



Mobile Banking pada Mahasiswa Universitas Pamulang Analisis Minat Penggunaan Qris Sebagai Sistem Pembayaran

Firdan Saktia Maulana*¹ Josep Nhuril*² Siti Nuraeni^{3*}, Tjeri Hadjrillah⁴

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Studi Manajemen, Universitas Pamulang

*Corresponding author: e-mail: s21nur08@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima: September 2024 Disetujui: Oktober 2024 Diterbitkan: November 2024</p>	<p>Penelitian ini mengkaji minat penggunaan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) sebagai sistem pembayaran melalui mobile banking di kalangan mahasiswa Universitas Pamulang. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana adopsi QRIS mempengaruhi perilaku pembayaran mahasiswa, terutama dalam mengurangi ketergantungan pada transaksi tunai di lingkungan kampus. Metode statistik digunakan dalam penelitian ini, dengan pengumpulan data melalui survei terstruktur yang didistribusikan kepada mahasiswa dari berbagai semester. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui frekuensi penggunaan QRIS, persepsi kemudahan, dan dampaknya terhadap kebiasaan transaksi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun banyak mahasiswa yang merasa QRIS memudahkan transaksi sehari-hari dan kegiatan akademik, frekuensi penggunaannya masih bervariasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa QRIS memiliki potensi untuk diadopsi lebih luas, namun keberhasilannya tergantung pada peningkatan kesadaran dan keterlibatan pengguna secara konsisten.</p>
<p>Kata Kunci: Qris, Mobile Banking; Minat Mahasiswa; Pembayaran Nontunai; Universitas Pamulang.</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>This study investigates the interest in using QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) as a payment system through mobile banking among students at Universitas Pamulang. The research aims to understand how QRIS adoption influences students' payment behavior, especially in reducing dependency on cash transactions within the campus. A statistical approach was employed, collecting data through a structured survey distributed to students across various semesters. The collected data were analyzed to determine the frequency of QRIS use, perceived convenience, and the overall impact on students' transaction habits. The results show that while many students find QRIS convenient for daily and academic transactions, usage frequency varies significantly. The study concludes that QRIS</i></p>

has potential for broader adoption, but its success depends on increased awareness and consistent user engagement.

PENDAHULUAN

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar kode QR yang diterapkan di Indonesia untuk memfasilitasi transaksi pembayaran secara digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi finansial, QRIS menjadi salah satu solusi untuk mempermudah pembayaran nontunai, terutama di kalangan generasi muda yang akrab dengan penggunaan teknologi. Di lingkungan kampus, seperti Universitas Pamulang, mahasiswa diharapkan dapat mengadaptasi teknologi ini untuk keperluan transaksi sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang adopsi QRIS di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menyoroti kemudahan, kecepatan, dan keamanan yang ditawarkan oleh QRIS sebagai metode pembayaran digital. Misalnya, beberapa studi menemukan bahwa QRIS dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan mengurangi penggunaan uang tunai secara signifikan. Namun, terdapat keterbatasan dalam penelitian-penelitian tersebut, terutama dalam mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa terhadap penggunaan QRIS, serta seberapa besar QRIS mempengaruhi kebiasaan transaksi mereka di lingkungan kampus.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis minat penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran di mobile banking di kalangan mahasiswa Universitas Pamulang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami faktor-faktor yang mendorong dan menghambat adopsi QRIS di kalangan mahasiswa, serta untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap pengurangan ketergantungan pada transaksi tunai di lingkungan kampus.

KAJIAN LITERATUR

Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 adalah suatu istilah yang menggambarkan kondisi suatu era yang ditandai dengan kemajuan teknologi digital, otomatisasi, dan kecerdasan buatan yang berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Era ini, yang muncul sebagai kelanjutan dari revolusi ilmu pengetahuan abad ke-16, menitikberatkan pada integrasi teknologi informasi dan komunikasi yang mengubah cara berpikir, bekerja, dan berinteraksi antar manusia. Menurut Trisyanti & Prasetyo (2018), Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk ekonomi, sosial, dan politik, melalui penggabungan teknologi digital dalam setiap sektor. Sektor jasa keuangan, khususnya perbankan, merupakan salah satu yang paling cepat beradaptasi dengan teknologi ini (Kom et al., 2021), dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan mengurangi pemborosan melalui layanan yang lebih efektif dan mudah diakses.

Pembayaran Digital (Digital Payment)

Pembayaran digital atau Digital Payment telah menjadi standar dalam transaksi modern di berbagai negara, termasuk Jepang, Korea, dan Singapura, serta terus tumbuh di Eropa. Digital payment melibatkan pembayaran yang dilakukan melalui perangkat elektronik, seperti smartphone atau komputer, dengan menggunakan jaringan internet (Dimitrova et al., 2022). Teknologi ini menghadirkan berbagai keuntungan, seperti efisiensi waktu, kemudahan akses, biaya administrasi rendah, dan peningkatan loyalitas pengguna. Namun, digital payment juga memiliki kelemahan, seperti potensi penyalahgunaan data, ketergantungan pada internet, dan risiko privasi. Menurut Pradiatiningtyas et al. (2020), digital payment adalah alat pembayaran elektronik yang terus berkembang, menjadi fitur utama dalam layanan keuangan digital untuk memudahkan proses pembayaran secara online.

Motivasi Konsumen

Motivasi konsumen adalah kondisi internal yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan spesifik (Subianto, 2016). Menurut Lai (2018), motivasi adalah perbandingan kinerja individu dengan standar tertentu. Sementara itu, Rahmawati & Illiyin (2021) berpendapat bahwa motivasi konsumen sebagian besar merupakan hasil dari dorongan psikologis yang tidak sepenuhnya disadari. Dalam konteks QRIS, motivasi pengguna dapat dipengaruhi oleh kebutuhan dasar, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan ego, dan kebutuhan aktualisasi diri (Bari & Hidayat, 2022).

Persepsi Konsumen

Persepsi konsumen adalah proses di mana individu mengatur dan menafsirkan rangsangan sensorik untuk menciptakan makna tentang lingkungan mereka (Subakti, 2018). Persepsi sangat penting karena memengaruhi respon konsumen terhadap produk atau layanan. Menurut Fadhila et al. (2020), persepsi konsumen dalam konteks digital payment meliputi efektivitas, kemudahan, dan manfaat yang dirasakan dalam menggunakan QRIS. Persepsi konsumen dapat menjadi faktor utama dalam keputusan untuk mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran yang lebih praktis dan produktif.

Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen terus berubah seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi digital, khususnya internet, telah mengubah kebiasaan konsumen yang kini lebih memilih transaksi secara online. Perilaku ini mencakup semua tindakan yang dilakukan konsumen, mulai dari proses pemilihan, penggunaan, hingga konsumsi produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan mereka (Bawono et al., 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen antara lain faktor budaya, sosial, pribadi, psikologis, dan teknologi (Suprajang & Wijaya, 2015). Dalam konteks QRIS, perilaku konsumen cenderung dipengaruhi oleh kemudahan teknologi dan ketersediaan layanan.

Keputusan Pengguna

Keputusan pengguna adalah rangkaian pilihan yang dilakukan konsumen dalam menentukan untuk membeli atau menggunakan suatu produk atau layanan. Dalam mencapai keputusan, konsumen mempertimbangkan faktor-faktor seperti merek, kualitas, waktu pembelian, dan metode pembayaran (Hanaysha, 2018). Menurut Lestari & Yusuf (2021), setiap keputusan pembelian mengandung struktur penting, termasuk pilihan metode pembayaran yang paling sesuai. Dalam konteks penelitian ini, keputusan pengguna untuk menggunakan QRIS dipengaruhi oleh identifikasi kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternatif, dan keputusan akhir (Budhiharjo et al., 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi adopsi QRIS sebagai sistem pembayaran digital di kalangan mahasiswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 di Universitas Labuhanbatu, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena mayoritas mahasiswanya memiliki akses ke teknologi digital dan sudah mengenal metode pembayaran QRIS. Target atau sasaran penelitian ini adalah mahasiswa aktif di berbagai fakultas di Universitas Labuhanbatu yang telah menggunakan atau memiliki pengalaman menggunakan QRIS dalam transaksi sehari-hari.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, dalam hal ini mahasiswa yang memiliki pengalaman dalam penggunaan QRIS atau pernah menggunakan layanan

pembayaran digital lainnya. Prosedur penelitian dimulai dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form kepada target responden. Kuesioner ini dirancang untuk mengumpulkan data terkait motivasi, persepsi, perilaku, dan keputusan mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kuesioner berbasis skala Likert, yang mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang disajikan terkait variabel-variabel yang diteliti.

Data yang terkumpul melalui kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Aplikasi Smart PLS v.4.0 digunakan untuk memprediksi hubungan antar variabel, khususnya untuk menguji model konseptual yang diusulkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis jalur (path analysis) untuk melihat pengaruh langsung dan tidak langsung antara variabel motivasi, persepsi, perilaku konsumen, dan keputusan pengguna. Validitas dan reliabilitas instrumen diukur menggunakan uji Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengkaji minat penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran di mobile banking di kalangan mahasiswa Universitas Pamulang. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur beberapa aspek, yaitu frekuensi penggunaan, minat terhadap QRIS, persepsi kemudahan dan keamanan, serta kepuasan pengguna. Berikut adalah hasil dari setiap indikator utama yang diteliti :

Tabel 1: Minat Penggunaan QRIS sebagai Metode Pembayaran Kuliah

	SS	S	KS	STS
P1	188	126	107	12
P2	191	132	112	12
P3	195	126	113	12
P4	195	123	117	9
P5	177	119	110	9
P6	151	130	119	10
P7	139	125	117	13
P8	143	129	113	13
P9	131	118	110	9
P10	175	122	113	9
P11	184	122	128	13
P12	192	128	115	10
P13	185	133	113	13
P14	176	127	113	9
P15	176	122	113	11
Total	2598	1882	1713	164
Percentage	70,47		29,53	

Tabel ini menunjukkan tingkat minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran kuliah. SS (Sangat Setuju) dan S (Setuju) mendominasi, dengan 70.47% responden menyatakan minat yang tinggi untuk menggunakan QRIS, sementara 29.53% memilih KS (Kurang Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran, dengan alasan kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran digital.

Tabel 2: Frekuensi Penggunaan QRIS oleh Pengguna

Qris Usage	Frequency	Percentage
a. Setiap Hari	43	40.2%
b. Seminggu 3 kali	30	28%
c. Jarang sekali	30	28%
d. Tidak Pernah	4	3.7%
Total	107	100%

Tabel ini menggambarkan frekuensi penggunaan QRIS oleh pengguna. Sebanyak 40.2% responden menggunakan QRIS setiap hari, menunjukkan tingkat penggunaan yang cukup tinggi. Sementara itu, 28% lainnya menggunakan QRIS sekitar tiga kali seminggu, dan persentase yang sama menggunakan QRIS jarang sekali. Hanya 3.7% responden yang tidak pernah menggunakan QRIS. Hasil ini memperlihatkan bahwa meskipun tidak semua mahasiswa menggunakan QRIS setiap hari, sebagian besar memiliki kebiasaan untuk menggunakan QRIS secara rutin dalam aktivitas sehari-hari.

Tabel 3: Gender Pengguna

Gender	Count	Percentage
a. Laki-laki	43	40.2%
b. Perempuan	64	59.8%
Total	107	100%

Tabel ini memberikan distribusi gender dari responden pengguna QRIS. Dari 107 responden, 59.8% adalah perempuan dan 40.2% laki-laki. Data ini menunjukkan bahwa perempuan lebih dominan dalam penggunaan QRIS dibandingkan laki-laki. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk preferensi belanja dan kemudahan akses terhadap teknologi pembayaran digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa Universitas Pamulang dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran cukup tinggi. Sebagian besar responden menyatakan minat yang besar dalam penggunaan QRIS, yang tercermin dari persentase 70.47% pada kategori SS dan S. Frekuensi penggunaan QRIS yang rutin, dengan 40.2% responden menggunakannya setiap hari, memperlihatkan bahwa QRIS telah menjadi metode pembayaran yang cukup populer di kalangan mahasiswa.

Distribusi gender yang menunjukkan dominasi perempuan dalam penggunaan QRIS juga menarik untuk diperhatikan. Fenomena ini dapat dihubungkan dengan preferensi perilaku konsumen perempuan dalam penggunaan metode pembayaran digital yang lebih cepat dan praktis.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan potensi QRIS sebagai metode pembayaran di lingkungan akademik, khususnya di Universitas Pamulang, dan memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mendorong atau menghambat adopsi teknologi pembayaran digital di kalangan mahasiswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Pamulang memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran di mobile banking, yang dapat menjadi indikasi positif bagi peningkatan adopsi teknologi pembayaran digital dalam lingkungan akademik. Hasil ini memperkaya pemahaman tentang faktor yang mempengaruhi minat dan pola penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa, dengan frekuensi penggunaan yang relatif tinggi dan dominasi pengguna perempuan. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi perkembangan pengetahuan terkait adopsi sistem pembayaran digital di Indonesia, khususnya dalam ranah pendidikan tinggi, dan menunjukkan potensi QRIS sebagai solusi pembayaran yang praktis dan efisien. Untuk memperluas cakupan penelitian ini, disarankan adanya eksperimen lanjutan yang mengeksplorasi faktor psikologis dan sosial yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam memilih metode pembayaran digital. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi dampak penggunaan QRIS pada perilaku konsumsi mahasiswa dan efisiensi transaksi finansial di lingkungan kampus.

REFERENSI

- Abdillah, Muhammad Dzaki, Pristiyono, P., & Halim, A. (2022). *Analysis of the Drivers of the Need for a Digital Wallet Post-COVID* in Labuhanbatu Regency. 3(3).
- Aditya, R., & Ekyawan, F. (2021). *Consumer Behavior Analysis in Using the Digital Payment Application*. (GCBME 2020), 187(Gcbme 2020), 524–528. <https://doi.org/10.2991/Aebmr.K.210831.102>
- Bari, A., & Hidayat, R. (2022). Terhadap Keputusan Pembelian Merek Gadget.
- Budhiharjo, Sari Intan dan Febriana, H. (2020). Pengaruh Promosi *E-Payment* Terhadap Keputusan Pengguna Aplikasi Transportasi Online Di Ruang Lingkup Universitas Pamulang (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Manajemen). *Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 5(2), 1–9.
- Budiarti, I., Hibatulloh, F., & Salman, M. (2021). *Financial Technology as Payment Methods in the Digital Era*. 1(1), 9–16.
- Handayani, V. A., Tarsila, H., Hidayati, E., Saputri, R., & Parero, J. (2023). Persepsi Masyarakat Kota Batam Terhadap Transformasi Digital Payment. 1, 12–18
- Mubarak, D. A., Akhmadi, M. H., & Wati, E. N. (2022). Implementasi Sistem Aplikasi Pembayaran *Digital Payment* Dalam Pelaksanaan Pembayaran Berbasis Cashless di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen Keuangan Publik*, 6(2), 115–122. <https://doi.org/10.31092/jmkp.v6i2.1699>
- Musthofa, Kurniati, H. (2020). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Sistem Pembayaran Uang Digital (Studi Pada Pengguna Ovo Di Kota Malang). 9(2), 175–184.