (2022) Variabel literasi keuangan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan generasi Z menggunakan QRIS. Hal ini dapat menjadi celah riset (*research gap*) untuk dapat diuji lebih lanjut dalam penelitian ini. Tak hanya itu, isu mengenai literasi keuangan ini masih sangat relevan dan sangat diperlukan untuk didiskusikan dan diteliti terutama pada siswa SMK

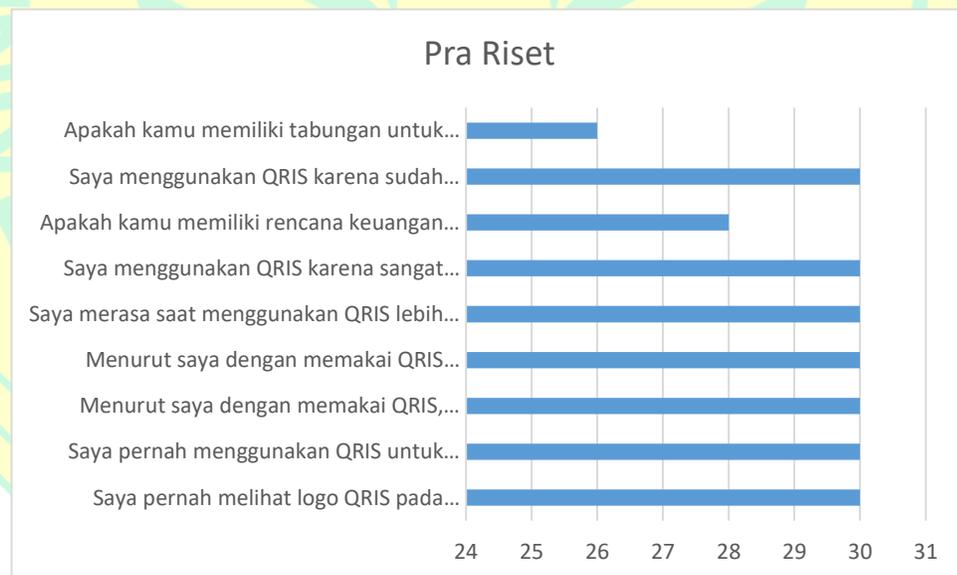
yang dimana mereka merupakan Generasi Z yaitu generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi.

Pada acara Liga Zone 2023 SMPN 109 Jakarta, Kepala KPw Bank Indonesia DKI Jakarta Arlyana Abubakar mengatakan penggunaan QRIS bagi siswa Sekolah Menengah Pertama ke atas saat ini sudah menjadi hal yang lumrah, karena perangkat digital seperti ponsel pasca pandemi COVID-19 sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Kemudian, penggunaannya juga bisa melalui berbagai aplikasi dompet digital tanpa harus terhubung dengan rekening bank. (Berita Jakarta, 2023). Oleh karena itu, peneliti memilih siswa SMK dengan rentan usia 15-19 tahun dikarenakan dengan rentan usia tersebut, merupakan usia awal memiliki rekening maupun sudah dapat mengoperasikan dompet digital dimana didalamnya terdapat sistem pembayaran QRIS.

Pada acara “Pekan QRIS Nasional 2023” Menurut Kepala Perwakilan Bank Indonesia Provinsi DKI Jakarta, Arlyana Abubakar mengemukakan bahwa penggunaan QRIS tertinggi di Jakarta berasal dari wilayah Jakarta Selatan yaitu sebanyak 45%. Peneliti memilih siswa SMKN 6 Jakarta dikarenakan pada sekolah ini, sudah menerapkan sistem pembayaran QRIS baik di kantin maupun di *business center*. Secara geografis SMKN 6 Jakarta terletak di Jakarta Selatan. Peneliti memilih jurusan pemasaran yang diteliti dikarenakan siswa pemasaran mempelajari mengenai sistem pembayaran,

memiliki pemahaman dasar tentang sistem pembayaran sehingga memungkinkan mereka lebih mudah paham terkait pertanyaan penelitian.

Peneliti telah melakukan survei awal atau pra-riset yang dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 30 responden. Survei awal ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS Pada Siswa Jurusan Pemasaran SMKN 6 Jakarta. Dengan hasil yaitu responden berusia antara 15 hingga 18 tahun, pernah menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran dan setuju terhadap pernyataan yang peneliti teliti melalui pra-riset.



Gambar 1. 2 Hasil Pra Riset

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2024)

Dapat dilihat pada gambar 1.2 bahwa hasil pra-riset terdapat 30 orang (100%) menyatakan bahwa QRIS mempermudah untuk melakukan transaksi pembayaran, dengan memakai QRIS menghemat waktu transaksi, menggunakan QRIS lebih cepat dan aman dalam melakukan sebuah transaksi, menggunakan QRIS karena sangat praktis, menggunakan QRIS karena sudah mengetahui kalau aman untuk digunakan. Serta hasil pra riset terdapat 93% menyatakan bahwa siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta memiliki rencana keuangan kedepannya dan 86% menyatakan bahwa memiliki tabungan untuk mempersiapkan kesejahteraan keuangan pada masa mendatang.

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, fokus penelitian ini adalah untuk menggali bagaimana literasi keuangan dan kemudahan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta dan faktor-faktor yang mempengaruhi niat mereka untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembayaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul *“Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS pada Siswa Jurusan Pemasaran SMKN 6 Jakarta.”*

1.2 Fokus Penelitian

Peneitian ini berfokus pada bagaimana literasi keuangan dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap literasi keuangan dan keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemudahan penggunaan dan keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta?
3. Apakah literasi keuangan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan simultan terhadap keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang sudah di paparkan diatas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah:

1. Untuk menganalisis literasi keuangan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta.

2. Untuk menganalisis kemudahan penggunaan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara positif dan simultan antara literasi keuangan dan kemudahan penggunaan, terhadap keputusan menggunakan sistem pembayaran QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMKN 6 Jakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun harapan dari manfaat penelitian ini yaitu dapat memberikan dampak yang positif baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya adalah:

1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, dapat menambah pengetahuan terkait dengan Teori TAM yaitu adanya pengaruh literasi keuangan terhadap *perceived easy of use* (kemudahan Penggunaan), dan terdapat variabel kemudahan menggunakan QRIS, serta mengetahui seberapa tingkat keputusan menggunakan siswa dalam teknologi baru penggunaan dari QRIS dengan sistem QR-Code untuk mempermudah dalam transaksi pembayaran. Diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lain dalam melakukan penelitian sejenis.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Adannya penelitian ini diharapkan, mampu memberikan pengalaman baru dalam melakukan sebuah penelitian serta dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan keputusan menggunakan QRIS pada siswa jurusan pemasaran SMK Negeri 6 Jakarta.

a. Bagi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan, referensi, dan kajian khususnya pada konsentrasi bisnis digital tentang pengaruh literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan keputusan penggunaan QRIS pada siswa sekolah menengah kejuruan.

b. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan dan menambah pengetahuan baru, dan juga dapat menjadi sumber informasi dan rujukan yang berkaitan tentang pengaruh Literasi keuangan, kemudahan Penggunaan, keputusan menggunakan melalui penggunaan QRIS pada siswa SMK.