

**Students' Interest in Using the Quick Response Code Indonesian Standard
Payment System for Vocational Education Program Students
Serang Raya University
(Minat Mahasiswa Menggunakan Sistem Pembayaran Quick Respon Code
Indonesian Standard Pada Mahasiswa Program Pendidikan Vokasi
Universitas Serang Raya)**

Muhamad Radho^{1*}, Novia Indah Lestari²
^{1,2}Finance and Banking, Serang Raya University
***Email : muhammadrado1612@gmail.com**

Abstract

The millennial generation is a generation that demands all aspects of their lives, including transactions. The cashless lifestyle is increasingly mushrooming in the midst of Indonesian society, especially the millennial generation. This study aims to determine the interest of students in using the Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) payment system for UNSERA Vocational Education Program students. The object of this study is students of the UNSERA Vocational Education Program using quantitative research methods and this type of research uses descriptive statistics. The population in this study was 103 people, and a sample of 82 people was taken using random sampling techniques. Analyze data by using descriptive statistics. In this study, the quantitative analysis method used was analysis using Microsoft Excel. The results of the research that the majority of vocational education program students have an interest in using QRIS payment technology such as Gopay, Shopeepay, Dana, Ovo, etc. Because in its use QRIS is very easy and safe in making payments through any merchant in one QR Code and this is the biggest financial breakthrough in Indonesia today. The benefits of this research for the millennial generation are expected to be able to understand digital payments using standardized payment QR codes, as well as become endorsers in voicing QRIS to the wider community.

Key Words : Millennials; QRIS; Payment.

Abstract

Generasi milenial adalah generasi yang menuntut segala aspek dalam kehidupannya, tidak terkecuali dalam kegiatan bertransaksi. Gaya hidup tanpa uang tunai atau cashless Society kian menjamur di tengah-tengah masyarakat Indonesia, khususnya generasi milineal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa dalam menggunakan sistem pembayaran Quick Respon Code Indonesian Standart (QRIS) pada mahasiswa Program Pendidikan Vokasi UNSERA. Objek dari penelitian ini merupakan mahasiswa Program Pendidikan Vokasi UNSERA dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 103 orang, dan diambil sampel sebanyak 82 orang dengan menggunakan teknik random sampling. Menganalisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini metode analisis kuantitatif yang digunakan adalah analisis dengan menggunakan Microsoft excel. hasil penelitian bahwa mayoritas mahasiswa program Pendidikan

vokasi memiliki minat dalam menggunakan teknologi pembayaran QRIS seperti Gopay, Shopeepay, Dana, Ovo, dll. Karena dalam penggunaannya QRIS sangat mudah dan aman dalam melakukan pembayaran melalui merchant apapun dalam satu QR Code dan ini merupakan terobosan keuangan terbesar di Indonesia saat ini. Manfaat dari penelitian ini bagi generasi milenial diharapkan dapat memahami pembayaran digital dengan menggunakan kode QR pembayaran yang terstandarisasi, sekaligus turut menjadi endorser dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: Generasi Millennial; QRIS; Pembayaran

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus berlangsung menawarkan kemudahankemudahan bagi manusia yang sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomi (Parastiti, 2015). Bank Indonesia mengeluarkan QR Code nasional yang disebut dengan QRIS (Quick Response [QR] Code Indonesian Standard) dengan bertujuan untuk menyederhanakan transaksi keuangan digital elektronik. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar QR Code untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking, yang telah resmi diaktifkan sejak 1 Januari 2020 (Bank Indonesia: 2020). Peresmian penggunaan QRIS sebagai QR media pembayaran penggunaan uang elektronik ini merupakan bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap revolusi sistem pembayaran Indonesia di era digital seperti sekarang. Peluncuran QRIS digadang-gadang menjadi sarana pembayaran wajib berbasis QR dari seluruh. Salah satu peran Bank Indonesia dalam bidang sistem pembayaran adalah sebagai regulator, fasilitator, katalisator pengembangan sistem pembayaran di Indonesia.

Menurut Lestari & Nofriantika (2018), sebagai jenis transaksi pembayaran baru yang modern, disahkannya produk uang elektronik menjadikan peluang bagi lembaga keuangan baik bank maupun non bank untuk menerapkan aplikasi uang elektronik. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya merchant yang menerima pembayaran non tunai yang berkembang saat ini seperti kartu ATM/debet, kartu kredit, uang elektronik berbasis chip seperti Tap cash, Flazz BCA, E-Money, hal ini dinilai kurang efisien karena pengguna nantinya perlu memiliki banyak aplikasi di handphonenya, sedangkan dengan menggunakan QRIS ini pengguna handphone hanya menggunakan 1 aplikasi saja menggunakan QR Code yang biasa digunakan untuk melakukan pembayaran di berbagai merchant. Menurut Febriaty (2019) uang non tunai dinilai lebih efektif sebagai alat transaksi pembayaran dan menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi saat ini. Generasi milenial adalah generasi yang menuntut segala aspek dalam kehidupannya, tidak terkecuali dalam kegiatan bertransaksi. Gaya hidup tanpa uang tunai atau cashless Society kian menjamur di tengah-tengah masyarakat Indonesia, khususnya generasi milineal. Cashless society menurut Haryati (2021) menjelaskan bahwa Cashless society adalah kalangan yang dalam transaksi keuangannya tidak lagi menggunakan uang tunai, tetapi sudah dalam bentuk kartu, baik berupa kartu kredit, kartu debit, maupun cash card.

Bertumbuhnya penggunaan uang elektronik dalam transaksi keuangan, bahkan sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Data terbaru Bank Indonesia (BI) menunjukkan, nilai transaksi uang digital sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Transaksi Uang Elektronik

Tahun	Volume	Nominal
2018	2.922.698.905	47.198.616
2019	5.226.699.919	145.165.468
2020	4.625.703.561	204.909.170
2021	5.450.400.276	305.435.829

Dari data transaksi uang elektronik yang menunjukkan tren peningkatan, Bank Indonesia terus berupaya melakukan pengembangan dan perbaikan terkait sistem maupun aturan tentang transaksi keuangan elektronik dengan harapan transaksi uang elektronik dapat menjadi pilihan masyarakat sebagai instrument transaksi pembayaran demi kemajuan perekonomian global di era digital. Mahasiswa Program Pendidikan Vokasi dalam penerapannya menggunakan sistem pembayaran QRIS belum dilakukan secara maksimal dan seharusnya sebagai mahasiswa generasi millennial tentu kita harus lebih paham terhadap transaksi online khususnya penggunaan QRIS. Maka dari itu, perlu adanya dorongan minat penggunaan serta sosialisasi aktif dari pihak Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) maupun Bank Indonesia. Mahasiswa, dalam hal ini melalui Program Pendidikan Vokasi (PPV) Universitas Serang Raya (UNSERA) sebagai objek penelitian , memandang bahwa kebutuhan akan pembayaran tanpa menggunakan uang tunai melainkan melalui uang elektronik haruslah diikuti perkembangannya dan terus disosialisasikan di lingkungan civitas akademika khususnya kepada generasi muda yakni mahasiswa yang sangat cepat mengikuti tren perkembangan teknologi. Kebutuhan akan sosialisasi ini sangat urgent memperhatikan di lingkungan kampus yang merupakan tempat beraktivitasnya mahasiswa, banyak melibatkan transaksi pembayaran mulai dari pembayaran yang sifatnya terkait dengan biaya pendidikan dan kebutuhan konsumsi para mahasiswa. Faktor kemudahan dan efisien biaya juga merupakan alasan mendasar masyarakat, untuk lebih memilih pembayaran non tunai (Ismanda,2019).

Diharapkan juga generasi milenial akan semakin memahami pembayaran digital dengan menggunakan kode QR pembayaran yang terstandarisasi, sekaligus turut berpartisipasi aktif untuk mengenalkan QRIS kepada masyarakat dengan jargon Satu QR Code untuk Semua Transaksi Pembayaran khususnya di lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Program Pendidikan Vokasi di UNSERA. Bagaimana minat mahasiswa dalam menggunakan sistem pembayaran Quick Respon Code Indonesian Standart (QRIS) pada mahasiswa Program Pendidikan Vokasi UNSERA?, Untuk mengetahui minat mahasiswa dalam menggunakan sistem pembayaran Quick Respon Code Indonesian Standart (QRIS) pada mahasiswa Program Pendidikan Vokasi UNSERA. penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran dan menambah wawasan dalam bidang penelitian tentang sistem pembayaran digital.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN MODEL PENELITIAN

Menurut Ajzen & Driver (1991) Theory of planned behavior (TPB) adalah teori yang dikembangkan dari theory of reasoned action (TRA). TPB muncul karena teori sebelumnya hanya berfokus pada rasionalitas perilaku dan tindakan yang berada dalam kesadaran individu. Meskipun dalam kenyataannya beberapa perilaku individu tidak sepenuhnya berada pada kesadaran individu. Secara skematis, model TPB adalah sebagai berikut. sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku. Sikap terhadap perilaku adalah keyakinan yang memungkinkan individu untuk bertindak seperti apa yang sedang diamati. Norma subjektif dapat berupa persepsi atau kepercayaan individu karena adanya dorongan dari lingkungan termasuk keluarga, teman atau komunitas. Kontrol perilaku mengacu pada kemampuan individu untuk membentuk perilaku. TPB menganggap minat sebagai indikator atau prediktor perilaku Karena mengekspresikan tingkat upaya individu yang bersedia untuk mengembangkan tindakan nyata. Menurut TPB Ajzen (2020), niat perilaku ditentukan oleh tiga faktor: sikap terhadap perilaku, norma subjektif mengenai perilaku yang dirasakan. Dalam perumusan teori saat ini, sikap yang menguntungkan dan norma subjektif yang mendukung memberikan motivasi untuk terlibat dalam perilaku, tetapi niat konkret untuk melakukannya hanya terbentuk ketika kontrol yang dirasakan atas perilaku cukup kuat.

. Secara khusus, sikap terhadap perilaku diasumsikan sebagai fungsi dari keyakinan yang mudah diakses mengenai kemungkinan konsekuensi perilaku, yang disebut keyakinan perilaku. Keyakinan perilaku adalah kemungkinan subjektif seseorang bahwa melakukan perilaku yang menarik akan mengarah pada hasil tertentu atau memberikan pengalaman tertentu, misalnya keyakinan bahwa memakai monitor jantung (perilaku) dapat mendeteksi aritmia jantung (hasil) atau tidak nyaman (pengalaman). Secara agregat, keyakinan perilaku diteorikan untuk menghasilkan sikap positif atau negatif terhadap perilaku tersebut. Secara khusus, valensi positif atau negatif dari setiap hasil atau pengalaman yang diantisipasi berkontribusi pada keseluruhan sikap dalam proporsi langsung dengan probabilitas subjektif bahwa perilaku akan menghasilkan hasil atau pengalaman yang bersangkutan. Model nilai harapan ini direpresentasikan dalam Persamaan. Seperti dapat dilihat, kekuatan setiap keyakinan yang dapat diakses dikalikan dengan evaluasi subjektif dari hasil atau pengalaman dan produk yang dihasilkan dijumlahkan. Sikap seseorang (ATT) diharapkan berbanding lurus (x) dengan indeks keyakinan gabungan.

Kita dapat membedakan antara dua jenis keyakinan normatif: injunctive dan deskriptif (Fishbein & Ajzen, 2010). Keyakinan normative injunctive adalah ekspektasi atau kemungkinan subjektif bahwa individu atau kelompok rujukan tertentu (misalnya, teman, keluarga, pasangan, rekan kerja, dokter atau penyelia) menyetujui atau tidak menyetujui melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan. Keyakinan normatif deskriptif, disisi lain, adalah keyakinan tentang apakah orang lain yang penting itu sendiri yang melakukan perilaku tersebut. Kedua jenis keyakinan berkontribusi pada tekanan sosial yang dirasakan secara keseluruhan untuk terlibat dalam perilaku atau norma subjektif. Seperti ditunjukkan dalam Persamaan, setiap keyakinan normatif yang dapat diakses sehubungan dengan referensi sosial yang diberikan, apakah injunctive atau deskriptif, berkontribusi pada norma subjektif (SN) dalam interaksi dengan kepentingan atau signifikansi referensi ke individu, dan norma subjektif berbanding lurus dengan jumlah hasil kali nx .

Sama seperti sikap yang diasumsikan didasarkan pada keyakinan perilaku yang dapat diakses dan norma subjektif pada keyakinan normative yang dapat diakses, kontrol perilaku yang dirasakan diasumsikan didasarkan pada keyakinan kontrol yang dapat diakses. Keyakinan ini berkaitan dengan adanya faktor-faktor yang dapat memfasilitasi atau menghambat kinerja perilaku. Faktor kontrol meliputi keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan: ketersediaan atau kekurangan waktu, uang, dan sumber daya lainnya; kerjasama dengan orang lain; Dan seterusnya. Keyakinan kontrol didefinisikan sebagai probabilitas subjektif seseorang bahwa faktor yang memfasilitasi atau menghambat akan hadir dalam situasi yang diinginkan. Setiap keyakinan kontrol berkontribusi pada control perilaku yang dirasakan dalam interaksi dengan kekuatan yang dirasakan faktor untuk memfasilitasi atau memengaruhi kinerja perilaku. sikap yang menguntungkan dan norma subjektif yang mendukung dikatakan mengarah pada pembentukan niat perilaku yang menguntungkan sejauh orang percaya bahwa mereka mampu melakukan perilaku yang dimaksud. Demikian pula, seperti yang disebutkan sebelumnya, orang diharapkan dapat bertindak berdasarkan niat mereka sejauh mereka memiliki kendali atas kinerja perilaku. Ketika pengetahuan tentang control perilaku yang sebenarnya terbatas, kontrol perilaku yang dirasakan dapat digunakan sebagai proxy untuk membantu dalam prediksi perilaku di bawah asumsi bahwa kontrol yang dirasakan mencerminkan kontrol yang sebenarnya cukup baik. Perilaku konsumen merupakan pemahaman menyeluruh dan lengkap yang berkaitan dengan cara seseorang, kelompok, dan organisasi dalam pemilihan, pembelian, penggunaan, dan penempatan barang, jasa, ide, serta pengalaman dalam pemenuhan dan pemuasan kebutuhan serta keinginan konsumen (Kotler and Keller, 2015). memutuskan pembelian produk atau jasa, konsumen pasti dipengaruhi berbagai faktor, dengan mempertimbangkan produk atau jasa yang akan dibeli, kapan pembelian dilakukan, mengapa pembelian diperlukan, bagaimana melakukan pembelian, produk atau jasa dibeli, dan siapa yang membeli produk atau jasa tersebut. Untuk memahami hal ini maka pemasar perlu memahami beragam faktor dari perilaku konsumen yang berpengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen. Adapun karakteristik yang berpengaruh tersebut dari factor budaya, sosial, pribadi, dan psikologis (Kotler and Gary, 2008).

Minat merupakan suatu perilaku yang condong terhadap sesuatu hal yang diinginkan, dibutuhkan, dan memiliki kesesuaian dari setiap individu atau kelompok sosial. Minat dapat digunakan untuk mendukung suatu proses dalam pengambilan keputusan. Dilansir dari Kusumaningtyas et al (2009) Menurut Robbins, SP (2001:27) dalam model dasar OB (Organizational Behavior), bahwa pengambilan keputusan individu itu dipengaruhi oleh dasar-dasar perilaku individual, persepsi, motivasi dan pembelajaran individu, selain itu juga perubahan yang terjadi dapat mempengaruhi nilai dan sikap seseorang dan pada akhirnya mempengaruhi pula pengambilan keputusan yang dibuatnya. faktor yang mempengaruhi minat, The Factor Inner Urge: Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar dalam hal ini seseorang. Minat seseorang terhadap objek atau sesuatu hal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial, faktor seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.

Menurut Bank Indonesia (2020) Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. QRIS

bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standar nasional QR Code yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR. Sebelum terstandarisasi dengan QRIS, aplikasi pembayaran hanya dapat melakukan pembayaran pada merchant yang memiliki akun dari PJSP yang sama karena QR Code yang digunakan tidak terstandarisasi. Saat ini, dengan adanya standar QRIS, seluruh aplikasi pembayaran dari PJSP apapun dapat melakukan pembayaran menggunakan QR Code di seluruh merchant meskipun PJSP yang digunakan berbeda. Selain itu, standar QRIS juga memudahkan merchant dalam menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS. Merchant sudah memiliki banyak QR Code dari berbagai PJSP juga memudahkan karena seluruh akun yang dimilikinya dapat menerima pembayaran hanya dengan satu QR Code QRIS. Dilansir dari Ningsih et al (2021) QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking. Hal ini diatur Bank Indonesia dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019. Di era digital saat ini tren penggunaan transaksi pembayaran digital kian banyak diminati oleh masyarakat khususnya kalangan millennial karena beberapa dari mereka beranggapan bahwa menggunakan transaksi digital sangat mudah, praktis dan efisien. Maka dari itu faktor-faktor seperti ini sangat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Penelitian Kuswanto & Baridwan (2016) persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan Electronic Money, hal ini berarti mendukung. Artinya semakin besar kemudahan yang ditawarkan, maka semakin besar minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik. Hal ini dapat diasumsikan karena semakin mudah produk yang ditawarkan maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan produk tersebut Penelitian Adha (2020) persepsi Risiko dalam hal ini yaitu kemungkinan kerugian atau risiko yang ada seperti penyalahgunaan data pribadi pelanggan dan juga pengurangan saldo secara tiba-tiba dapat mengurangi minat dalam menggunakan Go-Pay. Ningsih et al (2021) Manfaat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan sendiri memiliki arti bermanfaat atau kegunaan. Menurut Davis et al dalam Singgih Priambodo (2016) mendefinisikan persepsi kemanfaatan (perceived usefulness) sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja Persepsi manfaat mempunyai arah yang positif terhadap minat penggunaan QRIS. Artinya semakin meningkat persepsi manfaat yang didapatkan seperti praktis, hemat waktu, dan efisien maka semakin meningkat pula minat menggunakan QRIS. Oleh sebab itu, bank Indonesia harus terus memunculkan manfaat-manfaat baru bagi pengguna, misalnya dengan menambah fitur-fitur baru dalam sistem layanan QRIS.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sederhananya merupakan penelitian yang terstruktur, sistematis, dan terencana. Dalam pengertian lain menurut Sugiyono (2013:2) kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Definisi menurut Siyoto dan Sodik (2015) menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan

angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, disertai dengan gambar, tabel, grafik ataupun tampilan lainnya. Jadi, Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan atau membuat prediksi. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat. jumlah sampel yang akan diteliti adalah sebanyak 50 mahasiswa/I dari 103 populasi dengan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dengan mahasiswa/I Program Pendidikan Vokasi Universitas Serang Raya. Dengan pengambilan sampel didapatkan 50 responden saja hal ini dikarenakan mahasiswa Program Pendidikan Vokasi beberapa responden ada yang sedang melakukan cuti, sulit dihubungi, dan penulis tidak memiliki kontak responden sehingga sulit untuk menjangkaunya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden ini digunakan untuk mengetahui keragaman dari responden berdasarkan semester pada saat mengisi kuesioner, program studi, dan pengalaman menggunakan QRIS pada mahasiswa program Pendidikan vokasi universitas serang raya. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai kondisi responden dan kaitannya dengan masalah dan tujuan penelitian tersebut.

Tabel 2 Responden Berdasarkan Jumlah Semester

Semester	Jumlah	Persentasi
6	25	50
4	17	34
3	8	16

Berdasarkan karakteristik jumlah semester responden pada tabel 2 tersebut, terlihat bahwa responden dengan semester 6 sebanyak 25 orang dengan presentase sebesar 50%, responden dengan semester 4 sebanyak 17 orang dengan presentase sebesar 34%, dan responden dengan semester 2 sebanyak 8 orang dengan presentase sebesar 16%. Sebagian besar responden yang ada adalah responden dengan semester 6 yaitu sebesar 50%. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa semester 6 mudah untuk dilakukan penyebaran survey penelitian dibandingkan mahasiswa semester lain yang mana bukan semester tempuh dari peneliti sehingga terdapat kesulitan dalam menjangkaunya. Penelitian ini bersifat kuantitatif dimana data yang dihasilkan akan berbentuk angka. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran Quick Respon Code Indonesian Standard (QRIS). Dengan tujuan yang didasarkan , data dikumpulkan dengan kuesioner sebanyak 50 responden yang pernah melakukan transaksi online yang sasarannya mahasiswa program Pendidikan vokasi Universitas Serang Raya. Penyebaran kuesioner dilakukan secara tertutup dengan menggunakan skala likert 1-5. Penelitian ini menggunakan 4 variabel dan memiliki 15 pertanyaan yang terdiri kemudahan, manfaat, persepsi resiko, dan kondisi yang memfasilitasi. Analisis Kuantitatif adalah menganalisis data dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian ini metode analisis kuantitatif yang digunakan adalah analisis dengan menggunakan Microsoft excel. Hasil dari perhitungan akan dimasukkan ke dalam skor kriteria sesuai dengan rating scale yang telah didapatkan.

hasil dari rekapitulasi yang dihitung menggunakan excel, untuk mencari bobot nilai kriteria dapat dihitung dengan rumus (Jumlah Responden x Nilai Skor) lalu dijumlahkan, setelah itu untuk menghitung skor tertinggi dan terendah menggunakan rumus (Nilai bobot tertinggi atau terendah x Jumlah responden x jumlah item pernyataan per variabel) lalu dijumlahkan dan terakhir menentukan nilai persentasenya menggunakan rumus (Jumlah nilai bobot skor / Jumlah skor x 100).

Persepsi kemudahan dengan melihat jawaban responden secara keseluruhan memiliki nilai persentase sebesar 61,1% artinya memiliki kecenderungan baik. Hal tersebut berarti bahwa jika dilihat dari variabel persepsi kemudahan pengguna terhadap sistem pembayaran QRIS cukup merasakan akan kemudahan penggunaan dan tampilan fitur yang diberikan. Ini berarti Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) perlu mempertahankan bahkan meningkatkan agar lebih memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi melalui sistem pembayaran QRIS.

Pada persepsi manfaat menunjukkan bahwa nilai persentasenya sebesar 72% artinya kecenderungan responden atau pengguna menjawab baik. Hal ini berarti manfaat yang dirasakan oleh responden atau pengguna mampu memberikan manfaat bagi penggunaannya. Dalam hal ini berarti Persepsi manfaat mempunyai arah yang positif terhadap minat penggunaan QRIS. Artinya semakin meningkat persepsi manfaat yang didapatkan seperti praktis, hemat waktu, dan efisien maka semakin meningkat pula minat menggunakan QRIS. Oleh sebab itu, bank Indonesia harus terus memunculkan manfaat-manfaat baru bagi pengguna, misalnya dengan menambah fitur-fitur baru dalam sistem layanan QRIS.

Pada persepsi resiko menunjukkan bahwa nilai persentase pada variabel tersebut 52% dapat diartikan bahwa secara keseluruhan pengguna kecenderungannya menjawab cukup setuju. Hal ini memberikan gambaran pada minimnya ancaman Kerahasiaan data pribadi, kendala terhadap bug/error, kehilangan saldo, resiko sosial, resiko waktu, dan resiko kecenderungan perilaku konsumtif. Hal ini memberikan kepercayaan kepada pengguna tanpa harus khawatir dengan sistem dan fitur yang terjamin dan QRIS perlu mempertahankan dengan meminimalkan persepsi resiko yang dikhawatirkan pengguna apabila melakukan transaksi online melalui QRIS.

kondisi yang memfasilitasi menunjukkan bahwa nilai persentase pada variabel tersebut 67% dapat diartikan bahwa secara keseluruhan pengguna kecenderungannya menjawab baik. Hal ini memberikan gambaran pada tersedianya fasilitas merchant yang menggunakan QRIS disekitarnya sangat banyak ditemukan dan tersedianya pedoman yang cukup dalam melakukan transaksi untuk pengguna serta program sosialisasi dari penyelenggara dan merchant kepada pengguna terkait penggunaan QRIS yang gencar dilakukan agar dapat membantu calon pengguna apabila mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem transaksi digital QRIS yang mana akan mendorong pengguna untuk memanfaatkan QRIS secara maksimal.

V. KESIMPULAN DAN IMPLIKASI KEBIJAKAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai Analisis Minat Mahasiswa Menggunakan Sistem Pembayaran

Quick Respon Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Mahasiswa Program Pendidikan Vokasi Universitas Serang Raya sebagai berikut

- 1 Dari hasil penelitian ini bahwa nilai persentase secara keseluruhan sebesar 61%. Dapat diartikan bahwa secara keseluruhan rata-rata pengguna menjawab baik. Hal ini berarti bahwa pengguna merasa yakin bahwa system pembayaran QRIS tersebut mudah digunakan, memiliki manfaat yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran, merasa aman dan yakin terhadap ancaman resiko, dan memiliki banyak media,sarana, dan fasilitas yang menunjang pengguna agar tidak terjadi hambatan dalam melakukan transaksi pembayarannya.
- 2 Dari hasil penelitian bahwa mayoritas mahasiswa program Pendidikan vokasi memiliki minat dalam menggunakan teknologi pembayaran QRIS seperti Gopay, Shopeepay, Dana, Ovo, dll. Karena dalam penggunaannya QRIS sangat mudah dan aman dalam melakukan pembayaran melalui merchant apapun dalam satu QR Code dan ini merupakan terobosan fintech terbesar di Indonesia saat ini.

hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan minat penggunaan QRIS pada generasi millennial khususnya mahasiswa Program Pendidikan Vokasi Universitas Serang Raya. Khususnya yang berminat untuk mengetahui lebih jauh tentang minat penggunaan QRIS di kalangan generasi millennial (melakukan penelitian) maka perlu modifikasi variabel-variabel independen baik menambah variabel atau menambah time series datanya. Sehingga akan lebih objektif dan bervariasi dalam melakukan penelitian. penulis menyarankan kepada Bank Indonesia untuk lebih mengencarkan sosialisasi dan meminta masyarakat menggunakan QRIS dalam transaksi non-tunainya dan lebih proaktif melakukan pendekatan kepada masyarakat khususnya generasi milenial agar menerima dan menggunakan QRIS dalam transaksi non-tunainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adha, M. S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Risiko Dan Pengaruh Lingkungan Terhadap Niat Dalam Melakukan Pembayaran Menggunakan Go-Pay Pada Aplikasi Go-Jek. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 9(2).
- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behaviour: Frequently asked questions. *Wiley Online Library, Hum Behav and Emerg Tech*, 314–324. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/hbe2.195>
- Ajzen, I., & Driver, B. L. (1991). Prediction of leisure participation from behavioral, normative, and control beliefs: An application of the theory of planned behavior. *Leisure Sciences*, 13(3), 185–204. <https://doi.org/10.1080/01490409109513137>
- Astuti, R. D., Wahyuni, S., Rusmini, Supaya, S., & Purnamasari, E. (2020). PENGARUH NILAI MANFAAT, NILAI KEMUDAHAN, DAN RISIKO, TERHADAP PERILAKU MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (EMONEY) (STUDI KASUS PADA CIVITAS AKADEMIKA JURUSANADMINISTRASI BISNIS POLINES) *Rif'ah. Angewandte ChemieInternational Edition*, 6(11), 951–952., 465, 106–111.
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>

- Tadris, J., Pengetahuan, I., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N.(2019). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa terhadap penggunaan uang elektronik.
- Hayurika, T. L. (2015). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Dalam Pengambilan Keputusan Memilih Jurusan Akuntansi Kelas X Di Smk N 1 Demak. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Dalam Pengambilan Keputusan Memilih Jurusan Akuntansi Kelas X Di Smk N 1 Demak, 10(1), 88–103. <https://doi.org/10.15294/dp.v10i1.5097>
- Kusumaningtyas, A., Mujanah, S., & Pristiana, U. (2009). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Wanita Berwirausaha di Kota Surabaya. Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis, 9(1), 52–65.
- Kuswanto, T. Y. L., & Baridwan, Z. (2016). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Online. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya, 4(2), 1–29.
- Lestari, N. I. (2020). Pengaruh Green Awareness Terhadap Keputusan. Jurnal Ekonomi Vokasi, 3(1), 36–48.
- Liaanjani, D., & Sutikno, S. (2021). Restructuring As An Effort To Reduce The Impact Of Problem Financing On Griya Ib Hasanah Produc: Restrukturisasi Sebagai Upaya Mengurangi Dampak Pembiayaan Bermasalah Pada Produk Griya Ib Hasanah. Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN) , 1(1), 44-51. <https://doi.org/10.30656/jkk.v1i1.3969>
- Lisniawati, I., Ekonomi, F., & Bisnis, D. A. N. (2021). Determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital qris.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. Jurnal IKRA-ITH Ekonomika, 4(1), 1–9.
- Oliver, J. (2019). Reduksi Data. Hilos Tensados, 1, 1–476.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, 5(2), 127–135.
- Putu agung, anak agung, & Yuesti, A. (2013). Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif Dan ualitatif Edisi Ke-1 (Vol. 1).
- Rahma Dewi, W. (2021). Management of Risk Management on Banking Financial Performance. Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN) , 1(1), 52-64. <https://doi.org/10.30656/jkk.v1i1.3999>
- Rohmah, R. S., & Martini, E. (2019). Analisis Niat Konsumen Dalam Menggunakan Qris Di Surakarta Berdasarkan Model Decomposed Theory of Planned Behavior Analysis of Consumer Intention in Using Qris in Surakarta Based on the Decomposed Theory of Planned Behavior Model. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/14925>
- S, S. (2018). Pengaruh Mata Kuliah Kewirausahaan Dan Pengantar Bisnis Terhadap Motivasi Dan Minat Wirausaha (Study Kasus Mahasiswa Akademi Akuntansi Pгри

- Jember). Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia, 4(2), 98.
<https://doi.org/10.32528/jmbi.v4i2.1755>
- Saputera, D. (2021). Risk Management in Gaining Profitability of Banking Companies .
Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN) , 1(1), 26-43.
<https://doi.org/10.30656/jkk.v1i1.3998>
- Sutikno, S., & Irwani Abdullah, N. (2021). The Impact of Islamic Banks in Financing MSMEs in Serang City : Dampak Bank Syariah Dalam Pembiayaan Umkm Di Kota Serang. Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN) , 1(1), 14-25.
<https://doi.org/10.30656/jkk.v1i1.3965>
- Sutikno, S., & Kurupparachchi, D. (2021). Finance Technology as a Solution to Get Capital for Small Business Today: Teknologi Finance Sebagai Solusi Mendapatkan Modal Bagi Usaha Kecil Saat Ini. Jurnal Keuangan Dan Perbankan (KEBAN) , 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.30656/jkk.v1i1.3964>
- Sugiyono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D (19th ed.). Alfabeta