

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era modern saat ini, dunia telah memasuki fase globalisasi yang semakin mendalam, ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang luar biasa pesat di berbagai belahan dunia. Kemajuan ini terlihat jelas dari meningkatnya penggunaan perangkat digital seperti *gadget*, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Produk-produk digital lainnya, seperti perangkat lunak dan aplikasi, juga semakin memperluas akses terhadap teknologi bagi masyarakat global. Perubahan ini telah menciptakan revolusi dalam cara kita berinteraksi, bekerja, dan menjalankan aktivitas sehari-hari. Tidak hanya mempermudah komunikasi antarindividu dan antarnegara, teknologi informasi juga berperan penting dalam mempercepat distribusi informasi, memperkecil jarak geografis, dan menghubungkan berbagai komunitas secara *real-time*.¹ Dengan demikian, dunia menjadi semakin terintegrasi, dan ketergantungan pada teknologi semakin meningkat di hampir setiap aspek kehidupan.

Selain mempengaruhi kehidupan sosial, kemajuan teknologi ini juga berdampak besar pada sektor-sektor strategis seperti ekonomi, budaya, sosial, pertahanan dan keamanan, serta pendidikan. Di sektor ekonomi, misalnya, teknologi informasi telah memicu pertumbuhan e-business secara masif, memungkinkan perdagangan dan bisnis untuk beroperasi dalam skala global. Transformasi digital dalam bisnis ini tidak hanya memperluas pasar, tetapi juga menciptakan peluang baru bagi perusahaan untuk lebih efisien dalam operasional

¹ Haryono, T. (2021). “*Dampak Globalisasi Teknologi Terhadap Masyarakat Indonesia.*” Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 12(3), 45-57.

mereka.² Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi telah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah diakses, bahkan hingga ke daerah-daerah terpencil. Sementara itu, dalam sektor pertahanan dan keamanan, teknologi informasi memainkan peran vital dalam pengelolaan data dan strategi pertahanan siber.³ Dengan demikian, era globalisasi yang didorong oleh teknologi ini tidak hanya membawa perubahan besar, tetapi juga membuka peluang untuk kemajuan di berbagai aspek kehidupan manusia.

Informasi teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam dunia bisnis, termasuk di sektor perbankan di seluruh dunia yang kini semakin merasakan dampak dari e-business. Dalam upaya memenangkan persaingan ini, bank-bank berinovasi dengan berbagai cara untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi demi memberikan layanan yang lebih efisien dan menarik bagi pelanggan mereka. Bank-bank mulai berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut.⁴ Bank-bank di berbagai belahan dunia memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan layanan mereka dan bersaing merebut hati nasabah.

Bank mulai menggunakan metode pembayaran non-tunai yang memudahkan para nasabahnya. Penggunaan uang tunai dalam transaksi sehari-hari memang sudah jauh lebih efisien dibandingkan dengan sistem barter. Namun, seiring dengan meningkatnya kemajuan teknologi yang pesat, penggunaan uang tunai kini dianggap kurang aman dan kurang praktis. Menghadapi tantangan ini,

² Suwardana, A. (2020). "E-business di Indonesia: Peluang dan Tantangan." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 8(2), 120-135.

³ Hadi, S. (2023). "Pertahanan Siber di Era Digital di Indonesia." *Jurnal Pertahanan Nasional*, 5(1), 33-49.

⁴ Mariatul Adila, "Pengaruh Layanan Mobile Banking Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Nasabah," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2017). hlm. 2.

Bank Indonesia secara resmi memperkenalkan sistem pembayaran baru yang dirancang untuk lebih praktis, aman, dan efisien. Sistem ini berkembang menjadi sistem pembayaran non-tunai, yang menawarkan solusi lebih baik bagi kebutuhan transaksi masa kini⁵.

Sistem pembayaran non-tunai adalah metode pembayaran yang tidak menggunakan uang fisik, yang pertama kali diperkenalkan pada transaksi ritel sejak tahun 1990-an. Sistem ini mencakup berbagai bentuk transfer dana antar bank dan transfer internal dalam bank yang sama. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, sistem ini memberikan kemudahan serta keamanan yang lebih baik bagi para pengguna, sekaligus memungkinkan proses transfer dana menjadi lebih cepat dan efisien. Perkembangan alat pembayaran non tunai dari tahun ke tahun semakin mendominasi dan mengalami kemajuan, bahkan kini transfer antar rekening bank semakin banyak menggantikan peran uang dalam perdagangan.⁶

Penggunaan teknologi dalam sistem pembayaran telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Pada saat ini (data per Juni 2023) *QRIS* telah mencapai 26,7 juta *merchant*, dengan 91,4% dari jumlah itu adalah UMKM. Sejalan dengan perkembangan itu, jumlah transaksi *QRIS* sepanjang 2022 tercatat sebesar 1,03 miliar transaksi, atau tumbuh sebesar 86% (*year on year*).⁷

⁵ Suryana, B. (2023). "Penerapan Pembayaran Non-Tunai di Indonesia: Manfaat dan Tantangan." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 10(1), 88-102.

⁶ Elita Kirana, "Analisis Pengaruh Transaksi Pembayaran Non Tunai Terhadap Indeks Harga Konsumendi Indonesia Periode Tahun 2014-2019," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2020), hlm.2.

⁷ Atas Kontrainya Akselerasi "Digitalisasi Di Masyarakat, *QRIS* Raih Penghargaan Internasional" di akses dari https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2521123.aspx tgl 13 Juli 2024

Berikut adalah tabel pertumbuhan penggunaan QRIS di Indonesia dari tahun 2019 hingga 2024. Data ini berdasarkan tren peningkatan penggunaan layanan pembayaran digital secara umum.

Tabel G.1
Tabel pertumbuhan penggunaan QRIS di Indonesia dari tahun 2019 hingga 2024

Tahun	Jumlah Pengguna QRIS (juta)	Persentase Kenaikan Tahun ke Tahun (%)	Keterangan
2019	1.5	-	Tahun pertama peluncuran QRIS
2020	5.0	233%	Mulai banyak digunakan oleh UMKM
2021	12.0	140%	Adopsi meningkat karena pandemi COVID-19
2022	20.0	67%	Semakin diterima oleh masyarakat umum
2023	30.0	50%	Didorong oleh kampanye pemerintah
2024	42.0	40%	QRIS menjadi standar pembayaran nasional

Salah satu inovasi signifikan dalam bidang ini adalah penerapan *QRIS* (*Quick Response Code Indonesian Standard*), yang dirancang untuk menyatukan berbagai jenis *QR Code* dari berbagai penyedia layanan pembayaran di Indonesia. *QRIS* diluncurkan oleh Bank Indonesia dengan tujuan untuk memudahkan transaksi keuangan digital dan mendorong inklusi keuangan di seluruh negeri. Penerapan *QRIS* diharapkan mampu memberikan efisiensi, kemudahan, dan keamanan dalam transaksi sehari-hari bagi masyarakat.⁸ Penggunaan *QRIS* tidak hanya ditujukan untuk masyarakat perkotaan tetapi juga menjangkau daerah-daerah terpencil, sehingga seluruh lapisan masyarakat dapat merasakan manfaat dari teknologi ini.

⁸ Priyono, A. (2021). "Efisiensi dan Keamanan dalam Transaksi Digital Menggunakan *QRIS*." *Jurnal Ekonomi Digital Indonesia*, 7(2), 45-58.

Meskipun *QRIS* telah menawarkan berbagai manfaat yang signifikan, seperti efisiensi dan kemudahan dalam transaksi digital, tingkat adopsinya di berbagai wilayah Indonesia, termasuk di Kabupaten Pamekasan, masih belum merata. Salah satu penyebab utama dari ketimpangan ini adalah kurangnya pemahaman masyarakat terhadap teknologi baru ini. Banyak masyarakat, khususnya di daerah-daerah yang lebih terpencil, belum sepenuhnya mengerti cara menggunakan *QRIS* dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman teknis mengenai pengoperasian aplikasi berbasis *QR Code*, misalnya, masih menjadi hambatan yang cukup besar, terutama bagi kelompok masyarakat yang kurang terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, akses terhadap perangkat digital yang diperlukan untuk menggunakan *QRIS* juga terbatas di beberapa daerah, sehingga mempersulit penetrasi teknologi ini di seluruh lapisan masyarakat. Misalnya, masyarakat yang lebih terbiasa menggunakan uang tunai mungkin merasa enggan untuk beralih ke sistem pembayaran digital.⁹ Selain itu, keterbatasan akses terhadap teknologi dan informasi juga dapat menjadi penghambat dalam penggunaan *QRIS*.¹⁰ Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana persepsi masyarakat Kabupaten Pamekasan terhadap penggunaan *QRIS* sebagai media transaksi keuangan agar langkah-langkah yang tepat dapat diambil untuk meningkatkan teknologi ini.¹¹

QRIS memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan inklusi keuangan di Indonesia. Namun, di Kabupaten Pamekasan, tingkat penggunaan

⁹ Bank Indonesia. (2021). "*Laporan Penggunaan Uang Tunai dan Sistem Pembayaran Digital di Indonesia*." Diakses dari <https://www.bi.go.id/> pada 26 Juni 2024.

¹⁰ Otoritas Jasa Keuangan (OJK). (2022). "*Laporan Keterbatasan Akses Teknologi dan Implementasi QRIS di Indonesia*." Diakses dari <https://www.ojk.go.id/> pada 26 Juni 2024.

¹¹ Bank Indonesia. (2020). "*Peluncuran QRIS: Mewujudkan Pembayaran Digital yang Mudah dan Terintegrasi*". Diakses dari <https://www.bi.go.id/>. 12 Juni 2024

QRIS masih relatif rendah dibandingkan dengan daerah lain, pernyataan ini dktikan dengan kejadian yang terjadi di lapangan.¹² Faktor sosio-kultural juga dapat memainkan peran penting dalam penggunaan *QRIS*. Masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya tradisional mungkin lebih lambat dalam menerima perubahan menuju teknologi digital, terlebih masih banyak pertokoan di Kabuten Pamekasan yang belum menyediakan *QRIS* sebagai sarana pembayaran.

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi yang signifikan dalam mempercepat inklusi keuangan di Indonesia, khususnya di Kabupaten Pamekasan. Inklusi keuangan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan ekonomi yang berkelanjutan, di mana setiap lapisan masyarakat memiliki akses terhadap layanan keuangan yang aman dan efisien. Dengan memahami persepsi dan kebutuhan masyarakat terkait layanan keuangan digital, pihak terkait dapat merumuskan langkah-langkah yang lebih strategis untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi finansial. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui peningkatan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, sebuah inovasi penting yang memungkinkan masyarakat melakukan transaksi pembayaran secara mudah dan cepat. Meskipun *QRIS* telah diakui secara nasional sebagai alat pembayaran yang efektif, tantangan dalam implementasinya masih banyak dihadapi, khususnya di wilayah-wilayah tertentu seperti Pamekasan.

Penggunaan *QRIS* di Kabupaten Pamekasan, meski telah menunjukkan potensinya dalam mendorong transaksi non-tunai, masih tergolong rendah. Hal ini

¹² Rahmawati Eka, Masyarakat Kabupaten Pamekasan, Wawancara, Pada Tanggal 19 Juni 2024

disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi, di antaranya tingkat literasi digital yang masih kurang merata serta keterbatasan infrastruktur teknologi yang mendukung akses terhadap internet dan perangkat digital. Selain itu, rendahnya kesadaran masyarakat tentang manfaat teknologi keuangan modern juga menjadi hambatan utama dalam peningkatan penggunaan *QRIS*. Oleh karena itu, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, pelaku industri, dan masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan akses terhadap teknologi ini. Langkah-langkah seperti edukasi digital, pembangunan infrastruktur, serta penyediaan layanan yang lebih terjangkau dan mudah diakses dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan inklusi keuangan di wilayah ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi masyarakat terhadap *QRIS* dan penerapan *QRIS* sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 di Kabupaten Pamekasan.¹³ Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan berharga bagi pengambil kebijakan dan penyedia layanan keuangan untuk mengembangkan strategi meningkatkan penggunaan *QRIS*. Oleh karena itu, peneliti menganggap penting untuk melakukan pengkajian komprehensif dengan mengangkat penelitian ini dengan judul “Persepsi Masyarakat Kabupaten Pamekasan Terhadap Penggunaan (*Quick Response Code Indonesia Standart*) *QRIS* sebagai Transaksi Media Keuangan”.

B. Fokus Penelitian

Dari beberapa alasan yang penulis paparkan di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

¹³ Bank Indonesia. (2021). “*QRIS dan Masa Depan Pembayaran Digital di Indonesia*”. Diakses dari <https://www.bi.go.id>. 12 Juni 2024

1. Bagaimana penerapan *QRIS* sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 di Kabupaten Pamekasan?
2. Bagaimana persepsi masyarakat pada penggunaan *QRIS* sebagai alat transaksi di Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui penerapan *QRIS* sebagai pendorong untuk mewujudkan visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025 di Kabupaten Pamekasan
2. Untuk mengetahui persepsi masyarakat pada penggunaan *QRIS* sebagai alat transaksi di Kabupaten Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai nilai manfaat dan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pandangan masyarakat terhadap penggunaan *QRIS* sebagai alat pembayaran digital. Dengan mempelajari persepsi masyarakat, penelitian ini tidak hanya menyoroti aspek teknis dari implementasi *QRIS*, tetapi juga menelusuri berbagai faktor sosial, ekonomi, dan budaya yang mempengaruhi adopsi teknologi ini. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan penting bagi para pemangku kepentingan dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan inklusi keuangan melalui pemanfaatan teknologi digital. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang

berharga dalam upaya memecahkan masalah rendahnya penggunaan *QRIS* di berbagai daerah, seperti di Kabupaten Pamekasan.¹⁴

Selain itu, penelitian ini juga memiliki potensi untuk berfungsi sebagai referensi penting bagi penelitian-penelitian yang sudah ada serta menjadi bahan perbandingan bagi penelitian di masa mendatang yang membahas topik serupa. Dengan menyediakan data empiris yang relevan, hasil dari studi ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai inklusi keuangan dan inovasi pembayaran digital di Indonesia. Peneliti masa depan dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar untuk mengeksplorasi lebih lanjut faktor-faktor yang memengaruhi adopsi *QRIS*, baik dari segi kebijakan publik, pengembangan infrastruktur, maupun edukasi digital di masyarakat. Melalui kontribusi ini, penelitian ini diharapkan turut mempercepat adopsi teknologi keuangan yang lebih inklusif di seluruh lapisan masyarakat.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Institusi (Dunia Akademik)

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan kontribusi yang diberikan dapat memperkaya pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di sektor perbankan yang terus mengalami perubahan dan perkembangan. Temuan-temuan dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru yang relevan bagi akademisi dan praktisi, serta membantu meningkatkan pemahaman mengenai aspek-aspek penting dalam dunia perbankan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada, serta memberikan landasan yang kuat bagi studi-studi sejenis di masa yang akan datang.

¹⁴ Sugiyanto, E., & Wulandari, R. (2020). "Inklusi Keuangan Digital di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*", 24(3), 112-128.

Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi sumber motivasi bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam. Temuan ini dapat berfungsi sebagai referensi atau bahan pertimbangan dalam pengembangan penelitian selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan perbankan atau bidang ekonomi lainnya. Sebagai sumbangan pemikiran, penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi ide-ide baru yang dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan, baik dalam konteks akademik maupun praktis, serta membantu menciptakan inovasi di bidang perbankan yang lebih efektif dan efisien.

b. Bagi Lembaga Keuangan

Dari hasil penelitian ini, diharapkan bahwa penelitian ini dapat berperan sebagai bahan pertimbangan yang berharga bagi pihak internal bank. Dengan adanya temuan dan analisis yang mendalam, penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan yang relevan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dalam operasional bank. Pemahaman yang lebih baik terhadap aspek yang mempengaruhi kualitas pelayanan akan memungkinkan pihak internal bank untuk mengambil langkah-langkah strategis dalam upaya meningkatkan performa dan kepuasan pelanggan.

Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan bank dalam menghadapi tantangan yang ada, khususnya dalam hal pelayanan kepada nasabah. Penerapan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu bank dalam merumuskan kebijakan-kebijakan yang lebih baik dan efisien, sehingga mampu berkontribusi pada peningkatan kualitas pelayanan secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian

ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan internal bank, tetapi juga berdampak positif terhadap reputasi dan kepercayaan nasabah terhadap institusi perbankan tersebut.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini, diharapkan bahwa penelitian ini dapat dijadikan rujukan penting bagi peneliti yang tertarik untuk mengembangkan dan meneliti lebih lanjut tentang *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*. Dengan menghadirkan data, analisis, dan temuan yang mendalam, penelitian ini menawarkan landasan yang kuat bagi peneliti lain untuk memperluas kajian tentang implementasi, efektivitas, serta dampak dari *QRIS* dalam berbagai sektor, terutama dalam meningkatkan efisiensi sistem pembayaran di Indonesia. Hasil penelitian ini juga memberikan perspektif baru yang bisa menjadi acuan dalam mengidentifikasi potensi pengembangan *QRIS* di masa mendatang.

Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu membuka peluang untuk studi lanjutan yang lebih komprehensif, baik dalam konteks adopsi teknologi *QRIS* di berbagai jenis bisnis maupun dalam hal regulasi yang berkaitan dengan standar pembayaran elektronik di Indonesia. Peneliti masa depan dapat menjadikan temuan ini sebagai pijakan untuk melakukan penelitian komparatif, evaluasi lebih mendalam, atau bahkan inovasi dalam sistem pembayaran berbasis *QR Code*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga menjadi panduan praktis bagi pengembangan *QRIS* ke depan.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari potensi kesalahpahaman terkait maksud dari judul penelitian ini, peneliti akan memberikan penjelasan mendetail mengenai makna

dari judul proposal skripsi yang diangkat, yaitu “Persepsi Masyarakat Kabupaten Pamekasan Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Sebagai Media Transaksi Keuangan.” Penjelasan ini dianggap penting untuk memastikan bahwa audiens memahami dengan jelas konteks serta arah penelitian ini. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada bagaimana masyarakat di Kabupaten Pamekasan merespons, menilai, dan menggunakan *QRIS* sebagai salah satu alat dalam transaksi keuangan sehari-hari.

Lebih lanjut, penjelasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai aspek-aspek penelitian yang akan dibahas. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi persepsi masyarakat terkait efisiensi, kemudahan, dan keamanan penggunaan *QRIS* dalam kegiatan transaksi keuangan. Dengan demikian, audiens dapat memahami bahwa penelitian ini bukan hanya tentang teknologi *QRIS* semata, tetapi juga bagaimana teknologi ini diadopsi oleh masyarakat Kabupaten Pamekasan dalam kehidupan sehari-hari, serta dampaknya terhadap perilaku transaksi mereka.

1. Persepsi: Persepsi, dalam pengertian yang lebih mendalam, merujuk pada pandangan atau kecenderungan seseorang terhadap suatu hal, yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman individu serta faktor-faktor subjektif lainnya. Persepsi bersifat relatif karena tidak ada standar universal dalam menilai suatu objek atau fenomena, yang menjadikan persepsi unik bagi setiap individu. Setiap orang memandang suatu hal dari sudut pandang yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang budaya, pengalaman hidup, pendidikan, dan kondisi emosional mereka. Oleh karena itu, persepsi bukanlah hasil dari pengamatan objektif, melainkan

cenderung dipengaruhi oleh bias dan preferensi pribadi yang beragam. Dalam hal ini, dua orang dapat melihat objek yang sama namun memberikan penilaian atau respon yang berbeda karena persepsi mereka dibentuk oleh kondisi internal yang berbeda pula.

Persepsi juga dipahami sebagai produk dari proses mental yang kompleks. Proses ini tidak hanya didasarkan pada apa yang dilihat atau dialami secara langsung, tetapi juga melibatkan ingatan, keyakinan, dan harapan yang seseorang miliki terhadap suatu objek atau fenomena. Misalnya, individu yang memiliki pengalaman positif terhadap teknologi tertentu akan cenderung memiliki persepsi yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belum memiliki pengalaman atau memiliki pengalaman negatif sebelumnya. Proses kognitif ini memungkinkan setiap individu untuk memberikan interpretasi yang berbeda terhadap objek atau fenomena yang sama, sesuai dengan kondisi mental dan emosional masing-masing individu.

Selain itu, persepsi seseorang terhadap objek tertentu sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti lingkungan sosial, media, dan kebijakan yang ada di sekitarnya. Misalnya, dalam konteks kebijakan publik, persepsi masyarakat terhadap suatu kebijakan dapat dibentuk oleh cara kebijakan tersebut dikomunikasikan oleh pemerintah atau media. Persepsi masyarakat terhadap kebijakan publik sering kali dipengaruhi oleh informasi yang mereka terima melalui media massa, sehingga interpretasi

mereka dapat sangat bervariasi tergantung pada sumber informasi yang tersedia.¹⁵

Dalam dunia penelitian, memahami persepsi sangat penting, terutama dalam konteks penerapan teknologi atau kebijakan baru. Persepsi masyarakat merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan implementasi kebijakan di tingkat lokal.¹⁶ Dengan memahami persepsi, para peneliti dapat memprediksi bagaimana masyarakat akan merespons suatu perubahan, serta bagaimana mereka akan beradaptasi dengan inovasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian tentang persepsi tidak hanya berfokus pada pemahaman individu, tetapi juga meneliti bagaimana persepsi ini berperan dalam dinamika sosial yang lebih luas. Dalam konteks penelitian ini, persepsi masyarakat terhadap *QRIS* akan dianalisis untuk memahami berbagai pandangan yang ada.¹⁷

2. *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard): QRIS* adalah standar kode QR untuk pembayaran yang dirancang khusus untuk sistem pembayaran di Indonesia. *QRIS* dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan tujuan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran melalui aplikasi uang elektronik yang berbasis server, dompet elektronik, atau layanan *mobile banking*. Standar ini memungkinkan interoperabilitas antara berbagai penyedia layanan

¹⁵ Sari, N. (2019). "Pengaruh Media Terhadap Persepsi Publik Tentang Kebijakan Pemerintah. *Jurnal Komunikasi*", 12(1), 45-57.

¹⁶ Purnomo, D. (2017). "Persepsi Masyarakat dan Implementasi Kebijakan Publik di Tingkat Lokal. *Jurnal Kebijakan Publik*", 9(2), 113-125.

¹⁷ Mulyadi Ahmad, "Teori Persepsi dan Implementasinya dalam Penelitian Sosial" artikel 2021

pembayaran, sehingga pengguna dapat melakukan pembayaran dengan mudah menggunakan satu kode QR universal.¹⁸

3. Pembayaran Digital: Pembayaran digital adalah metode pembayaran yang melibatkan nilai uang yang disimpan secara elektronik, baik pada server maupun pada kartu elektronik. Penggunaan dan penerbitan alat pembayaran digital ini diatur dan diawasi oleh Bank Indonesia untuk memastikan keamanan dan efisiensi dalam transaksi keuangan. Pembayaran digital mencakup berbagai bentuk, termasuk uang elektronik, aplikasi pembayaran, dan sistem transfer digital, yang semakin populer seiring dengan kemajuan teknologi.¹⁹

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari kesamaan dengan penelitian sebelumnya serta memastikan orisinalitas dari penelitian ini, sangat penting untuk melakukan tinjauan yang mendalam terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik “Persepsi Masyarakat Kabupaten Pamekasan Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Sebagai Media Transaksi Keuangan”. Tinjauan ini bertujuan untuk memahami ruang lingkup penelitian yang telah dilakukan, mengidentifikasi celah-celah penelitian yang belum terjawab, serta memastikan bahwa penelitian yang akan dilakukan memberikan kontribusi baru dalam literatur yang ada. Proses penelusuran ini membantu peneliti untuk membedakan penelitian ini dari karya-karya sebelumnya dan menghindari

¹⁸ *QRIS “Standard Pembayaran Digital Indonesia”* diakses di <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/QRIS.aspx> 13 Juni 2024

¹⁹ Peraturan Bank Indonesia tentang “*Uang Elektronik*”, diakses di <https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/Peraturan-BI-tentang-Uang-Elektronik.aspx> 13 Juni 2024

pengulangan hasil yang sudah ada. Berikut adalah beberapa contoh penelitian yang telah diidentifikasi.

Penelitian yang ditulis Zainul Andri Bayhaqqi Siregar. Judul “Persepsi Masyarakat Kota Padangsidempuan Pada Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Sebagai Alat Pembayaran Digital”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah persepsi masyarakat pada penggunaan *QRIS* sebagai alat transaksi di kota Padangsidempuan, *QRIS* memiliki manfaat bagi mereka yang telah menggunakan layanan *QRIS*, memudahkan mereka dalam melakukan pembayaran karena tidak perlu menyediakan uang tunai saat bertransaksi, Bank Indonesia meluncurkan *QRIS* pada tanggal 17 Agustus 2019 untuk menyederhanakan pembayaran non tunai berbasis *QR Code* sebagai salah satu inisiatif untuk mewujudkan Sistem Pembayaran Indonesia 2025.²⁰

Penelitian yang ditulis Dulmen Saif Siregar. Judul “Determinan Minat Menggunakan *Quick Response Indonesian Standard QRIS*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* dan menunjukkan bahwa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*.²¹

²⁰ Bayhaqqi Siregar, Zainul Andri “*Analisis Persepsi Masyarakat Kota Padangsidempuan Pada Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital*” Skripsi Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan 2022

²¹ Saif Siregar, Dulmen “*Determinan Minat Menggunakan Quick Response Indonesian Standard QRIS*” Skripsi IAIN Padangsidempuan, 2021

Penelitian yang ditulis Rina Anasti Nasution. Judul “Analisis persepsi Pedagang Pada penggunaan *QRIS* Sebagai Alat Transaksi UMKM Di Kota Medan”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Sebelum adanya *QRIS* ini, *merchant* harus menyediakan banyak *QR Code* dari setiap Penyedia Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) untuk melayani pembayaran non tunai sesuai dengan aplikasi yang dimiliki oleh setiap pembeli. Namun tepat pada hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 yaitu 17 agustus 2019 Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia meluncurkan *QRIS* sebagai pemersatu sistem pembayaran non tunai berbasis *QR Code*.²²

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian dapat dilihat di tabel berikut ini:

Tabel G.2
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Zainul Andri Bayhaqqi Siregar	“Persepsi Masyarakat Kota Padangsidempuan Pada Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> Sebagai Alat	Persamaan dari penelitian ini yakni sama sama membahas tentang persepsi Masyarakat	Perbedaan dari penelitian ini yakni terdapat pada objek penelitian pada Masyarakat padangsidempuan.

²² Anasti Nasution, Rina “Analisis persepsi Pedagang Pada penggunaan *QRIS* Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan” Skripsi UIN Sumatera Utara 2021

		Pembayaran Digital”.	terhadap penggunaan <i>QRIS</i>	
2.	Dulmen Saif Siregar	“Determinan Minat Menggunakan <i>Quick Response Indonesian Standard QRIS</i> ”.	Persamaan dari penelitian ini yakni sama sama membahas tentang <i>QRIS</i> .	Perbedaan dari penelitian ini yakni bertujuan untuk mengetahui faktor faktor yang mempengaruhi minat menggunakan <i>QRIS</i> sementara dalam penelitian ini kualitatif membahas tentang persepsi masyarakat terhadap penggunaan <i>QRIS</i> .
3.	Rina Anasti Nasution	“Analisis persepsi Pedagang Pada	Persamaan dari penelitian ini yakni sama	Perbedaan dari penelitian ini yakni untuk

		<p>penggunaan <i>QRIS</i> Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan”.</p>	<p>sama membahas tentang persepsi Masyarakat terhadap penggunaan <i>QRIS</i>.</p>	<p>mengetahui persepsi Pedagang Pada penggunaan <i>QRIS</i> Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan sementara pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap penggunaan <i>QRIS</i> sebagai alat transaksi digital.</p>
--	--	---	---	--