



**PERSEPSI MASYARAKAT KOTA PAYAKUMBUH DALAM  
PENGUNAAN BARCODE QRIS SEBAGAI ALAT BANTU  
PEMBAYARAN**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi  
Program Studi Perbankan Syariah*

**Oleh:**

**Ayuningtias  
NIM 2130401024**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2025M /1447H**

## ABSTRAK

**Ayuningtias Nim. 210401024**, Judul Skripsi “*Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran*” Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar tahun 2025.

Pokok Permasalahan dalam penelitian ini adalah barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran untuk mempermudah proses transaksi, tetapi tingkat penggunaan QRIS oleh masyarakat Kota Payakumbuh masih tergolong rendah meskipun mereka sudah mengenal teknologi tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan, seperti masyarakat terbiasa menggunakan uang tunai dalam betransaksi, pedagang sudah menyediakan QRIS tetapi pelanggan masih kurang memanfaatkannya, kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai cara penggunaan dan manfaat QRIS, kemudian informasi tentang QRIS belum tersampaikan secara merata dan maksimal kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran dilihat dari segi kemudahan dan manfaat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode pendekatan *deskriptif kuantitatif*. Data penelitian ini adalah data primer, yaitu kuesioner yang disebarakan kepada masyarakat Kota Payakumbuh dengan metode *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Payakumbuh yang pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS, namun jumlah pastinya tidak diketahui secara pasti. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus *Lemeshow*, dan diperoleh sebanyak 96 responden sebagai sampel penelitian. Data yang terkumpul diolah dengan langkah-langkah analisis data menggunakan *analisis deskriptif data*.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa tingkat persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran dengan persentase sangat baik. Tingkat persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS adalah sangat baik, dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan adalah sangat baik.

**Kata Kunci: Kemudahan, Manfaat**

## **ABSTRACT**

**Ayuningtias, Nim 2130401024, Thesis Title: "Payakumbuh City Community Perceptions on the Use of QRIS Barcodes as a Payment Tool"**  
*Department of Islamic Banking, Faculty of Economics and Islamic Business (FEBI), Mahmud Yunus State Islamic University (UIN) Batusangkar, 2025.*

*The main problem in this study is the QRIS barcode as a payment tool to facilitate the transaction process. However, the level of QRIS use by the Payakumbuh City community is still relatively low even though they are familiar with the technology. This research is motivated by several problems, such as the community is accustomed to using cash for transactions, merchants have provided QRIS but customers still do not utilize it, the public's lack of knowledge regarding the use and benefits of QRIS, and information about QRIS has not been evenly and optimally conveyed to the public. This study aims to determine the perceptions of the Payakumbuh City community regarding the use of QRIS barcodes as a payment tool in terms of convenience and benefits.*

*This research is a field research using a quantitative descriptive approach. The primary data used are questionnaires distributed to the people of Payakumbuh City using a purposive sampling method. The population in this study was the people of Payakumbuh City who had made transactions using QRIS, but the exact number was unknown. Therefore, the sample size was determined using the Lemeshow formula, resulting in 96 respondents as the research sample. The collected data were processed using descriptive data analysis.*

*Based on the research conducted by the researchers, it can be seen that the perception of the Payakumbuh City community regarding the use of QRIS barcodes as a payment tool is very good. The perception of the Payakumbuh City community regarding the ease of use of the QRIS barcode is very good, and the benefits of use are very good.*

**Keywords: convenience, benefit**

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat dan Karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “**Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran**”. Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Selaku penutup segala Nabi dan Rasul yang sebagai tumpuan harapan pemberi cahaya syari’at diakhirat kelak.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi pada Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Selanjutnya yang sangat istimewa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orangtua Ayahanda Syahdeli Arsyad dan Ibunda Yusmiati yang tiada hentinya selalu mendoakan dan memberikan dukungannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan selesainya skripsi ini juga tidak terlepas dari doa, motivasi dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak.

Melalui kesempatan ini, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag, M.A., Res., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
2. **Dr. H. Rizal M. Ag., CRP** selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
3. **Mohammad Aliman Shahmi, ME** selaku Kepala Program Studi Perbankan Syariah di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.
4. **Dr. H. Rizal Fahlefi, S. Ag., M.S.I.** selaku Pembimbing Akademik bagi penulis di Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

5. **Fitri Yenti, SE.I., MA** selaku Pembimbing Skripsi penulis, yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pikiran serta tenaga dalam setiap bimbingan skripsi agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Dosen Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Khususnya di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi selama masa studi penulis. Serta seluruh karyawan dan karyawan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, yang telah membantu dalam kelancaran proses administrasi dan pelayanan akademik.
7. Semua teman-teman seperjuangan terutama Angkatan 2021 yang sama-sama berjuang dalam mengerjakan skripsi.
8. Keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah penulis dalam mengerjakan skripsi dan semua sahabatku “6 putri sawahan” yang telah memberikan warna, dukungan, semangat, dan kebersamaan yang luar biasa selama perjalanan akademik ini.
9. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Ayuningtias, ya diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya. Terimakasih sudah bertahan.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. *Aamiin ya rabbal'alamin*. Semoga skripsi ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis dan pembaca.

Batusangkar, Agustus 2025  
**Penulis,**

**Ayuningtias**  
**NIM. 2130401024**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Landasan Teori .....	11
1. Persepsi .....	11
2. Teori Penerimaan Teknologi .....	19
3. Sistem Pembayaran.....	22
4. Kode QR .....	26
5. QRIS (Quick Response Code Indonesia Standart) .....	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40

D. Pengembangan Instrumen .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data .....	43
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Umum Kota Payakumbuh.....	49
1. Sejarah Kota Payakumbuh.....	49
2. Letak dan Geografis Kota Payakumbuh .....	50
3. Visi Kota Payakumbuh .....	51
B. Hasil Penelitian dan Analisa.....	52
1. Karakteristik Responden.....	52
2. Analisa Deskriptif Data .....	54
C. Pembahasan .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan.....	77
B. Implikasi .....	77
C. Saran.....	77
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Pengguna QRIS sebagai alat bantu pembayaran di Kota Payakumbuh.....	5
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3. 3 Skor Dari Jawaban Responden .....	45
Tabel 3. 4 Interpretasi Persentase .....	48
Tabel 4. 1 Jumlah Data Responden.....	53
Tabel 4. 2 Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	53
Tabel 4. 3 Indikator Kemudahan Pernyataan 1 .....	55
Tabel 4. 4 Indikator Kemudahan Pernyataan 2.....	55
Tabel 4. 5 Indikator Kemudahan Pernyataan 3.....	56
Tabel 4. 6 Indikator Kemudahan Pernyataan 4.....	56
Tabel 4. 7 Indikator Kemudahan Pernyataan 5.....	57
Tabel 4. 8 Indikator Kemudahan Pernyataan 6.....	57
Tabel 4. 9 Indikator Kemudahan Pernyataan 7.....	58
Tabel 4. 10 Indikator Kemudahan Pernyataan 8.....	58
Tabel 4. 11 Indikator Kemudahan Pernyataan 9.....	59
Tabel 4. 12 Indikator Kemudahan Pernyataan 10.....	59
Tabel 4. 13 Total Indikator Kemudahan .....	60
Tabel 4. 14 Total Indikator Kemudahan .....	60
Tabel 4. 15 Indikator Manfaat Pernyataan 11 .....	61
Tabel 4. 16 Indikator Manfaat Pernyataan 12.....	62
Tabel 4. 17 Indikator Manfaat Pernyataan 13 .....	62
Tabel 4. 18 Indikator Manfaat Pernyataan 14.....	63
Tabel 4. 19 Indikator Manfaat Pernyataan 15.....	63
Tabel 4. 20 Indikator Manfaat Pernyataan 16.....	64
Tabel 4. 21 Indikator Manfaat Pernyataan 17.....	64
Tabel 4. 22 Indikator Manfaat Pernyataan 18.....	65
Tabel 4. 23 Indikator Manfaat Pernyataan 19.....	65

Tabel 4. 24 Indikator Manfaat Pernyataan 20.....	66
Tabel 4. 25 Indikator Manfaat Pernyataan 21.....	66
Tabel 4. 26 Total Indikator Manfaat.....	67
Tabel 4. 27 Total Indikator Manfaat.....	67
Tabel 4. 28 Berdasarkan tabel-tabel di atas, dapat ditentukan total dari seluruh indikator yaitu: Total Data Semua Indikator.....	68
Tabel 4. 29 Total Data Semua Indikator.....	69
Tabel 4. 30 Total Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dari Segi Kemudahan Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran.....	70
Tabel 4. 31 Interpretasi Persentase.....	71
Tabel 4. 32 Total Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dari Segi Manfaat Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran.....	72
Tabel 4. 33 Interpretasi Persentase.....	73
Tabel 4. 34 Total Seluruh Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran.....	74
Tabel 4. 35 Interpretasi Persentase.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 QR Code.....	27
Gambar 2. 2 Logo QRIS .....	31
Gambar 2. 3 Contoh QRIS.....	32
Gambar 4. 1 Diagram Umur Responden.....	53
Gambar 4. 2 Diagram Pekerjaan .....	54
Gambar 4. 3 Diagram Persentase Total Data Indikator Kemudahan.....	61
Gambar 4. 4 Diagram Persentase Total Data Indikator Manfaat.....	68
Gambar 4. 5 Diagram Persentase Total Data Semua Indikator .....	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan era digital yang semakin maju saat ini, transformasi digital telah memberikan dampak yang besar pada hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam transaksi keuangan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan kepada masyarakat Indonesia dalam melakukan transaksi keuangan. Di Indonesia, meskipun transaksi tunai masih mendominasi berbagai kegiatan sehari-hari mulai dari pembayaran belanja, tagihan, hingga pengiriman uang kepada orang lain. Namun dengan kemajuan teknologi informasi dan perkembangan infrastruktur digital yang cepat, transaksi digital kini muncul sebagai alternatif yang semakin populer.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran yang dikembangkan oleh Bank Indonesia adalah penggunaan barcode QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) sebagai alat bantu pembayaran. Sekarang masyarakat bisa dengan mudah melakukan pembayaran hanya menggunakan smartphone mereka, tanpa perlu repot membawa uang tunai. (Evi, 2023: 1)

Hadirnya inovasi keuangan yang baru dalam sistem pembayaran terhadap kemajuan teknologi membantu mendorong peningkatan nilai transaksi yang dapat diterapkan oleh masyarakat. Namun, dengan pengembangan teknologi yang lebih lanjut meningkatkan nilai transaksi, risiko ingin memiliki sistem pembayaran baru lebih lancar, lebih andal, lebih efektif dan efisien untuk memfasilitasi transmisi dana cepat dan aman. (Sahriana & Rokan, 2022: 4)

Selama bertahun-tahun, kemajuan teknologi keuangan yang terus berlanjut telah berkontribusi pada perkembangan sistem pembayaran. Faktor sisi permintaan berasal dari perubahan preferensi konsumen dan perkembangan teknologi. Dengan adanya internet, preferensi konsumen

berubah seiring dengan perkembangan dan perubahan teknologi informasi dan digital. Istilah FINTECH, singkatan dari *financial technology* di bidang keuangan dan ekonomi memiliki banyak definisi yang berkaitan dengan sektor teknologi dan bisnis yang bertujuan untuk meningkatkan pendanaan. Di masa lalu, transaksi tatap muka membutuhkan waktu dan tenaga, tetapi sekarang dengan *mobile banking*, dapat melakukan hampir semua hal dengan tangan dan perangkat yang dimiliki. Dengan kemajuan ini, metode pembayaran telah berubah, terutama dalam hal kemudahan, kecepatan, biaya, dan kemudahan penggunaan. Hal ini mendorong munculnya sistem pembayaran yang memungkinkan transaksi yang tidak memerlukan kertas atau uang tunai secara tunai dengan menggunakan teknologi yang dilakukan secara elektronik. (Lumintang, 2023: 42)

Bank Indonesia menetapkan standar kode QR pembayaran yang disebut QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) untuk memudahkan transaksi pembayaran digital di Indonesia. Kode QR ini dikembangkan oleh regulator bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan tujuan untuk meningkatkan keamanan sistem pembayaran digital, meningkatkan efisiensi pemerintah dan mempercepat inklusi keuangan. (Pokhrel, 2024: 2)

Gubernur Bank Indonesia menyebut QRIS itu universal, mudah, menguntungkan dan langsung. Dengan kata lain, tujuan kemunculan QRIS adalah untuk membuat kode transaksi yang dapat digunakan oleh berbagai layanan pembayaran sehingga pelanggan dapat melakukan transaksi dengan mudah hanya dengan satu QR kode. Penggunaan uang elektronik sebagai pembayaran nontunai sebelumnya adalah inspirasi dari QRIS. Dalam hal ini, uang elektronik adalah jenis pembayaran yang menggunakan kartu *e-monay* berbasis *chip (offline)* atau berbasis server (*online*), seperti *e-wallet* atau ponsel pintar (*mobile*). Ketika item tersebut tersedia bagi penyedia dan penerima dana dalam transaksi yang dilakukan secara digital, maka uang elektronik dapat digunakan. (Dz., 2023: 4-5)

Tujuan utama adanya QRIS adalah untuk membuat pembayaran digital lebih mudah bagi masyarakat dan lebih mudah untuk diawasi oleh regulator dari satu pintu, yang berarti "satu sistem untuk semua model pembayaran". Dengan demikian, semua toko yang bekerja sama dengan PJSP (Penyedia Jasa Sistem Pembayaran) seperti OVO, LinkAja, Gopay, DANA, dan Bukalapak dapat menggunakan QRIS. Menurut BI, metode QRIS terdiri dari dua media tampilan (*display*) yang tersedia di *merchant*, di mana kode QR ditampilkan dan kemudian discan menggunakan ponsel konsumen. Pertama, kode QR statis ditampilkan melalui stiker atau hasil cetak lainnya, kode QR yang sama digunakan untuk setiap pembayaran, kode QR tidak mengandung jumlah yang harus dibayar sehingga konsumen perlu mengisikan jumlah transaksi pembayarannya. Kedua, kode QR dinamis dicetak oleh mesin EDC dan ditampilkan pada monitor. Kode QR yang berbeda dicetak untuk setiap transaksi pembayaran dan mengandung nominal pembayaran yang akan dibayar. (Sriekaningsih, 2020: 5-6)

Penggunaan QRIS sebagai alat bantu pembayaran membuat masyarakat mungkin berpikir tentang beberapa persepsi yang mendorong mereka untuk melakukan transaksi dengan QRIS. Mereka mungkin berpikir apakah penggunaan QRIS akan menawarkan keuntungan dan kemudahan atau malah membawa risiko. Persepsi masyarakat tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang peristiwa yang dialami masyarakat saat menggunakan alat pembayaran QRIS. Pada akhirnya, persepsi tersebut akan membentuk kecenderungan dan menghasilkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayarannya.

Persepsi sebagai tindakan pemikiran manusia secara keseluruhan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan sesuatu objek. Persepsi juga merupakan reaksi opini dan pengolahan secara keseluruhan terhadap suatu konsep, keahlian, atau kecerdasan untuk mengamati sesuatu. Menurut Slameto, persepsi adalah proses masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi adalah cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya melalui indranya. Prinsip-prinsip dasar persepsi adalah

persepsi itu relatif, persepsi itu selektif, persepsi memiliki struktur, persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan, kemudian persepsi seseorang atau kelompok dapat sangat berbeda dengan persepsi orang lain dalam situasi yang sama. (Wurarah, 2022: 26). Persepsi masyarakat terbentuk dari penggabungan persepsi individu terhadap suatu objek. Karena masyarakat adalah sekumpulan individu, pandangan kolektif muncul dari pandangan masing-masing anggotanya.

Model penerimaan teknologi atau *technology acceptance model* (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 dan dikenal sebagai salah satu teori yang paling berpengaruh dalam menjelaskan bagaimana seseorang menerima dan menggunakan teknologi. Dalam teori TAM (*Technology Acceptance Model*), yang diungkapkan oleh Davis, mengatakan bahwa kualitas sistem informasi ditentukan oleh seberapa besar sistem dapat diterima oleh penggunanya. TAM menekankan dua indikator utama, yaitu, *perceived usefulness* adalah ukuran sejauh mana suatu teknologi dianggap bermanfaat bagi penggunanya.

Davis menjelaskan beberapa indikator *perceived usefulness*, seperti bahwa mereka dapat mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja, memberikan efektivitas, meningkatkan produktivitas, membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, dan memberikan kegunaan. Kemudian *perceived ease of use* adalah ukuran sejauh mana seseorang percaya bahwa sistem informasi mudah dipahami atau dipelajari, mudah dikontrol (*controllable*), jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), fleksibel (*flexible*), dan mudah terampil (*easy to become skillful*). Teori yang telah dikembangkan ini menunjukkan bahwa peran kemudahan penggunaan lebih kompleks, karena melibatkan persepsi bagaimana seseorang melihat kemudahan penggunaan dan kemudahan untuk dipelajari. (Yudawisastra et al., 2024: 234-235)

Penelitian ini dilakukan di Kota Payakumbuh, Payakumbuh adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Dikenal dalam bahasa Minangkabau sebagai *Payokumbuh*, kota ini merupakan daerah kantong dari Kabupaten Lima Puluh Kota. Berdasarkan sumber dari

Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah penduduk Kota Payakumbuh tercatat 147, 963 ribu jiwa data per 2024. Dari banyaknya jumlah penduduk di Kota Payakumbuh masih banyak masyarakat yang belum mengenal QRIS. Adapun yang sudah mengenal QRIS tapi masih belum banyak yang menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Hasil observasi awal yang telah dilakukan di kawasan kuliner taman batang Agam Kota Payakumbuh sebanyak 10 informan dari pedagang kuliner di sana semuanya sudah menyediakan pelayanan dengan nontunai menggunakan barcode QRIS, namun para pelanggan atau masyarakat hanya sedikit yang menggunakan QRIS. Adapun yang menggunakan QRIS itu hanya beberapa orang saja. Berikut data penggunaan QRIS yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di taman kuliner batang Agam Kota Payakumbuh sebagai berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Data Pengguna QRIS sebagai alat bantu pembayaran di Kota Payakumbuh**

UMKM Kuliner	Pengguna dalam bentuk %	
	QRIS	Tunai
Pop Ice Uyu	20	80
Pizza Elo	40	60
Kopigo	50	50
Maknyos Joss	25	75
Chicken Mania	10	90
Kopi Dakas	20	80
Ubi Cilembu	60	40
Kopi Ajoe	20	80
Cireng Mimoy	5	95
Kuliner Buzinzy	3	97
Jumlah	253	747
<b>Persentase</b>	<b>25 %</b>	<b>75%</b>

*(Sumber: hasil olahan peneliti berdasarkan wawancara di taman kuliner batang Agam Kota Payakumbuh, Sabtu 15 Februari 2025)*

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat dilihat jumlah masyarakat yang menggunakan QRIS masih sedikit. Berdasarkan data di atas, dari 1000 orang yang bertransaksi hanya 25% yang menggunakan QRIS dan 75% lebih memilih untuk bertransaksi menggunakan uang tunai. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan salah seorang pemilik UMKM yang ada di taman kuliner batang Agam Kota Payakumbuh mengatakan bahwa masyarakat yang berbelanja di sana lebih banyak bertransaksi menggunakan uang tunai daripada QRIS, padahal UMKM sudah banyak yang menyediakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Dan setelah di tanyakan kepada masyarakat yang berbelanja di taman kuliner batang Agam Kota Payakumbuh, Meilasari Anggita mengatakan bahwa dia mengetahui QRIS tapi dia lebih senang bertransaksi menggunakan uang tunai karena sudah terbiasa menggunakan uang tunai untuk bertransaksi.

Berbeda dengan apa yang disampaikan oleh Renfil Nopriyanto bahwa dia senang menggunakan QRIS karena lebih praktis dan juga menghemat waktu, cukup scan barcode kemudian bayar tanpa perlu repot-repot membawa uang tunai dan menunggu kembalian uang berbelanja. Namun, masyarakat masih banyak memilih menggunakan uang tunai atau *cash* dibandingkan dengan QRIS. Adapun faktor lain yang menyebabkan masyarakat di Kota Payakumbuh masih jarang menggunakan QRIS diantaranya adalah masih banyak masyarakat yang belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai QRIS, termasuk cara penggunaan dan kenyamanannya. Kemudian informasi mengenai QRIS belum tersebar secara merata, sehingga banyak yang merasa tidak familiar dan enggan untuk mencoba.

Berdasarkan paparan di atas dapat di ketahui masyarakat Kota Payakumbuh ada yang menggunakan QRIS dan ada juga yang tidak menggunakan QRIS. Adapun yang tidak menggunakan QRIS tetapi sudah mengetahui aplikasi QRIS sebagai alat bantu pembayaran untuk memudahkan proses transaksi, ada yang betul-betul tidak mengetahui sama sekali tentang aplikasi QRIS. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut

## tentang “Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang penulis paparkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Masyarakat Kota Payakumbuh sudah mengenal QRIS tapi masih jarang menggunakannya.
2. Pedagang sudah menyediakan QRIS namun para pelanggan atau masyarakat hanya sedikit yang menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran.
3. Masyarakat terbiasa menggunakan uang tunai atau *cash* dalam bertransaksi.
4. Kurangnya pengetahuan masyarakat Kota Payakumbuh mengenai QRIS.
5. Informasi tentang QRIS belum tersampaikan secara maksimal kepada masyarakat sehingga masyarakat belum begitu familiar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi masalah yang akan penulis teliti yaitu:

1. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.
2. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS di kalangan masyarakat Kota Payakumbuh?
2. Bagaimana persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis susun, maka tujuan pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS di kalangan masyarakat Kota Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

### **F. Manfaat dan Luaran Penelitian**

#### 1. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan dan motivasi dalam pengembangan ilmu khususnya mengenai persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.
- b. Manfaat Praktis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran untuk mempermudah proses transaksi dan juga meningkatkan penggunaan QRIS sebagai alat bantu pembayaran di kalangan masyarakat Kota Payakumbuh.

#### 2. Luaran Penelitian

Adapun luaran penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar dapat diterbitkan dalam jurnal ilmiah dan bisa menambah *khazanah* pustaka UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yaitu "*Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran*" maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

## 1. Persepsi

Menurut Rivai dan Mulyadi di dalam buku Sutrisman menjelaskan persepsi sebagai suatu proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan kesan-kesan indra mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka. (Sutrisman, 2018: 78). Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses menginterpretasikan dan pengorganisasian informasi yang diterima oleh masyarakat Kota Payakumbuh tentang penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran, yang membentuk pendapat, sikap, dan penilaian tentang kegunaan, kemudahan, keamanan, dan manfaat QRIS

## 2. Barcode QRIS

Barcode QRIS memudahkan pembayaran di Indonesia, Bank Indonesia membuat kode QR pembayaran standar nasional yang disebut QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*). Tujuannya adalah agar transaksi pembayaran menjadi lebih murah dan efisien, inklusi keuangan menjadi lebih cepat, usaha kecil dan menengah (UMKM) menjadi lebih maju, dan pada akhirnya, untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dengan cara yang paling efektif. (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023: 36-37). Barcode QRIS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah teknologi pembayaran digital yang menggunakan kode QR sebagai sarana untuk melakukan transaksi pembayaran, yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan digunakan oleh masyarakat Kota Payakumbuh sebagai alat bantu pembayaran.

## 3. Alat Bantu Pembayaran

Sistem pembayaran umumnya menggunakan dua jenis alat pembayaran, pertama tunai yang berupa uang kertas dan logam, kedua non tunai yang meliputi kartu ATM, debit, dan uang elektronik. Metode pembayaran non tunai merupakan alternatif transaksi finansial yang menawarkan kemudahan dan efisiensi dalam penggunaannya. (Pradesyah & Ismail, 2024: 5). Alat bantu pembayaran merujuk pada media yang digunakan untuk melakukan pembayaran selain uang tunai, salah satunya

QRIS. Alat bantu pembayaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sarana atau teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran yang digunakan oleh masyarakat Kota Payakumbuh untuk melakukan transaksi pembayaran diberbagai tempat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Persepsi**

###### **a. Pengertian Persepsi**

Menurut Nitisusastro di dalam buku Siregar, persepsi adalah proses yang muncul sebagai hasil dari sensasi, di mana sensasi adalah aktivitas merasakan atau sumber keadaan emosi yang menyenangkan. Sensasi juga dapat didefinisikan sebagai respons cepat indra penerima terhadap stimuli dasar seperti cahaya, warna, dan suara. Sehingga menimbulkan persepsi. Sedangkan, menurut Pareek di dalam buku Siregar, memberikan definisi persepsi yang lebih luas, menyatakan bahwa persepsi dapat didefinisikan sebagai proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi kepada rangsangan panca indra atau data. (Siregar et al., 2020: 11)

Beberapa definisi persepsi menurut para ahli dan juga kamus besar psikologi antara lain persepsi, menurut Asrori adalah proses seseorang dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungannya dan yang berasal dari proses belajar dan pengalaman.

Persepsi didefinisikan oleh Rahmat sebagai pengalaman tentang objek yang diterima atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Kesamaan pendapat ini terlihat dari arti penyimpulan informasi dan menafsirkan pesan, yang terkait dengan proses untuk memberi arti. Menurut Brian Fellows, persepsi adalah proses yang memungkinkan makhluk untuk menerima dan menganalisis data. Menurut Desirato, persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan yang diperoleh dengan menggabungkan informasi dan menafsirkan pesan. Pesan dapat

didefinisikan sebagai pemberian makna pada stimuli indriawi. Dalam kamus besar psikologi, persepsi didefinisikan sebagai proses pengamatan seseorang terhadap lingkungannya dengan menggunakan indra-indranya sehingga ia dapat menjadi sadar akan semua yang ada di sana. (D. Fahmi, 2021: 11)

Berdasarkan definisi di atas, dapat penulis disimpulkan persepsi merupakan proses yang aktif untuk mengidentifikasi, menafsirkan, dan menginterpretasikan stimulus atau rangsangan, termasuk orang, objek, peristiwa atau kejadian, situasi, dan aktivitas yang dialami oleh indra manusia.

Ada dua jenis persepsi, menurut Maramis antara lain:

- 1) *External perception*, merupakan persepsi yang disebabkan oleh rangsangan dari luar individu.
- 2) *Self perception*, menurut yang disebabkan oleh rangsangan dari dalam diri individu. Dalam hal ini, objek adalah dirinya sendiri. (Koswanto, 2020: 102)

#### **b. Proses Pembentukan Persepsi**

Persepsi yang tepat pada pelanggan menyebabkan kesan dan penilaian yang tepat. Persepsi inilah yang membuat pelanggan tertarik dan memutuskan untuk membeli sesuatu. Stimuli yang mengenai indra kita memulai proses persepsi. Stimuli ini dapat berupa hal-hal yang langsung mengenai indra kita, seperti segala sesuatu yang bisa diraba, didengar, dicium, atau dilihat. Menurut Nilususastro di dalam buku Siregar, ada beberapa hal dan alur proses perseptual membentuk persepsi manusia, diantaranya karakteristik dari stimuli, hubungan antara stimuli dan sekelilingnya dan keadaan dalam diri kita sendiri.

Dalam proses persepsi ada tiga bagian utama proses persepsi adalah sebagai berikut:

- 1) Seleksi adalah proses di mana indra menyaring rangsangan dari luar, baik intensitas maupun jenisnya.

- 2) Interpretasi, proses membuat informasi bermakna bagi seseorang. Faktor-faktor seperti pengalaman masa lalu, sistem nilai yang dianut, motivasi, kepribadian, dan kecerdasan memengaruhi interpretasi. Selain itu, interpretasi juga bergantung pada kemampuan seseorang untuk mengkategorikan informasi yang mereka terima, yaitu proses mereduksi informasi yang kompleks menjadi sederhana.
- 3) Selanjutnya, persepsi dan interpretasi diterjemahkan ke dalam tingkah laku sebagai reaksi. (Siregar et al., 2020: 12-14)

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Pada dasarnya, faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **1) Faktor internal yang mempengaruhi persepsi**

Merupakan faktor dalam diri seseorang, yang meliputi beberapa hal seperti:

- a) Fisiologis. Setelah informasi masuk melalui alat indra, upaya untuk menafsirkan lingkungan sekitarnya dipengaruhi dan diperkuat oleh informasi ini.
- b) Perhatian. Individu memiliki tingkat energi tertentu yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu objek.
- c) Minat. Adalah bahwa persepsi suatu objek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perhatian perceptual yang digerakkan untuk melihatnya.
- d) Kebutuhan yang diprioritaskan. Faktor ini dapat dilihat dari seberapa kuat seseorang mencari hal-hal atau pesan yang dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan dirinya.
- e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman bergantung pada ingatan, yaitu sejauh mana seseorang dapat mengingat peristiwa masa lalu untuk mengidentifikasi dorongan yang luas.
- f) Suasana hati. Suasana hati mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang sedang

berlangsung, yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menerima, bereaksi, dan mengingat sesuatu.

## 2) Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi

Merupakan faktor dari karakteristik lingkungan dan objek-objek yang terlibat di dalamnya. Sudut pandang seseorang terhadap lingkungannya dapat diubah oleh elemen-elemen tersebut. Mereka juga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan atau menerimanya. Namun, faktor-faktor luar yang mempengaruhi persepsi adalah sebagai berikut:

- a) Ukuran dan penempatan objek atau stimulus. Ini menunjukkan bahwa pemahaman suatu objek menjadi lebih mudah jika hubungannya lebih kuat.
- b) Warna dari objek. Objek dengan cahaya lebih banyak akan lebih mudah dipahami daripada yang dengan cahaya lebih sedikit.
- c) Unik dan kontras stimulus. Stimulus luar yang sama sekali berbeda dengan latar belakang dan lingkungannya akan sangat menarik perhatian.
- d) Intensitas dan kekuatan stimulus. Kekuatan stimulus adalah daya dari suatu objek yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang. Stimulus dari luar akan lebih signifikan jika diperhatikan lebih sering daripada stimulus yang hanya terlihat sekali.
- e) Gerakan atau gerak. Tidak seperti objek yang diam, orang akan memberikan lebih banyak perhatian pada objek yang bergerak dalam jangkauan pandangan mereka. (Hasanuddin & Syarif, 2022: 99-101)

Dalam buku Sukatin, Gifford mengatakan bahwa beberapa faktor yang memengaruhi persepsi manusia, diantaranya sebagai berikut:

### 1) *Personal Effect* atau Pengaruh Individu

Dalam hal ini disebutkan bahwa karakteristik seseorang akan dikaitkan dengan perbedaan persepsi mereka terhadap lingkungan

mereka. Sudah jelas, itu akan melibatkan beberapa faktor, seperti kemampuan persepsi dan pengalaman atau pengenalan terhadap kondisi lingkungan. Kemampuan persepsi setiap orang berbeda-beda dan melibatkan banyak hal yang berpengaruh sebagai latar belakang.

### 2) *Culture Effect* atau Dampak Sosial

Menurut Gifford, konteks kebudayaan yang dimaksud berhubungan dengan tempat asal atau tempat tinggal seseorang. Menurutnya, budaya yang dibawa dari tempat asal dan tempat tinggal seseorang akan membentuk cara yang berbeda bagi setiap orang tersebut dalam melihat dunia. Selain itu, Gifford mengatakan bahwa faktor pendidikan juga dapat mempengaruhi cara seseorang melihat lingkungan dalam konteks kebudayaan.

### 3) *Physical Effect* atau Pengaruh Fisik

Persepsi orang yang mengamati, mengenal, dan berada dalam lingkungan tersebut dipengaruhi oleh kealamiannya. Identitas lingkungan dibentuk oleh karakteristik dan komponen pembentuknya yang menghasilkan karakter atau ciri khas. Misalnya, sebuah ruang kelas secara otomatis akan diidentifikasi jika terdapat meja berderet yang diapit oleh podium atau mimbar dan papan tulis di bagian depannya. (Sukatin et al., 2021: 20)

## **d. Indikator Persepsi**

Menurut Davis di dalam buku Yudawisastra, persepsi masyarakat terhadap teknologi dapat diukur melalui dua indikator utama yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat. Menurut Davis, persepsi kemudahan sebagai keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi tidak memerlukan banyak usaha, karena mereka merasa teknologi tersebut mudah dipahami dan dioperasikan sehingga mengurangi upaya yang dibutuhkan.

Davis mengidentifikasi beberapa indikator yang membentuk kemudahan penggunaan, antara lain:

- 1) Mudah dipelajari (*easy to learn*). Merupakan suatu kondisi dimana seorang konsumen percaya bahwa penggunaan terhadap sesuatu dapat dengan mudah untuk dipelajari.
- 2) Dapat dikontrol (*controllable*). Merupakan suatu kondisi dimana seorang konsumen percaya bahwa penggunaan terhadap sesuatu mudah untuk dikontrol penggunaannya.
- 3) Fleksibel (*flexible*). Merupakan suatu kondisi dimana seorang konsumen percaya bahwa penggunaan terhadap sesuatu dapat disesuaikan dengan keadaan tertentu.
- 4) Mudah digunakan (*easy to use*). Merupakan suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan terhadap sesuatu mudah untuk digunakan.
- 5) Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*). Merupakan suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan terhadap sesuatu mudah untuk dimengerti. (Yudawisastra et al., 2024: 235)

Sedangkan indikator yang membentuk persepsi dari segi manfaat menurut Davis di dalam buku Yudawisastra, antara lain:

- 1) Mempercepat pekerjaan (*work more quickly*). Kemampuan suatu teknologi untuk mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan.
- 2) Meningkatkan kinerja (*improves performance*). Pengguna percaya bahwa teknologi tersebut akan membuat hasil kerja lebih baik.
- 3) Memberikan efektifitas (*enhances effectiveness*). Teknologi dianggap memberikan efektivitas jika membantu seseorang mencapai tujuan pekerjaannya dengan lebih tepat, akurat dan sesuai.
- 4) Meningkatkan produktivitas (*increases productivity*). Teknologi dinilai meningkatkan produktivitas apabila dapat membantu menghasilkan output kerja lebih banyak atau lebih baik dalam waktu yang sama.

- 5) Membuat pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*). Teknologi menyederhanakan proses kerja, mengurangi langkah-langkah rumit, dan tidak membutuhkan banyak usaha.
- 6) Memberikan kegunaan. Teknologi secara umum dianggap bermanfaat atau berguna dalam aktivitas pekerjaan. (Yudawisastra et al., 2024: 235)

Adapun menurut Robbin, terdapat dua jenis indikator dalam persepsi, yaitu:

- 1) Penerimaan. Tahap ini menunjukkan terjadinya persepsi secara fisiologis, dimana alat indra berperan dalam menangkap rangsangan dari lingkungan sekitar.
- 2) Evaluasi. Setelah rangsangan diterima oleh indra, individu akan menilai atau mengevaluasinya. Proses ini bersifat sangat subjektif, karena setiap orang dapat memberikan penilaian yang berbeda terhadap rangsangan yang sama.

Sedangkan menurut Buya Hamka, indikator persepsi ada dua yaitu:

- 1) Proses Penyerapan (menyerap). Adalah cara bagaimana informasi dari luar diri kita masuk ke dalam pikiran melalui alat-alat indra. Informasi ini kemudian diolah di otak, dimana ia dianalisis, dikelompokkan, dan dihubungkan dengan apa yang sudah kita ketahui sebelumnya.
- 2) Proses Pemahaman (mengerti). Adalah tanda bahwa persepsi telah terjadi. Setelah informasi disaring dan diatur di dalam pikiran, barulah kita bisa mengerti atau memahami arti dari informasi tersebut.

Sedangkan menurut Bimo Walgito menjelaskan bahwa persepsi memiliki beberapa indikator:

- 1) Penyerapan rangsangan atau objek dari lingkungan luar oleh individu. Proses ini melibatkan panca indra penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap yang menerima rangsangan atau objek tersebut secara terpisah maupun bersamaan.

- 2) Pengertian atau pemahaman. Saat otak menerima berbagai informasi atau kesan, informasi tersebut tidak dibiarkan begitu saja. Otak secara aktif menyusunnya, mengelompokkannya berdasarkan kemiripan, membandingkan satu sama lain, dan memberikan makna. Hasil dari proses yang unik dan kilat ini adalah terbentuknya pengertian atau pemahaman.
- 3) Proses penilaian atau evaluasi. Setelah kita memahami sesuatu, langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian. Setiap individu akan membandingkan pemahaman yang baru didapat dengan standar atau nilai-nilai pribadi yang mereka miliki. Karena setiap orang memiliki standar yang berbeda, penilaian terhadap objek yang sama pun bisa bervariasi. Inilah mengapa persepsi bersifat sangat pribadi atau individual. (Syahputra & Putra, 2020: 10-11)

Menurut Flavia'n dan Guinali'u, ada beberapa indikator penting untuk mengukur persepsi keamanan dan privasi. Indikator-indikator ini mencakup beberapa hal antara lain:

- 1) Integritas data. Ini menunjukkan sejauh mana pengguna yakin bahwa data mereka saat dikirim atau disimpan akan tetap utuh dan tidak diubah tanpa izin. Keyakinan ini penting untuk menilai keamanan sistem atau layanan, dengan asumsi data terlindungi dari pihak luar yang tidak berwenang.
- 2) Kerahasiaan data. Indikator ini menekankan keyakinan pengguna bahwa data pribadi mereka akan dijaga ketat dan hanya dapat diakses oleh pihak yang berwenang. Pengguna percaya bahwa informasi pribadi mereka aman dan tidak akan terungkap kepada pihak yang tidak memiliki hak akses. (Mukhra et al., 2024: 96)

Chuang (2016) juga mengemukakan terdapat empat indikator persepsi. Indikator ini karena ada persepsi efisiensi, persepsi efektifitas, persepsi kegunaan dalam meningkatkan kinerja, dan persepsi kegunaan dalam menganggapi kebutuhan informasi. Layanan teknologi informasi memiliki manfaat yang berbeda bagi individu. Seseorang dapat menilai

layanan teknologi informasi sebagai bermanfaat dalam meningkatkan kinerja dan memenuhi kebutuhan informasi. (T. A. . Fahmi et al., 2022: 101)

Berdasarkan beberapa indikator persepsi yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, yang menjadi indikator penelitian ini adalah teori yang di keluarkan oleh Davis di dalam buku Yudawisastra.

## **2. Teori Penerimaan Teknologi**

Dalam berbagai literatur, istilah penerimaan teknologi sering kali disamakan dengan adopsi teknologi. Menurut Notoatmodjo di dalam buku Yusuf Amrozi, adopsi merujuk pada munculnya perilaku baru pada seseorang yang dipengaruhi oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang dimilikinya terhadap suatu stimulus. Secara umum adopsi dapat dimaknai sebagai proses menerima suatu inovasi atau terjadinya perubahan perilaku, baik dalam bentuk pengetahuan (*kognitif*), sikap (*efektif*), maupun keterampilan (*psikomotorik*), setelah individu tersebut bersentuhan dengan inovasi yang diperkenalkan dalam masyarakat. Dalam hal ini, adopsi menunjukkan tahap ketika seseorang atau suatu organisasi memutuskan untuk menerima dan mulai menggunakan teknologi tertentu. Menurut Roger di dalam buku Yusuf Amrozi, adopsi inovasi oleh seseorang mencerminkan suatu bentuk perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan saat individu mulai mengenal hingga memutuskan untuk menggunakan inovasi tersebut. Inovasi ini dapat berupa teknologi baru, metode, atau kebiasaan yang berbeda dari sebelumnya.

Proses pengambilan keputusan untuk mengadopsi inovasi terdiri dari lima tahapan, yaitu:

### **a. Pengetahuan (*knowledge*)**

Tahap dimana individu menyadari adanya suatu inovasi dan memahami fungsi serta manfaat dari inovasi tersebut.

b. Persuasi (*persuasion*)

Pada tahap ini, individu membentuk sikap positif atau negatif terhadap inovasi berdasarkan informasi yang telah diterima.

c. Keputusan (*decision*)

Individu mulai mengambil tindakan untuk menerima atau menolak inovasi berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

d. Implementasi (*implementation*)

Individu mulai menerapkan inovasi dalam kehidupan nyata sesuai dengan keputusan yang diambil.

e. Konfirmasi (*confirmation*)

Individu mencari pembenaran atas keputusan yang telah dibuat, baik melalui pendapat orang lain atau pengalaman pribadi, dan dapat memperkuat atau mengubah keputusan sebelumnya.

Secara umum, tujuan dari adopsi teknologi adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pemanfaatan teknologi, khususnya dalam pembayaran, sehingga dapat diterapkan secara optimal guna membantu proses transaksi pembayaran. (Amrozi, 2023: 5-6).

Salah satu teori penerimaan teknologi yang digunakan dalam penelitian adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) merupakan teori yang digunakan untuk memprediksi bagaimana pengguna menerima dan menggunakan suatu teknologi. Model ini didasarkan pada dua faktor utama yang bersifat kognitif, yaitu persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan persepsi terhadap kegunaan teknologi tersebut. Model penerimaan teknologi atau *technology acceptance model* (TAM) pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 dan dikenal sebagai salah satu teori yang paling berpengaruh dalam menjelaskan bagaimana seseorang menerima dan menggunakan teknologi. Tujuan utama TAM adalah untuk mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai faktor yang mempengaruhi sejauh mana teknologi informasi diterima oleh pengguna secara umum. Selain itu, TAM juga mampu menguraikan perilaku

pengguna teknologi di berbagai konteks dan kelompok pengguna yang beragam, sehingga menjadi dasar dalam memahami bagaimana faktor eksternal dapat mempengaruhi aspek psikologis seseorang dalam menggunakan teknologi. Model ini menjelaskan bahwa sejumlah faktor dapat memengaruhi keputusan individu terkait bagaimana dan mengapa mereka memilih untuk menggunakan teknologi tertentu. Dua faktor utama dalam model ini yaitu:

a. *Perceived Usefulness*

Menurut Davis di dalam buku Yudawisastra, menjelaskan bahwa *perceived usefulness* merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan memberikan manfaat nyata dalam aktivitasnya. Beberapa indikator dari *perceived usefulness* antara lain adalah kemampuan teknologi tersebut dalam mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja, menambah efektivitas, menunjang produktivitas, mempermudah tugas, serta memberikan nilai guna yang signifikan bagi pengguna.

b. *Perceived Ease of Use*

Menurut Davis di dalam buku Yudawisastra, menjelaskan bahwa *perceived ease of use* merujuk pada sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tidak memerlukan banyak usaha. Dengan kata lain, sistem tersebut dianggap mudah dioperasikan. Beberapa indikator yang digunakan untuk menilai kemudahan ini meliputi kemudahan dalam memahami atau mempelajari sistem (*ease of learning*), kemudahan dalam pengendalian (*controllable*), kejelasan dan kemudahan untuk dipahami (*clear and understandable*), fleksibilitas (*flexible*), kemudahan dalam menguasai keterampilan (*easy to become skillful*), serta kemudahan penggunaan secara umum (*easy to use*). Davis juga menekankan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan secara teknis, tetapi juga dengan bagaimana individu

menilai kemudahan dalam proses pembelajaran terhadap sistem tersebut. (Yudawisastra et al., 2024: 234-235)

### 3. Sistem Pembayaran

Pembeli dan penjual adalah dua belah pihak yang dimaksud dengan istilah "pembayaran". Pertukaran barang dan jasa terjadi secara bersamaan. Dengan demikian, proses pembayaran harus terlibat dalam setiap aktivitas ekonomi di mana barang atau jasa dipindahkan. Pembayaran sehari-hari termasuk menyimpan uang di bank, mengirim uang, membayar telepon, listrik, dan banyak lagi. Karena banyaknya bentuk dan contoh pembayaran dalam masyarakat, pengaturan pembayaran diperlukan. Transaksi ekonomi tidak akan berjalan dengan baik tanpa aturan pembayaran. Sistem pembayaran adalah sistem yang mengatur semua transaksi sehari-hari kita.

Sistem pembayaran mencakup aturan kontrak dan perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk menyampaikan, mengesahkan, dan menerima arahan pembayaran. Selain itu, sistem ini memungkinkan pertukaran nilai antar individu, bank, dan lembaga lainnya di dalam dan luar negeri. *Committee for Payment and Settlement Systems/Bank for International Settlement (CPSS/BIS)* adalah lembaga internasional yang mengeluarkan standar terbaik untuk pengelolaan sistem pembayaran. Mereka menggambarkan sistem pembayaran sebagai interaksi antar entitas yang terdiri dari berbagai instrumen perbankan dan biasanya, sistem transfer dana antar bank yang memastikan bahwa uang terus mengalir.

Bruce Summers kemudian mendefinisikan hal yang hampir sama, tetapi menambahkan entitas dan peraturan. Ia menyatakan bahwa sistem pembayaran, yang terdiri dari undang-undang, institusi, dan prosedur teknis untuk transfer uang, merupakan komponen penting dari sistem moneter dan sangat penting dalam ekonomi pasar.

Kemudian menurut Bank Indonesia, sistem pembayaran adalah sistem yang melibatkan transaksi antara dua pihak yang melibatkan pertukaran atau pemindahan sejumlah uang terhadap masing-masing

pihak. Pihak-pihak ini berfungsi sebagai penerima dan pemberi uang yang ditukar, baik dalam bentuk barang atau jasa. Alat yang digunakan untuk menukar atau memindahkan nilai uang ini sangat beragam, mulai dari alat pembayaran sederhana seperti uang sampai pada sistem yang kompleks dan canggih, bahkan juga digunakan oleh berbagai lembaga. (Harahap et al., 2022: 33-35)

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat penulis simpulkan sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai aturan dan mekanisme yang dimaksudkan untuk menggerakkan dana untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi dan untuk melakukan transfer dana. Dengan kata lain, transfer sejumlah uang dari satu entitas ke entitas yang lain.

Instrumen pembayaran dan bagian lain sistem pembayaran terdiri dari lembaga yang terlibat dalam penyelenggaraan sistem pembayaran, seperti bank, lembaga keuangan non-bank, lembaga non-perbankan yang mengatur pengiriman uang. Mekanisme sistem pembayaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan manusia. Metode barter adalah metode transaksi awal yang digunakan untuk membayar barang yang diperjualbelikan melalui sistem tukar menukar barang. (Lumintang, 2023: 41)

Sistem pembayaran, sebagai komponen utama infrastruktur keuangan yang terkait untuk transfer dana, berdampak dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap akselerasi dan ekspansi inklusi keuangan sebagai bagian dari strategi inklusi keuangan nasional. (Achmad Fauzi et al., 2023: 2)

Ada dua kategori sistem pembayaran yaitu: sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non-tunai. (Hidayat et al., 2024: 131)

#### **a. Sistem pembayaran tunai**

Sistem pembayaran tunai sudah ada sejak uang ditemukannya sebagai alat pembayaran, dan biasanya terjadi di antara kedua belah pihak, baik individu, kelompok, lembaga, maupun negara. Sistem ini

sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari kita, seperti ketika ayah membeli kebutuhan kantor, dan ibu membeli kebutuhan harian di pasar. (Anita et al., 2024: 30)

Sistem pembayaran tunai adalah sistem yang menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Pembayaran tunai, yang dilakukan dengan mata uang yang berlaku di Indonesia “rupiah” yang terdiri dari uang logam dan kertas dikenal sebagai uang kartal, masih digunakan oleh masyarakat Indonesia, terutama untuk pembayaran ritel (*low value payment*). (Nasution et al., 2021: 481)

#### **b. Sistem pembayaran non tunai**

Sistem pembayaran non tunai memerlukan lembaga perantara. Agar dana dapat benar-benar berpindah dari penyedia ke penerima. Proses perpindahan dana lebih mudah jika kedua belah pihak adalah nasabah bank yang sama. Bank dapat dengan mudah memindahkan uang dari satu rekening ke rekening lainnya. Itu tidak berlaku jika kedua pihak adalah nasabah bank yang berbeda. Sebuah lembaga *kliring* tambahan diperlukan untuk mengakomodasi transaksi antarbank tersebut. Berikut adalah komponen sistem pembayaran sebagai berikut:

- 1) Regulator berwenang menetapkan peraturan, dan kebijakan yang mengikat seluruh bagian sistem pembayaran.
- 2) Penyelenggara bertanggung jawab atas penyelesaian akhir dari seluruh transaksi yang dilakukan penggunaannya.
- 3) Infrastruktur adalah sarana fisik yang mendukung sistem pembayaran.
- 4) Instrumen adalah alat pembayaran yang disepakati oleh pengguna untuk melakukan transaksi.
- 5) Pengguna adalah orang yang menggunakan sistem pembayaran. (Anita et al., 2024: 31-32)
- 6) Saluran pembayaran. Beberapa saluran pembayaran yang tersedia di Indonesia termasuk kartu debit, kartu kredit, teller input, ATM,

*mobile banking, internet banking, phone banking, dan EDC (Electronic Data Capturing).* (Hidayat et al., 2024: 62)

Menurut Chan Kah Sing di dalam buku Achmad Fauzi, pembayaran adalah proses menukarkan uang dengan barang atau jasa atau informasi. Kemudian menurut Putritama, pembayaran digital adalah alat yang melakukan pembayaran, transfer, atau transaksi lainnya melalui ponsel. Dengan kemajuan teknologi, pembayaran saat ini lebih cenderung menggunakan pembayaran nontunai atau pembayaran elektrik, yang lebih efisien dan murah. Pembayaran digital biasanya tidak melibatkan uang sebagai alat pembayarannya, melainkan menggunakan transfer bank atau jaringan internal bank untuk melakukannya. Selain itu, pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan kartu, seperti ATM, kartu debit, dan kartu kredit. (Achmad Fauzi et al., 2022: 12)

Baik bank maupun lembaga bukan bank yang menggunakan sistem pembayaran non tunai juga menawarkan beberapa alat transaksi non tunai, yaitu:

#### 1) Kartu ATM/Kartu Debet

Kartu ATM adalah alat pembayaran berbasis kartu yang memungkinkan kita melakukan penarikan tunai atau pemindahan dana tanpa mengurangi simpanan pemegang kartu di bank atau lembaga selain bank. Sedangkan kartu debit adalah alat pembayaran berbasis kartu yang memungkinkan kita membayar kewajiban yang terjadi dalam aktivitas ekonomi, termasuk transaksi pembelian, di mana kewajiban dipenuhi secara langsung dengan mengurangi simpanan pemegang kartu di bank atau lembaga selain bank.

#### 2) Kartu Kredit

Kartu Kredit adalah alat pembayaran berbasis kartu yang memungkinkan pemegang kartu untuk membayar kewajiban ekonomi mereka, seperti membeli sesuatu dan menarik uang tunai. Pembeli atau penerbit akan melakukan pembayaran terlebih dahulu,

dan pemegang kartu harus membayar dalam jangka waktu yang telah disepakati dengan pelunasan sekaligus atau angsuran.

### 3) Uang Elektronik

Uang elektronik adalah alat pembayaran berbasis elektronik yang memiliki nilai uang disimpan dalam media elektronik. Pengguna uang elektronik harus menyetorkan uang kepada penerbit, yang akan disimpan dalam media elektronik sebelum digunakan untuk transaksi. Setelah digunakan, nilai uang elektronik akan berkurang sebesar nilai transaksi, dan pengguna dapat melakukan pengisian kembali. (Setiani, 2018: 17)

## 4. Kode QR

### a. Pengertian Kode QR

Kode QR merupakan teknologi yang memungkinkan data tertulis diubah menjadi kode 2 dimensi yang lebih ringkas dan mudah dibaca oleh perangkat elektronik, seperti telepon pintar dan tablet. Kode QR sebenarnya merupakan kode batang 2 dimensi yang pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave pada tahun 1994. Kode QR terdiri dari pola kotak-kotak hitam dan putih yang membentuk gambar tertentu. Setiap pola dalam kode QR mewakili informasi, seperti teks, URL, nomor telepon, atau alamat email. Kode QR dapat dibuat melalui berbagai aplikasi dan situs web, serta dapat digunakan dalam berbagai aktivitas, seperti produk promosi, pembayaran online, dan pengambilan data. Kode QR memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan informasi secara cepat dan efisien.

Kode QR memiliki kemampuan untuk menyimpan berbagai jenis data, termasuk data numerik, alfanumerik, biner, dan kanji/kana. Selain itu, kode QR juga dapat menyimpan data secara horizontal dan vertikal, sehingga ukuran tampilan gambar kode QR dapat lebih kecil daripada kode batang konvensional. Kode QR juga memiliki tiga tanda persegi di tiga sudut yang berfungsi untuk memudahkan pembacaan kode dari sudut mana pun, sehingga hasil pembacaan akan tetap sama.

Teknologi kode QR menawarkan banyak manfaat dan keuntungan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti produk promosi, pembayaran elektronik, manajemen inventaris, dan pengambilan pesanan tiket. Dengan kemampuannya menyimpan banyak informasi dan ukuran tampilan terkecil, kode QR sangat efektif dan efisien sebagai solusi berbagai kebutuhan teknologi informasi sehari-hari. (Alfarisy & Yani No, 2023: 26-27)



Sumber: <https://www.investopedia.com/q/quick-response-qr-code.asp>

**Gambar 2. 1**  
**QR Code**

Kode QR memiliki kelebihan yaitu dapat menyimpan informasi secara vertikal dan horizontal. Oleh karena itu, kode QR dapat menampung informasi lebih banyak jika dibandingkan dengan barcode satu dimensi saja. Kini, kode QR banyak digunakan dalam bentuk aplikasi kode QR Generator dan kode QR *Reader*, yang akan memudahkan pembuatan informasi dalam bentuk QR Code. Untuk mendapatkan informasi tersebut, cukup dengan melakukan pemindaian dan pemindaian data melalui media dari kamera ponsel.

#### **b. Manfaat kode QR**

Beberapa manfaat dan kemudahan penggunaan QR Code adalah sebagai berikut:

##### 1) Mempermudah akses informasi

Informasi yang terlalu banyak dan padat sering membuat pengguna kesulitan. Dengan memasukkannya ke dalam kode QR,

informasi menjadi lebih mudah diakses. Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan akses menjadi lebih singkat.

2) Mempermudah transaksi bisnis

QR Code membantu transaksi bisnis dengan memindai QR Code, dapat melakukan transfer dengan mudah tanpa perlu pergi ke ATM.

3) Mengurangi resiko uang palsu

Fungsi utama QR Code adalah untuk menjadi jembatan untuk pembayaran non tunai, yang melindungi baik penjual maupun pembeli dari uang palsu yang meresahkan.

4) Meningkatkan durasi transaksi bisnis

Dengan menggunakan kode QR dalam transaksi bisnis akan mengurangi waktu pemrosesan dan memungkinkan lebih banyak transaksi dilakukan dalam satu hari. (Musman, 2023: 231-232)

Adapun manfaat lain dari kode QR menurut Mustafa sebagai berikut:

- 1) Memiliki kapasitas yang tinggi dalam menyimpan data hingga 7.089 angka.
- 2) Kode QR mampu menyimpan data dalam jumlah yang sama dengan barcode satu dimensi dan tidak memerlukan tempat yang lebih besar.
- 3) Kode QR dapat mendeteksi banyak jenis data seperti huruf, angka, simbol, karakter Jepang, Korea, dan Mandarin.
- 4) Kode QR tetap dapat terbaca oleh sistem meskipun permukaan kode QR itu sendiri melengkung atau terdistorsi.
- 5) Data pada kode QR dapat mengoreksi kesalahan yang dipilih dengan sangat baik, seperti kode QR yang kotor atau rusak sebesar 30%.
- 6) Kode QR dapat dibagi menjadi 16 simbol yang lebih kecil agar sesuai dengan ruang. Simbol yang akan dibaca dapat dikatakan sebagai satu kode jika dipindai dalam urutan yang benar. (Sahriana & Rokan, 2022: 4)

Di Indonesia, penerapan *mobile payment* sudah banyak digunakan. Akan tetapi, ada beberapa permasalahan yang sering terjadi,

yaitu beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan top up, aplikasi mengalami error, dan yang paling sering terjadi adalah kesulitan dalam menggunakan metode *Pay by QR* ketika sinyal sedang tidak lancar. Selain itu, muncul pula ancaman risiko dalam bertransaksi menggunakan *QR Code*. Pengguna merasa khawatir terhadap keamanan data pribadinya yang berpotensi untuk disalah gunakan. (Musyaffi & Kayati, 2019: 163)

Kode *QR Payment* merupakan salah satu mekanisme untuk melakukan transfer pembayaran non tunai, hanya perlu memindai kode QR dari pedagang dan melakukan pembayaran. Kode QR dapat dipindai atau discan dari segala arah. Lembaga perbankan dan non-perbankan telah banyak mengeluarkan kode QR untuk sistem pembayaran. Para pedagang menggunakan kode QR untuk membantu sistem pembayaran non-tunai yang berbasis server. Para pedagang sering menyediakan kode QR di toko mereka, sehingga pelanggan dapat menggunakannya untuk bertransaksi. (Sihaloho et al., 2020: 290-291)

Sistem kode QR QRIS menggunakan *Merchant Presented Mode* (MPM) dan mendukung spesifikasi interkoneksi antar penyelenggara. Untuk menyelesaikan transaksi, pengguna hanya perlu memeriksa kode QR yang tersedia di toko yang tersedia, yang bekerja sama dengan penyedia jasa sistem pembayaran (PJSP), dan kasir yang tepat. Standar kode QR nasional melalui QRIS menawarkan banyak keuntungan, antara:

- 1) Bagi pengguna aplikasi pembayaran
  - a) Lebih cepat dan lebih baru (kekinian)
  - b) Tidak perlu repot membawa uang tunai
  - c) Aman dan terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS diizinkan dan diawasi secara ketat oleh Bank Indonesia
  - d) Pengeluaran tercatat

## 2) Bagi penjual

- a) Transaksi tercatat dan langsung masuk ke rekening sehingga perusahaan dapat dengan mudah melacak dan mengawasi transaksi
- b) Mampu meningkatkan branding
- c) Lebih efisien karena hanya perlu menggunakan satu QRIS
- d) Mudah dan gratis untuk bisnis mikro (Rahadi et al., 2023: 31090).

## 5. QRIS (Quick Response Code Indonesia Standart)

### a. Pengertian QRIS

*Quick Response Code Indonesia Standard*, juga disebut QRIS, adalah penyatuan berbagai jenis QR yang digunakan oleh berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) di Indonesia. Industri sistem pembayaran bekerja sama dengan Bank Indonesia untuk mengembangkan QRIS untuk membuat transaksi dengan QR Code lebih mudah, cepat, dan aman. Saat ini, semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR Code harus menerapkan QRIS. Saat ini, QRIS memungkinkan semua aplikasi pembayaran yang digunakan masyarakat, baik bank maupun nonbank, digunakan di seluruh toko, warung, parkir, tiket wisata, dan donasi yang memiliki logo QRIS. Ini berlaku untuk penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. Untuk membuat transaksi pembayaran domestik menggunakan QR Code lebih mudah, cepat, dan aman, Bank Indonesia menetapkan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS), yang diluncurkan pada tanggal 17 Agustus 2019 (<http://www.bi.go.id>).

Dari semua definisi di atas, jelas bahwa QRIS adalah terobosan yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Tujuannya adalah untuk menciptakan sistem pembayaran yang lebih mudah dan lebih mudah untuk diawasi oleh regulator satu pintu. Dengan QRIS, berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR dapat diakses hanya dengan 1 kode QR. Artinya, meskipun ada berbagai aplikasi pembayaran digital yang

digunakan oleh pelanggan, pihak toko cukup menyediakan 1 kode QR. Tidak diragukan lagi, masyarakat Indonesia saat ini menggunakan berbagai jenis aplikasi pembayaran. Ini menunjukkan bahwa masyarakat yang tidak menggunakan uang tunai semakin berkembang di Indonesia, dan kebutuhan akan kode QR standar nasional semakin meningkat. Mulai 1 Januari 2020, BI mewajibkan seluruh penyedia layanan pembayaran nontunai untuk menggunakan sistem QRIS. Ini dilakukan dengan tujuan agar transaksi pembayaran lebih murah dan efisien, inklusi keuangan lebih cepat, pertumbuhan UMKM lebih cepat, dan pada akhirnya untuk memaksimalkan pertumbuhan ekonomi. *Merchant* yang menerima QRIS diharuskan membuka rekening atau akun di salah satu penyelenggara QRIS yang telah memiliki izin dari Bank Indonesia. Sejak saat itu, *merchant* dapat menerima pembayaran melalui QR dari aplikasi manapun. (Nurdin et al., 2021: 163-164)



**Gambar 2. 2**  
**Logo QRIS**

QRIS telah menjadi bagian penting dalam upaya mendorong terwujudnya masyarakat non-tunai di Indonesia. Hal ini sejalan dengan tujuan pemerintah untuk meningkatkan inklusi keuangan, efisiensi, dan transparansi sistem pembayaran negara. Berikut ini beberapa poin penting QRIS. Pertama standarisasi, QRIS menggabungkan berbagai sistem pembayaran digital di Indonesia, seperti *e-Wallet* (dompet digital), *mobile banking*, dan aplikasi pembayaran lainnya, ke dalam format *QR code* yang sama. Kedua, kemudahan, pengguna hanya perlu memindai satu kode QR untuk melakukan pembayaran, tanpa harus memilih jenis pembayaran lain.

Selain kedua hal tersebut, keunggulan utama QRIS adalah *interoperabilitas*, artinya QRIS didesain untuk dapat digunakan dengan berbagai aplikasi pembayaran, QRIS memungkinkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan di berbagai lokasi. Pengguna dapat bertransaksi dengan aman dengan QRIS yang memiliki fitur keamanan yang disesuaikan dengan standar keamanan pembayaran digital di Indonesia. Terakhir, QRIS memudahkan transaksi non-tunai dan memiliki potensi untuk mendorong adopsi teknologi pembayaran digital di seluruh Indonesia, baik di kota maupun pedesaan. (Aryowiloto & Permana, 2024: 10-11)



Sumber: [https://aspiindonesia.or.id/aset/buletin\\_QRIS\\_MPM\\_00321\\_rev.pdf](https://aspiindonesia.or.id/aset/buletin_QRIS_MPM_00321_rev.pdf)

**Gambar 2. 3**  
**Contoh QRIS**

Cara menggunakan QRIS bagi pelaku usaha atau *merchant* meliputi beberapa langkah, antara lain:

- 1) Menyediakan perangkat yang dibutuhkan untuk bertransaksi QRIS, antara lain smartphone yang dapat memindai QRIS, koneksi internet, aplikasi PJSP (Penyedia Jasa Sistem Pembayaran) seperti dompet digital (LinkAja, Gopay, OVO, DANA, ShopeePay), dan saldo yang ada di aplikasi
- 2) Pelaku usaha UMKM atau merchant melakukan registrasi akun di aplikasi, menunggu proses verifikasi, membuat *Merchant ID*, dan mencetak kode QRIS

- 3) Aplikasi akan mengirimkan stiker QRIS yang telah dibuat
- 4) Pasang aplikasi sebagai *merchant* QRIS
- 5) Tempelkan QRIS di tempat yang mudah terlihat oleh konsumen untuk memudahkan mereka melakukan pembayaran.

Selain untuk *merchant*, langkah yang dapat dilakukan oleh konsumen atau nasabah antara lain:

- 1) Mengunduh aplikasi PJSP yang telah terdaftar dan memiliki izin QRIS
- 2) Mendaftar pada aplikasi
- 3) Menambah saldo pada rekening
- 4) Memindai QRIS yang disediakan *merchant* untuk melakukan pembayaran dengan cara klik ikon pindai (scan) atau gambar QR atau bayar pada aplikasi, memasukkan nominal pembayaran, memasukkan PIN aplikasi, dan klik bayar. (Razak, 2023: 5-6)

#### **b. Manfaat QRIS**

Menurut (Nurhayati, 2023) ada beberapa manfaat dari QRIS antara lain:

- 1) Mengikuti *trend* pembayaran non tunai digital (OVO, Gopay, LinkAja, DANA, Paytren, CIMB GoMobile, PertamaX, MOBRI, Bank Bali dan seterusnya)
- 2) Peningkatan *traffic* penjualan
- 3) Biaya pengelolaan uang tunai dikurangi, artinya akan tidak ada uang kembalian, ada beberapa uang penjualan tercatat di bank serta bisa dilihat kapan saja
- 4) Mengurangi resiko kerugian karena menerima pembayaran dengan uang palsu
- 5) Transaksi tercatat secara otomatis dan dapat menampilkan alur catatan transaksi
- 6) Pembangunan profil kredit untuk bank, kesempatan untuk mencapai modal kerja agar lebih besar

- 7) Fleksibilitas untuk membayar tagihan, pungutan, membeli sebuah barang dengan cara non tunai tanpa perlu meninggalkan toko
- 8) Mengikuti program pemerintah (Bank Indonesia, Kementerian dan Pemda). (Nurhayati, 2023: 29-30)

Manfaat QRIS bagi pengguna aplikasi pembayaran sebagai berikut:

- 1) Cepat, karena menggunakan teknologi QR Code terbaru
- 2) Praktis, karena mudah di download, registrasi, dan melakukan transaksi
- 3) Efektif, karena dapat digunakan pada semua jenis *merchant*
- 4) Aman, karena transaksi dilakukan tanpa menggunakan uang tunai

Adapun manfaat QRIS bagi pelaku usaha (*merchant*) antara lain:

- 1) Potensi peningkatan penjualan karena dapat menerima berbagai jenis pembayaran digital berbasis QR Code
- 2) Membantu memperkuat citra dan identitas merek (*branding*)
- 3) Memberikan kesan modern dan mengikuti tren digital saat ini
- 4) Lebih efisien karena hanya memerlukan satu kode QR untuk semua jenis pembayaran
- 5) Menekan biaya operasional terkait pengelolaan uang tunai
- 6) Meminimalkan risiko menerima uang palsu
- 7) Tidak perlu repot menyediakan uang kembalian untuk pelanggan
- 8) Seluruh transaksi tercatat secara otomatis dan dapat diakses kapan saja
- 9) Memisahkan keuangan bisnis dari keuangan pribadi secara lebih jelas
- 10) Mempermudah proses pencatatan dan rekonsiliasi keuangan serta mengurangi kemungkinan terjadinya kecurangan pada transaksi tunai
- 11) Membantu membangun profil kredit yang dapat memudahkan pengajuan pinjaman di masa mendatang. (Pramitasari et al., 2025: 39)

### c. Kelebihan dan Kekurangan QRIS

QRIS memiliki berbagai kelebihan yang memberikan dampak positif, antara lain:

- 1) Pembayaran non tunai yang lebih efisien. Sejalan dengan arahan pemerintah untuk mendukung gerakan non tunai, QRIS berperan dalam mendorong penggunaan uang elektronik. Dengan menggunakan QRIS, kita tidak perlu melakukan transaksi tunai atau membawa uang fisik yang membutuhkan lebih banyak ruang dan perhitungan.
- 2) Mengurangi potensi tindak pidana. Penggunaan uang elektronik dapat mengurangi risiko tindak pidana, seperti pencurian dan perampokan, yang kerap terjadi pada mereka yang membawa uang tunai dalam jumlah besar. Selain itu, juga membantu terhindar dari penipuan oleh para *hacker*.
- 3) Persaingan usaha yang semakin ketat. Dengan semakin banyaknya penggunaan uang elektronik, transaksi menjadi lebih mudah bagi masyarakat. Hal ini diharapkan dapat mendorong perkembangan dunia usaha di Indonesia yang saat ini juga mulai diterapkan di pusat perbelanjaan, pertokoan, dan pasar modern.
- 4) QRIS dapat digunakan oleh semua kalangan. QRIS dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, baik muda maupun tua, serta dari kalangan atas hingga menengah ke bawah. Kemajuan teknologi yang makin mudah diakses, memotivasi masyarakat untuk mengikuti perkembangan zaman.

Meskipun banyak manfaat yang diperoleh, penggunaan QRIS saat ini juga memiliki kekurangan. Hal ini disebabkan oleh belum meratanya pembangunan di Indonesia yang berdampak pada belum meratanya akses masyarakat terhadap teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK). Masih banyak daerah di Indonesia yang jaringan internetnya belum stabil. Bahkan, di beberapa tempat, penggunaan telepon genggam masih dominan di kalangan generasi milenial. Kondisi

ini menyebabkan belum meratanya penggunaan QRIS, terutama bagi masyarakat dengan ekonomi rendah dan usia lanjut yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan gadget. (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023: 36-37)

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Agar penelitian yang penulis lakukan tidak tumpang tindih dengan penelitian orang lain, penelitian yang relevan merupakan sebuah kemestian yang penulis lakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang di lakukan, diantaranya adalah:

1. Evi Kartika Haryani (2023), mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addari Padangsidempuan, dengan judul “Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital”. Hasil penelitian yang diperoleh oleh Evi Kartika Haryani ini, menunjukkan bahwa Persepsi masyarakat di Kecamatan Padangsidempuan Selatan menyatakan sudah familiar dengan sistem pembayaran QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah diperoleh, mudah dipelajari dan dipahami sehingga informan tertarik untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran pada saat ini, selain itu banyaknya aplikasi pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga meningkatkan minat pengguna karena dirasa lebih mudah. Adapun persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, penelitian tersebut lebih terfokus kepada persepsi masyarakat di Kecamatan Padangsidempuan, sedangkan penelitian ini di lakukan pada masyarakat Kota Payakumbuh.
2. Edbert Juan dan Lilik Indrawati (2023), Manajemen Pemasaran Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Darma Cendika Surabaya dengan judul “Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Brand Image Terhadap Kepuasan Konsumen Melakukan Pembayaran

Menggunakan QRIS” Hasil penelitian yang diperoleh oleh Edbert Juan dan Lilik Indrawati ini, menunjukkan bahwa kepercayaan tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan, persepsi kemudahan penggunaa dan brand image berpengaruh signifikan terhadap kepuasan konsumen dalam menggunakan QRIS. Adapun persamaan dalam penelitian yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi dalam penggunaan QRIS. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan analisa regresi berganda, dengan menggunakan SPSS versi 26. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

3. Salsabila dan Sari (2023), Universitas Andalas dengan judul “Analisis Persepsi Konsumen Terhadap QRIS di Kota Padang”. Hasil penelitian yang diperoleh oleh Salsabila dan Sari ini, menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat menyatakan QRIS sangat membantu dan mempermudah proses transaksi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi masyarakat terhadap QRIS berada dalam kategori sangat baik, terutama dilihat dari kemudahan dan kenyamanan penggunaannya. Adapun persamaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi masyarakat dalam penggunaan QRIS. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, penelitian tersebut melihat dari segi kemudahan dan kenyamanan pengguna QRIS, sedangkan penelitian ini melihat dari segi kemudahan dan manfaat penggunaan QRIS.
4. Puji Muniarty (2023), Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima dengan judul “Efektivitas Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Di Kota Bima”. Hasil penelitian yang diperoleh oleh Puji Muniarty ini, menunjukkan bahwa QRIS sudah efektif terutama bagi kalangan generasi milenial serta dari segi kemudahan dan manfaatnya pun tidak ditemukan masalah yang begitu besar karena penggunaan QRIS dapat membantu kegiatan bertransaksi secara *online* ataupun *offline*. Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang QRIS. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu bahwa

penelitian tersebut lebih memfokuskan penelitiannya kepada tingkat efektivitas dari QRIS dan penelitiannya terfokus kepada kalangan generasi milenial. Sedangkan penelitian ini lebih terfokus kepada persepsi masyarakat tentang penggunaan QRIS ini.

5. Rina Anasti Nasution (2021), Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul “Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi UMKM di Kota Medan”. Hasil penelitian yang diperoleh oleh Rina Anasti Nasution ini, menunjukkan bahwa QRIS membantu *merchant* (UMKM) untuk melakukan pembayaran yang lebih praktis, cepat dan aman serta mendorong *merchant* untuk menabung sebagian penghasilan mereka namun, menurut hasil wawancara penulis masih sedikit masyarakat yang menggunakan pembayaran non tunai dan masih banyak yang belum mengetahui tentang QRIS. Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi pengguna QRIS. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih kepada penggunaan QRIS sebagai alat bantu pembayaran bagi masyarakat Kota Payakumbuh.
6. Nuraini (2024), Institut Agama Islam Negeri Metro dengan judul “Persepsi Masyarakat Dalam Penggunaan QRIS di Kelurahan Bandar Jaya Barat”. Hasil penelitian yang diperoleh Nuraini ini, menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap penggunaan QRIS berada dalam kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari mayoritas responden memberikan skor sangat setuju terutama dalam aspek kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna QRIS. Adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi masyarakat dalam penggunaan QRIS. Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu penelitian ini melihat dari segi kemudahan dan juga manfaat QRIS.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di lakukan adalah *field research* (penelitian lapangan) dengan metode pendekatan deskriptif kuantitatif dimana metode ini menggambarkan serta menjelaskan keadaan sebenarnya secara sistematis dan akurat mengenai persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

#### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada masyarakat yang menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran di Kota Payakumbuh, Provinsi Sumatera Barat. Dengan waktu penelitian Januari 2025 - Agustus 2025.

**Tabel 3. 1  
Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Aktivitas Kegiatan Penelitian	Waktu Pelaksanaan 2025								
		Jan	Feb	Mar	April	Mei	Juni	Juli	Agus	Sept
1	Observasi Awal									
2	Pembuatan Proposal									
3	Bimbingan Proposal									
4	Seminar Proposal									
5	Revisi setelah Seminar									
6	Penelitian									
7	Bimbingan Skripsi									
8	Munaqasah									

(sumber: Data Olahan Sendiri)

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik khusus dalam suatu penelitian (Purwanza et al., 2022: 9). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Payakumbuh yang pernah menggunakan atau masih menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Dikarenakan populasi dalam penelitian ini tidak diketahui jumlah pastinya, maka untuk mengetahui jumlah sampel yaitu menggunakan rumus *Lemeshow*. (Wajidi et al., 2024: 93)

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling. (Purwanza et al., 2022: 9). Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *sampling purposive*. Menurut Sugiyono, *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, agar responden yang dipilih benar-benar memiliki pengetahuan, pengalaman atau karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian. (Sugiyono, 2013: 85). Dikarenakan populasi dalam penelitian ini tidak diketahui pasti jumlahnya, maka rumus yang dibutuhkan untuk mengetahui jumlah sampel yaitu menggunakan rumus *Lemeshow* sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 \times p (1 - P)}{d^2}$$

keterangan:

n = Jumlah sampel

Z =Skor Z pada kepercayaan 95% = 1,96

P =Maksimal estimasi = 0,5

d = Alpha (0,10) atau sampling eror= 10%

Maka dapat ditentukan:

$$n = \frac{Z^2 \times p (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5 \times (1 - P)}{10^2}$$

$$n = \frac{3,84 \times 0,5 \times (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,84 \times 0,5 \times 0,5}{0,01}$$

$$n = \frac{0,96}{0,01}$$

$$n = 96$$

Maka, diperoleh jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden.

#### **D. Pengembangan Instrumen**

Pengumpulan data dalam suatu penelitian, dapat menggunakan instrumen yang sudah tersedia dan bisa juga memakai instrumen yang dibuat sendiri. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Pengembangan instrumen yang akan diteliti, tahap selanjutnya menyusun instrumen untuk di uji coba dan instrumen tersebut dianalisis sehingga akan memperoleh instrumen yang biasa dipakai dalam penelitian.

Kuesioner dalam penelitian ini berisi beberapa indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan pembahasan yang akan dibahas dalam penelitian. Indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian yang telah di uji validasi oleh seorang validator.

Validasi instrumen dilakukan oleh pakar ahli terkait dengan instrumen yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan oleh para profesional yang memiliki keahlian di bidangnya, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pedagogik. Tujuan dilaksanakan validasi ahli adalah untuk mengetahui kelayakan instrumen berdasarkan penilaian dan pertimbangan

para ahli. Dalam validasi instrumen tugas para ahli adalah meriview instrumen awal yang dirancang peneliti. (Widiana et al., 2020: 125-126). Validator dalam penelitian ini adalah Elmiliyani Wahyuni. S, M.E.Sy. Dosen Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa butir pernyataan yang diubah dan ditambahkan untuk memperkuat kejelasan instrumen dan kelengkapan data. Semua perubahan dan penambahan butir pernyataan tersebut tercantum dalam lampiran.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang terkait dengan persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kisi-Kisi</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Persepsi Masyarakat Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran	Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah dipelajari</li> <li>2. Dapat dikontrol</li> <li>3. Fleksibel</li> <li>4. Mudah digunakan</li> <li>5. Jelas dan dapat dipahami</li> </ol>	10
	Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat kegunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempercepat pekerjaan</li> <li>2. Meningkatkan kinerja</li> <li>3. Memberikan efektivitas</li> <li>4. Meningkatkan produktivitas</li> <li>5. Mempermudah pekerjaan</li> <li>6. Memberikan kegunaan</li> </ol>	11
<b>JUMLAH</b>			<b>21</b>

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data untuk memperoleh data yang objektif dan valid berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Maka digunakan beberapa metode ilmiah sebagai landasan untuk mencari pemecahan terhadap permasalahan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Kuesioner**

Menurut Darwin et al, di dalam buku Rifkhan (2023), kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data dengan menyebarkan pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang dipilih untuk penelitian. (Rifkhan, 2023: 34). Kuesioner berisikan pertanyaan dan pernyataan seputar penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, skala likert digunakan dalam angket. Skala ini adalah *psikometrik* yang umum digunakan dalam angket dan yang paling banyak digunakan dalam penelitian beberapa survei. Kuesioner digunakan dengan cara membagikan kuesioner lewat online yang disebarkan melalui media sosial melalui link kuesioner yang telah dibuat peneliti. Kuesioner diberikan kepada masyarakat Kota Payakumbuh yang menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Gunanya untuk memperoleh informasi dari responden tentang persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Namun, perlu diperhatikan bahwa tidak semua dokumen memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh, banyak foto yang tidak menggambarkan keadaan sebenarnya, karena foto-foto tersebut dibuat untuk tujuan tertentu. Menurut Arikunto di dalam buku Abdussamad (2021), metode dokumentasi adalah mencari data terkait hal-hal atau

variasi dalam bentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapor, leger, dan lain sebagainya. Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan cara melihat atau menganalisis dokumen yang dibuat oleh subjek itu sendiri atau oleh orang lain yang berkaitan dengan subjek tersebut. (Abdussamad, 2021: 150). Dokumentasi dalam penelitian ini adalah data statistik tentang penggunaan QRIS di Kota Payakumbuh, seperti jumlah pengguna, laporan dari Bank Indonesia dan dokumen lainnya yang mendukung penelitian ini.

## **F. Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang diperoleh penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan atau merangkum berbagai kondisi, situasi, fenomena, maupun variabel penelitian berdasarkan kejadian nyata yang dapat didokumentasikan melalui pengambilan data seperti observasi, wawancara, potret lapangan, maupun sumber-sumber dokumenter (Estuti et al., 2021: 49). Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sehingga memberikan informasi yang valid terkait persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

Analisis data yaitu data yang sudah diperoleh kemudian di analisis. Langkah-langkah sebagai berikut:

### **1. Skala Likert**

Skala likert, yang dikembangkan oleh Rensis Likert, adalah metode survei umum untuk mengukur sikap atau persepsi responden. Dengan mengevaluasi banyak pernyataan, skala ini menghasilkan data kuantitatif yang menunjukkan pemahaman tentang sikap, nilai atau pendapat suatu subjek. (Subasman et al., 2025: 202)

Menurut Sugiyono di dalam buku (Sari & Irena, 2019:7) menyatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

Pada umumnya, skala likert menggunakan rentang skor 1 hingga 5, dimana setiap angka memiliki makna penilaian tertentu. Instrumen yang menggunakan skala likert memiliki poin yaitu:

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Kurang setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

**Tabel 3. 3**  
**Skor Dari Jawaban Responden**

Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2013: 94)

## 2. Analisis Deskriptif Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan untuk pendekatan kuantitatif adalah analisis statistik. Sedangkan, metode kuantitatif diterapkan melalui analisis deskriptif dengan memanfaatkan skala likert. Skala likert merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk menilai sikap atau pendapat responden terhadap suatu pernyataan. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengukur sejauh mana persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

Adapun tahapan pengolahan data menggunakan skala likert yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Pengeditan data, yaitu menyusun dan merapikan data agar siap untuk dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian

- b. Pemeriksaan data, yaitu memberikan tanda atau kode tertentu pada data yang telah diedit untuk memudahkan pengolahan
- c. Penghitungan frekuensi setiap opsi jawaban (f)
- d. Uji statistik deskriptif. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau mendeskripsikan suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai yang sering muncul (modus).

1) Nilai rata-rata (mean)

Mean atau rata-rata merupakan nilai yang mewakili suatu kumpulan data. Nilai ini diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh data dalam kelompok tersebut, lalu membaginya dengan jumlah data atau individu yang ada.

Dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

X : Mean atau rata-rata

$\Sigma$  : Jumlah

n : Banyaknya data atau sampel

2) Nilai tengah (median)

Median merupakan salah satu metode untuk menggambarkan suatu kelompok data, yang didasarkan pada nilai tengah setelah data tersebut diurutkan, baik dari yang terkecil ke yang terbesar maupun sebaliknya. Dengan menggunakan rumus:

$$Med = \frac{X_1 + X_2}{2}$$

Keterangan:

Med : Median

X1 : Nilai tengah pertama dimana median terletak

X2 : Nilai tengah kedua dimana median terletak

## 3) Modus

Modus adalah nilai dalam suatu kumpulan data yang paling sering muncul atau memiliki frekuensi kemunculan tertinggi. Dengan menggunakan rumus:

$$Mo = TB + \frac{a}{(a+b)} \times C$$

Keterangan:

Mo : Modus

TB : Titik bawah kelas modus (kelas dengan frekuensi terbesar)

a : Selisih frekuensi kelas Mo dengan sebelumnya

b : Selisih frekuensi Mo dengan sesudahnya

c : Interval kelas

- e. Penghitungan persentase, yang akan dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$f$  = jumlah frekuensi dari tiap pilihan jawaban yang diberikan

$n$  = jumlah responden yang dijadikan sebagai sampel penelitian

- f. Jawaban dikelompokkan ke dalam kategori sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju
- g. Jawaban sangat setuju dan setuju dimasukkan dalam kategori persepsi positif, sedangkan tidak setuju dan sangat tidak setuju termasuk dalam kategori persepsi negatif.
- h. Selanjutnya, data dianalisis dan ditafsirkan untuk menggali makna dari hasil penelitian berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

**Tabel 3. 4**  
**Interpretasi Persentase**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi Responden</b>
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
52% - 68%	Cukup Baik
36% - 52%	Tidak Baik
20% - 36 %	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Sugiyono, 2018: 30)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Kota Payakumbuh**

##### **1. Sejarah Kota Payakumbuh**

Berdasarkan catatan sejarah, nama Kota Payakumbuh berasal dari dua kata, yaitu *Payo* dan *Kumbuh*. Dalam bahasa Indonesia, *Payo* berarti daerah rawa, sementara *Kumbuh* merujuk pada jenis tanaman yang dahulu tumbuh subur di kawasan rawa-rawa wilayah Kenagarian Koto Nan Gadang, yang kini menjadi pusat kota. Gabungan kedua kata tersebut membentuk nama *Payakumbuh*, yang kemudian menjadi salah satu kota berkembang di Provinsi Sumatera Barat.

Kota ini merupakan bagian dari wilayah adat Minangkabau yang terbagi menjadi tiga luhak, dikenal sebagai *Luhak Nan Tigo*, yaitu: Luhak Tanah Datar (Nan Tuo), Luhak Agam (Nan Tangah), dan Luhak Lima Puluh Kota (Nan Bungsu). Seiring waktu, ketiga luhak ini berkembang menjadi kabupaten dan kota masing-masing. Payakumbuh termasuk dalam wilayah Luhak Lima Puluh Kota, yang mencakup 10 nagari dan 73 jorong. Beberapa diantaranya yaitu: Nagari Koto Nan Gadang, Nagari Koto Nan Ampek, Nagari Sungai Durian, Nagari Lampasi, Nagari Koto Panjang Lampasi, Nagari Tiakar, Nagari Aia Tabik, Nagari Limbukan, Nagari Payobasung dan Nagari Aur Kuning.

Sejak masa sebelum kemerdekaan, Payakumbuh telah berperan sebagai pusat administrasi pemerintahan dan aktivitas sosial wilayah Luhak Lima Puluh Kota. Pada era kolonial Belanda, kota ini menjadi lokasi kantor pemerintahan Asisten Residen yang membawahi wilayah Limo Puluah Koto, yang saat itu dikenal dengan sebutan *Afdeeling* Limo Puluah Koto dan berpusat di Payakumbuh. Ketika pemerintahan Jepang mengambil alih, Payakumbuh tetap menjadi pusat pemerintahan untuk wilayah tersebut. Kemudian, berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1956, Payakumbuh resmi ditetapkan sebagai kota kecil.

Selanjutnya, melalui Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 8 Tahun 1970 yang dikeluarkan pada tanggal 17 Desember 1970, Payakumbuh ditetapkan sebagai Daerah Tingkat II dengan pemerintahan otonom. Tanggal terbitnya peraturan tersebut kemudian diperingati sebagai hari jadi Kota Payakumbuh.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 1982, Kota Payakumbuh dibagi menjadi tiga kecamatan dengan 73 kelurahan. Payakumbuh Barat terdiri dari 31 kelurahan, Payakumbuh Timur terdiri dari 14 kelurahan, dan Payakumbuh Utara terdiri dari 28 kelurahan. Pada tanggal 23 November 1988, Gubernur Propinsi Sumatera Barat, yang diwakili oleh Dr. Soekarni, Sekretaris Daerah, meresmikan ketiga kecamatan tersebut. Peraturan Daerah Kota Payakumbuh Nomor 12 dan 13 tahun 2008 memutuskan untuk memecah wilayah kecamatan pada tahun 2008. Jadi, Kota Payakumbuh memiliki lima kecamatan yang masing-masing memiliki 76 kelurahan diantaranya:

- a. Kecamatan Payakumbuh Barat memiliki 22 kelurahan
- b. Kecamatan Payakumbuh Timur memiliki 14 kelurahan
- c. Kecamatan Payakumbuh Utara memiliki 25 kelurahan
- d. Kecamatan Payakumbuh Selatan memiliki 9 kelurahan
- e. Kecamatan Lamposi Tigo Nagori memiliki 6 kelurahan

## **2. Letak dan Geografis Kota Payakumbuh**

Secara geografis, Kota Payakumbuh berada di antara 00°10' hingga 00°17' Lintang Selatan dan 100°35' hingga 100°48' Bujur Timur. Kota ini memiliki luas wilayah sekitar 80,43 km<sup>2</sup>, yang setara dengan 0,19% dari total luas Provinsi Sumatera Barat, serta berbatasan langsung dengan lima kecamatan di Kabupaten Lima Puluh Kota. Topografi wilayahnya beragam, terdiri dari dataran hingga perbukitan, dengan ketinggian mencapai 514 meter di atas permukaan laut. Suhu udara rata-rata berada di kisaran 26°C, dengan tingkat kelembaban antara 45% hingga 50%.

Dari sisi pemanfaatan lahan, sekitar 34,45% wilayah Kota Payakumbuh terdiri atas lahan sawah, sementara 63,3% lainnya

merupakan lahan kering. Lahan kering tersebut sebagian besar digunakan untuk permukiman dan bangunan (32,59%) serta untuk kegiatan pertanian (32,42%), dengan sisanya dimanfaatkan sebagai hutan negara, semak belukar, dan lainnya. Secara geografis, Kota Payakumbuh memiliki posisi yang strategis dalam jalur transportasi darat antara Sumatera Barat dan Riau. Kota ini menjadi pintu gerbang utama dari arah Pekanbaru menuju kota-kota penting di Provinsi Sumatera Barat. Berbagai jenis kendaraan angkutan barang dan penumpang lalu lalang melewati kota ini, baik pada siang maupun malam hari.

Kota Payakumbuh berjarak sekitar 188 km dari Kota Pekanbaru, yang dapat ditempuh dalam waktu kurang lebih 4,5 jam menggunakan kendaraan pribadi. Sementara itu, jarak menuju Kota Padang adalah sekitar 124 km dan dapat dilalui dalam waktu sekitar 2,5 jam dengan kendaraan pribadi. Kota ini berbatasan langsung dengan wilayah sebagai berikut:

Sebelah utara	: Berbatasan dengan Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota
Sebelah selatan	: Berbatasan dengan Kecamatan Luak dan Kecamatan Situjuh Limo Nagari, Kabupaten Lima Puluh Kota
Sebelah barat	: Berbatasan dengan Kecamatan Payakumbuh dan Kecamatan Akabiluru, Kabupaten Lima Puluh Kota
Sebelah timur	: Berbatasan dengan Kecamatan Luak dan Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota

### **3. Visi Kota Payakumbuh**

*“Terwujudnya Payakumbuh Menjadi Kota Maju, Sejahtera, Dan Religius, Pro Rakyat, Berbasis Ilmu Pengetahuan Dan Pendidikan Yang Berlandaskan Pada Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah”*

Kemudia Misi dari Kota Payakumbuh adalah:

- 1) Menjadikan Payakumbuh sebagai pusat pertumbuhan ekonomi baru berbasis ekonomi kerakyatan di Sumatera Barat.

- 2) Mewujudkan tata kelola Pemerintahan yang baik, profesional, dan bebas KKN.
- 3) Mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia dan menjunjung tinggi nilai-nilai agama di tengah masyarakat sesuai dengan falsafah Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah.
- 4) Mewujudkan pendidikan yang merata, berkualitas, dan berkarakter untuk mewujudkan sumber daya manusia Kota Payakumbuh yang berilmu dan bermoral.
- 5) Meningkatkan kualitas kesehatan dan pelayanan kesehatan masyarakat.
- 6) Melakukan revitalitas nagari dan memberdayakan kelembagaan masyarakat adat lokal dalam membangun masyarakat dan Kota Payakumbuh.
- 7) Mengoptimalkan pembangunan infrastruktur publik dan fasilitas umum sesuai RTRW Kota Payakumbuh.

## **B. Hasil Penelitian dan Analisa**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan yaitu masyarakat Kota Payakumbuh yang menggunakan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Proses sampling dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, dengan cara memberikan kuesioner.

### **1. Karakteristik Responden**

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah melihat bagaimana persepsi masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran. Untuk menerapkan hal tersebut, maka dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Dalam pelaksanaan penelitian ini yang penulis teliti di Kota Payakumbuh ditetapkan 96 responden, kuesioner ini dibagikan kepada masyarakat Kota Payakumbuh dalam bentuk pernyataan dan semuanya bisa diolah lebih lanjut.

**Tabel 4. 1**  
**Jumlah Data Responden**

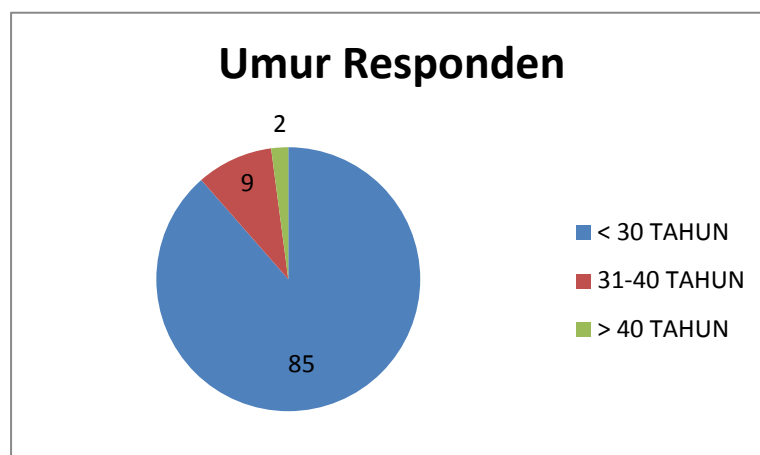
<b>Jumlah Responden</b>	<b>Jumlah yang Rusak</b>	<b>Jumlah yang Dipakai</b>	<b>Persentase</b>
96	-	96	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang berhasil diperoleh yaitu 96 responden. Dari 96 responden ini tidak ada data yang rusak atau tidak sesuai kriteria, maka jumlah data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 96 atau 100% dari jumlah keseluruhan data.

**Tabel 4. 2**  
**Persentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

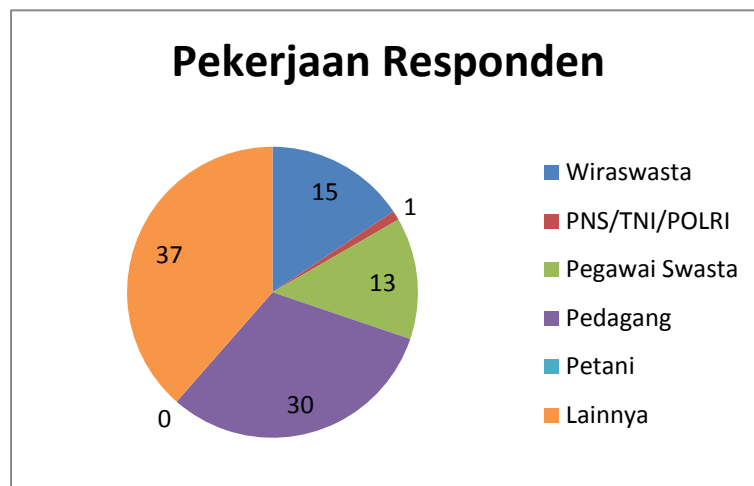
<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Laki-Laki	42	44%
Perempuan	54	56%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner dari 96 orang yang menjadi responden dalam penelitian ini ternyata bahwa 42 orang adalah berjenis kelamin laki-laki, sedangkan sisanya 54 orang berjenis kelamin perempuan.



**Gambar 4. 1**  
**Diagram Umur Responden**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui rentang usia responden berdasarkan umur yaitu sebanyak 85 orang dengan usia di bawah 30 tahun, sebanyak 9 orang dengan usia 31-40 tahun, dan 2 orang dengan usia di atas 40 tahun.



**Gambar 4. 2**  
**Diagram Pekerjaan**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui klasifikasi responden berdasarkan jenis pekerjaan yaitu Wiraswasta sebanyak 15 orang, PNS/TNI/POLRI sebanyak 1 orang, Pegawai Swasta sebanyak 13 orang, Pedagang sebanyak 30 orang, dan jenis pekerjaan lainnya sebanyak 37 orang.

## 2. Analisa Deskriptif Data

- a. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

Hasil perhitungan persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran diperoleh rata-rata yaitu:

**Tabel 4. 3**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 1**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	59	61,46%
Setuju	S	34	35,42%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel diatas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 1 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 59 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 34 orang, sedangkan yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 4**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 2**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	50	52,08%
Setuju	S	45	46,88%
Kurang Setuju	KS	1	1,04%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 2 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 50 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 45 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 1 orang, sedangkan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 5**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 3**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	40	41,67%
Setuju	S	51	53,13%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	2	2,08%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 3 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 40 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 51 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju (TS) yaitu 2 orang, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 6**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 4**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	52	54,17%
Setuju	S	38	39,58%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	3	3,13%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 4 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 52 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 38 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju yaitu 3 orang,(TS) dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 7**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 5**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	55	57,29%
Setuju	S	38	39,58%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 5 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 55 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 38 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 8**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 6**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	49	51,04%
Setuju	S	46	47,92%
Kurang Setuju	KS	1	1,04%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 6 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 49 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 46 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS)

**Tabel 4. 9**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 7**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	53	55,21%
Setuju	S	42	43,75%
Kurang Setuju	KS	1	1,04%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 7 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 53 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 42 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 10**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 8**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	47	48,96%
Setuju	S	45	46,88%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	1	1,04%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 8 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 47 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 45 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju (TS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 11**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 9**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	45	46,88%
Setuju	S	49	51,04%
Kurang Setuju	KS	2	2,08%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 9 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 45 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 49 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 2 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 12**  
**Indikator Kemudahan Pernyataan 10**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	44	45,83%
Setuju	S	50	52,08%
Kurang Setuju	KS	2	2,08%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 10 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 44 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 50 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 2 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 13**  
**Total Indikator Kemudahan**

Jumlah	Kode	Jumlah Data	Persentase
Sangat Setuju	SS	494	51,46%
Setuju	S	438	45,63%
Kurang Setuju	KS	22	2,29%
Tidak Setuju	TS	6	0,63%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
total		960	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

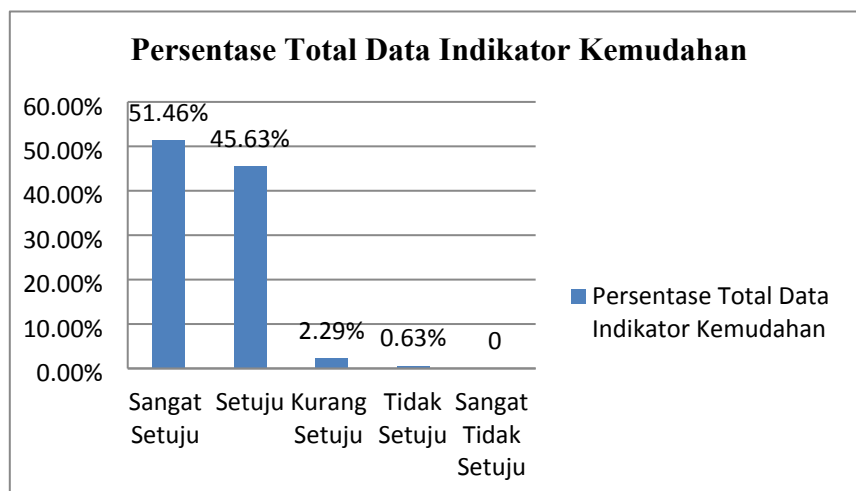
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jawaban dari kuesioner indikator kemudahan adalah 494 jawaban sangat setuju (SS) dengan persentase 51,46%, 438 untuk jawaban setuju (S) dengan persentase 45,63%, 22 untuk jawaban kurang setuju (KS) dengan persentase 2,29%, 6 untuk jawaban tidak setuju (TS) dengan persentase 0,63%, dan 0 jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS menurut indikator tersebut dengan persentase 51,46% dikategorikan sangat setuju.

**Tabel 4. 14**  
**Total Indikator Kemudahan**

Interpretasi	Kode	Skor	Jumlah Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	SS	5	494	2.470
Setuju	S	4	438	1.752
Kurang Setuju	KS	3	22	66
Tidak Setuju	TS	2	6	12
Sangat Tidak Setuju	STS	1	0	0
Total			960	4.300

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata (mean) persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan QRIS adalah 4,47 artinya masyarakat setuju terhadap kemudahan penggunaan QRIS. Dilihat dari nilai tengah (median) yaitu 5 artinya masyarakat sangat setuju. Dilihat dari nilai modus adalah 5 artinya masyarakat sangat setuju terhadap kemudahan penggunaan QRIS.



**Gambar 4. 3**  
**Diagram Persentase Total Data Indikator Kemudahan**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui persentase dari total data indikator kemudahan yaitu, sangat setuju (ST) dengan persentase 51,46%, setuju (S) dengan persentase 45,63%, kurang setuju (KS) dengan persentase 2,29%, tidak setuju (TS) dengan persentase 0,63%, dan sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam kemudahan penggunaan QRIS dengan persentase 51,46%.

- b. Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

Hasil perhitungan data Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran diperoleh rata-rata yaitu:

**Tabel 4. 15**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 11**

Interpretasi	Kode	Jumlah Jawaban	Persentase
Sangat Setuju	SS	58	60,42%
Setuju	S	36	37,50%
Kurang Setuju	KS	2	2,08%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 11 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 58 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 36 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 2 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 16**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 12**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	45	46,88%
Setuju	S	47	48,96%
Kurang Setuju	KS	2	2,08%
Tidak Setuju	TS	2	2,08%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 12 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 45 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 47 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 2 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju (TS) yaitu 2 orang dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 17**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 13**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	36	37,50%
Setuju	S	47	48,96%
Kurang Setuju	KS	13	13,54%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 13 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 36 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 47 orang, yang menjawab

kurang setuju (KS) yaitu 13 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 18**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 14**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	41	42,71%
Setuju	S	51	53,13%
Kurang Setuju	KS	4	4,17%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 14 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 41 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 51 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 4 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 19**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 15**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	39	40,63%
Setuju	S	54	56,25%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 15 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 39 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 54 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 20**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 16**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	39	40,63%
Setuju	S	48	50,00%
Kurang Setuju	KS	8	8,33%
Tidak Setuju	TS	1	1,04%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 16 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 39 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 48 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 8 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju (TS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 21**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 17**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	45	46,88%
Setuju	S	47	48,96%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	1	1,04%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 17 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 45 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 47 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, sedangkan yang menjawab tidak setuju (TS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 22**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 18**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	51	53,13%
Setuju	S	45	46,88%
Kurang Setuju	KS	0	0
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 18 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 51 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 45 orang, dan tidak ada yang menjawab kurang setuju (KS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 23**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 19**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	48	50,00%
Setuju	S	45	46,88%
Kurang Setuju	KS	3	3,13%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 19 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 48 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 45 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 3 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 24**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 20**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	46	47,92%
Setuju	S	48	50,00%
Kurang Setuju	KS	2	2,08%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 20 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 46 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 48 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 2 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 25**  
**Indikator Manfaat Pernyataan 21**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	47	48,96%
Setuju	S	48	50,00%
Kurang Setuju	KS	1	1,04%
Tidak Setuju	TS	0	0
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
Total		96	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, yaitu dari 96 responden diketahui untuk pernyataan 21 adalah yang menjawab sangat setuju (SS) yaitu 47 orang, yang menjawab setuju (S) yaitu 48 orang, yang menjawab kurang setuju (KS) yaitu 1 orang, dan tidak ada yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

**Tabel 4. 26**  
**Total Indikator Manfaat**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Jumlah Data</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Setuju	SS	495	46,88%
Setuju	S	516	48,86%
Kurang Setuju	KS	41	3,88%
Tidak Setuju	TS	4	0,38%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0
total		1056	100%

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

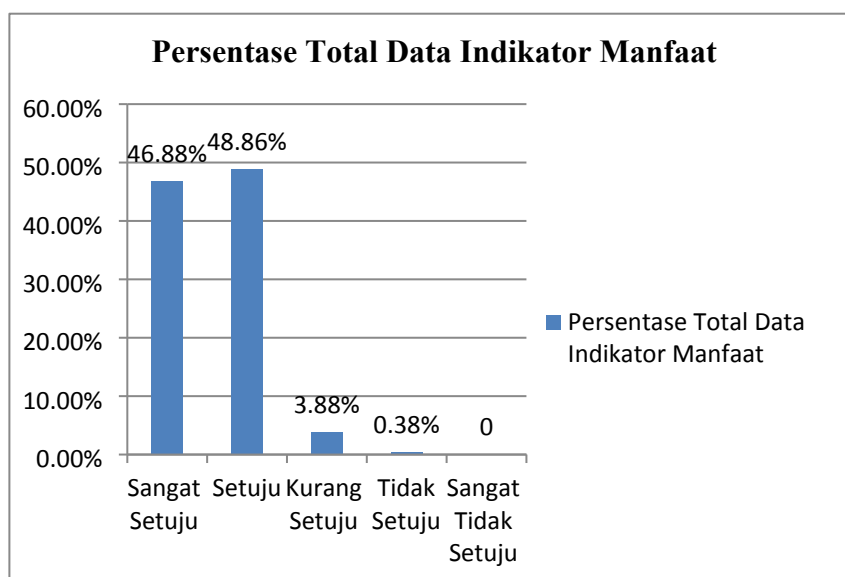
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jawaban dari kuesioner indikator manfaat adalah 495 jawaban sangat setuju (SS) dengan persentase 46,88%, 516 untuk jawaban setuju (S) dengan persentase 48,86%, 41 untuk jawaban kurang setuju (KS) dengan persentase 3,88%, 4 untuk jawaban tidak setuju (TS) dengan persentase 0,38%, dan 0 jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan QRIS menurut indikator tersebut dengan persentase 48,86% dikategorikan setuju.

**Tabel 4. 27**  
**Total Indikator Manfaat**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Skor</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Total Skor</b>
Sangat Setuju	SS	5	495	2.475
Setuju	S	4	516	2.064
Kurang Setuju	KS	3	41	123
Tidak Setuju	TS	2	4	8
Sangat Tidak Setuju	STS	1	0	0
Total			1.056	4.670

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata (mean) persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan QRIS adalah 4,42 artinya masyarakat setuju bahwa penggunaan QRIS memberikan berbagai manfaat terutama dalam pekerjaan. Dilihat dari nilai tengah (median) yaitu 4 artinya masyarakat setuju. Dilihat dari nilai modus adalah 4 artinya masyarakat setuju bahwa penggunaan QRIS memberikan berbagai manfaat terutama dalam pekerjaan.



**Gambar 4. 4**  
**Diagram Persentase Total Data Indikator Manfaat**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui persentase dari total data indikator manfaat yaitu, sangat setuju (ST) dengan persentase 46,88%, setuju (S) dengan persentase 48,86%, kurang setuju (KS) dengan persentase 3,88%, tidak setuju (TS) dengan persentase 0,38%, dan sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam menggunakan QRIS dengan persentase 48,86%.

**Tabel 4. 28**  
**Berdasarkan tabel-tabel di atas, dapat ditentukan total dari seluruh indikator yaitu: Total Data Semua Indikator**

Interpretasi	Kode	Jumlah Data	Persentase
Sangat Setuju	SS	989	49,06%
Setuju	S	954	47,32%
Kurang Setuju	KS	63	3,13%
Tidak Setuju	TS	10	0,50%
Sangat Tidak Setuju	STS	0	0,00%
<b>Total</b>		<b>2016</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel 4.26 dapat diketahui jawaban dari kuesioner dari keseluruhan indikator adalah 989 jawaban sangat setuju (SS)

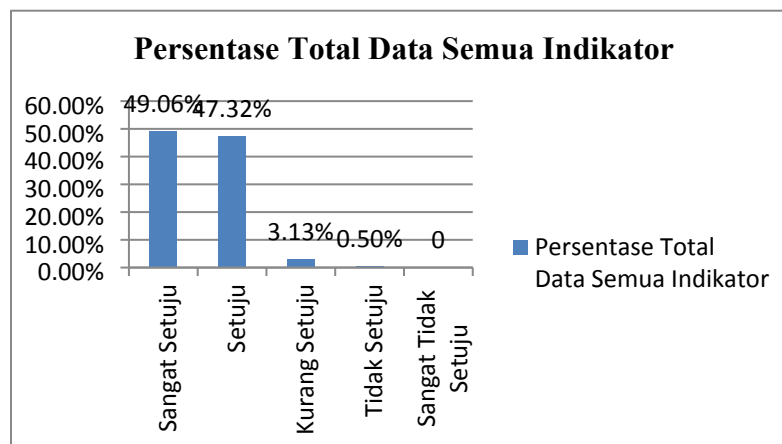
dengan persentase 49,06%, 954 jawaban setuju (S) dengan persentase 47,32%, 63 jawaban kurang setuju (KS) dengan persentase 3,13%, 10 jawaban tidak setuju (TS) dengan persentase 0,50%, dan 0 jawaban sangat tidak setuju dengan persentase 0%. Maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS menurut indikator tersebut dengan persentase 49,06% dikategorikan sangat setuju.

**Tabel 4. 29**  
**Total Data Semua Indikator**

<b>Interpretasi</b>	<b>skor</b>	<b>Jumlah Data</b>	<b>Total Skor</b>
Sangat Setuju	5	989	4.945
Setuju	4	954	3.816
Kurang Setuju	3	63	189
Tidak Setuju	2	10	20
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Total Semua Indikator		2.016	8.970

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata (mean) persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan QRIS adalah 4,44 artinya masyarakat setuju bahwa penggunaan QRIS memberikan kemudahan dalam bertransaksi sekaligus memberikan manfaat dalam pembayaran sehari-hari. Dilihat dari nilai tengah (median) yaitu 4 artinya masyarakat setuju. Dilihat dari nilai modus adalah 5 artinya masyarakat sangat setuju bahwa penggunaan QRIS memberikan kemudahan dalam bertransaksi sekaligus memberikan manfaat dalam pembayaran sehari-hari.



**Gambar 4. 5**  
**Diagram Persentase Total Data Semua Indikator**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui persentase dari total data semua indikator yaitu, sangat setuju (ST) dengan persentase 49,06%, setuju (S) dengan persentase 47,32%, kurang setuju (KS) dengan persentase 3,13%, tidak setuju (TS) dengan persentase 0,50%, dan sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 0%.

### C. Pembahasan

#### 1. Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

**Tabel 4. 30**  
**Total Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dari Segi Kemudahan Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran**

Interpretasi	Kode	Skor	Jumlah Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	SS	5	494	2.470
Setuju	S	4	438	1.752
Kurang Setuju	KS	3	22	66
Tidak Setuju	TS	2	6	12
Sangat Tidak Setuju	STS	1	0	0
<b>Total</b>			<b>960</b>	<b>4.300</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui total skor jawaban kemudahan kuesioner dari 96 responden adalah 4.300 dan skor maksimal

jawaban kuesioner adalah 4.800. Dimana skor maksimal adalah skor poin tertinggi dikali dengan jumlah responden dan dikali dengan jumlah pernyataan, yaitu  $5 \times 96 \times 10 = 4.800$ .

Maka dari itu persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran diperoleh yaitu:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor jawaban}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{4.300}{4.800} \times 100\% \\
 &= 89,58\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas maka akan dibandingkan dengan interpretasi data berikut ini:

**Tabel 4. 31**  
**Interpretasi Persentase**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi Responden</b>
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
52% - 68%	Kurang Baik
36% - 52%	Tidak Baik
20% - 36 %	Sangat Tidak Baik

*Sumber: (Sugiyono, 2018: 30)*

Berdasarkan paparan interpretasi di atas dapat dilihat persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran Sangat Baik, karena berada pada kategori 84%-100%. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran, diketahui persepsi masyarakat berdasarkan indikator kemudahan yaitu 89,58%.

Jadi persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran adalah sangat baik, dan ini berbanding lurus dengan hasil jawaban

kuesioner responden dari 960 jawaban dengan total skor 4.300, responden memilih sangat setuju dengan rata-rata pilihan berada di angka 4,47. Artinya responden memilih sangat setuju dan setuju.

Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran adalah sangat baik. Karena QRIS dinilai mudah dipelajari untuk berbagai keperluan pembayaran seperti belanja, sedekah, dan transaksi lainnya. Selain itu, QRIS juga dianggap fleksibel, mudah dikontrol, jelas serta mudah dipahami karena tampilannya yang sederhana dan praktis dalam penggunaannya. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dengan judul Persepsi Masyarakat dalam Penggunaan QRIS di Kelurahan Bandar Jaya Barat. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap penggunaan QRIS berada dalam kategori sangat baik.

## 2. Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran.

**Tabel 4. 32**  
**Total Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dari Segi Manfaat Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran**

<b>Interpretasi</b>	<b>Kode</b>	<b>Skor</b>	<b>Jumlah Jawaban</b>	<b>Total Skor</b>
Sangat Setuju	SS	5	495	2.475
Setuju	S	4	516	2.064
Kurang Setuju	KS	3	41	123
Tidak Setuju	TS	2	4	8
Sangat Tidak Setuju	STS	1	0	0
<b>Total</b>			<b>1.056</b>	<b>4.670</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui total skor jawaban kemudahan kuesioner dari 96 responden adalah 4.670 dan skor maksimal jawaban kuesioner adalah 5.280. Dimana skor maksimal adalah skor poin tertinggi dikali dengan jumlah responden dan dikali dengan jumlah pernyataan, yaitu  $5 \times 96 \times 11 = 5.280$ .

Maka dari itu persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran diperoleh yaitu:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor jawaban}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{4.670}{5.280} \times 100\% \\
 &= 88,44\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas maka akan dibandingkan dengan interpretasi data berikut ini:

**Tabel 4. 33**  
**Interpretasi Persentase**

Persentase	Interpretasi Responden
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
52% - 68%	Kurang Baik
36% - 52%	Tidak Baik
20% - 36 %	Sangat Tidak Baik

*Sumber: (Sugiyono, 2018: 30)*

Berdasarkan paparan interpretasi di atas dapat dilihat persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran Sangat Baik, karena berada pada kategori 84%-100%. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran, diketahui persepsi masyarakat berdasarkan indikator manfaat yaitu 88,44%.

Jadi persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran adalah sangat baik, dan ini berbanding lurus dengan hasil jawaban kuesioner responden dari 1.056 jawaban dengan total skor 4.670,

responden memilih setuju dengan rata-rata pilihan berada di angka 4,42. Artinya responden memilih sangat setuju dan setuju.

Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran adalah sangat baik. Karena penggunaan QRIS dinilai mampu menghemat waktu dalam menyelesaikan pekerjaan, meningkatkan kinerja, menjadikan transaksi lebih akurat, meningkatkan produktivitas kerja, mempermudah berbagai aktivitas, serta memberikan manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila dan Sari, dengan judul Analisis Persepsi Konsumen Terhadap QRIS di Kota Padang. Dimana hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan QRIS sangat membantu dan mempermudah proses transaksi. Penelitian ini berada dalam kategori sangat baik.

**Tabel 4. 34**  
**Total Seluruh Jawaban Kuesioner Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran**

<b>Interpretasi</b>	<b>Skor</b>	<b>Jumlah Data</b>	<b>Total Skor</b>
Sangat Setuju	5	989	4.945
Setuju	4	954	3.816
Kurang Setuju	3	63	189
Tidak Setuju	2	10	20
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
<b>Total Semua Indikator</b>		<b>2.016</b>	<b>8.970</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui total skor seluruh jawaban kuesioner dari 96 responden adalah 8.970 dan skor maksimal jawaban kuesioner adalah 10.080. Dimana skor maksimal adalah skor poin tertinggi dikali dengan jumlah responden dan dikali dengan jumlah pernyataan pada kuesioner, yaitu  $5 \times 96 \times 21 = 10.080$

Maka dari itu persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran diperoleh yaitu:

$$= \frac{\text{skor jawaban}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{8.970}{10.080} \times 100\%$$

$$= 88,98\%$$

Berdasarkan data di atas maka akan dibandingkan dengan interpretasi data berikut ini:

**Tabel 4. 35**  
**Interpretasi Persentase**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi Responden</b>
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 84%	Baik
52% - 68%	Kurang Baik
36% - 52%	Tidak Baik
20% - 36 %	Sangat Tidak Baik

*Sumber: (Sugiyono, 2018: 30)*

Berdasarkan paparan interpretasi di atas dapat dilihat persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran Sangat Baik, karena berada pada kategori 84%-100%. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran, diketahui persepsi masyarakat yaitu 88,98%.

Jadi persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran adalah sangat baik, dan ini berbanding lurus dengan hasil semua jawaban kuesioner responden dari 2.016 jawaban dengan total skor 8.970, responden memilih sangat setuju dengan rata-rata pilihan berada di angka 4,44. Artinya responden memilih sangat setuju dan setuju.

Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran sangat baik, hal ini dapat dilihat dari jawaban seluruh indikator penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dari 21 pernyataan kuesioner dengan 2 bagian indikator yaitu indikator kemudahan dan manfaat diperoleh hasilnya yaitu masyarakat Kota Payakumbuh dalam penggunaan batcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran memiliki persepsi yang sangat baik dalam penggunaan

barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Karena berada pada kategori 84%-100%.

Penelitian ini bisa dibandingkan dengan penelitian Evi Kartika Haryani 2023, dengan judul “Analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital”. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang persepsi masyarakat dalam penggunaan QRIS sebagai alat bantu pembayaran. Dimana hasil dari penelitian ini yaitu persepsi masyarakat di Kecamatan Padangsidempuan Selatan terhadap QRIS sangat baik, banyak yang sudah mengetahui dan menggunakannya. QRIS dianggap familiar dengan sistem pembayaran QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah dipelajari, dipahami, dan mempermudah transaksi sehari-hari. Tetapi bedanya penelitian Evi Kartika Haryani ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan mengenai Persepsi Masyarakat Kota Payakumbuh Dalam Penggunaan Barcode QRIS Sebagai Alat Bantu Pembayaran, dilihat dari 2 indikator yaitu kemudahan dan manfaat.

1. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi kemudahan dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran dikategorikan sangat baik dengan persentase 89,58%.
2. Persepsi masyarakat Kota Payakumbuh dilihat dari segi manfaat dalam penggunaan barcode QRIS sebagai alat bantu pembayaran dikategorikan sangat baik dengan persentase 88,44%.

#### **B. Implikasi**

Implikasi dalam penelitian ini yaitu masyarakat Kota Payakumbuh memiliki persepsi yang sangat baik terhadap penggunaan QRIS, terutama dalam hal kemudahan dan manfaat yang dirasakan dari QRIS. Temuan ini memberikan implikasi bahwa masyarakat Kota Payakumbuh telah menunjukkan kesiapan dalam mengadopsi teknologi digital, khususnya dalam hal sistem pembayaran non tunai. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pemerintah, pelaku usaha, dan lembaga keuangan untuk terus mendorong pengguna QRIS guna membangun ekosistem transaksi digital yang lebih efisien, aman dan inklusif.

#### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disajikan maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terlibat dalam hasil penelitian ini, yaitu:

### 1. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan untuk terus memanfaatkan QRIS dalam berbagai aktivitas transaksi, baik untuk belanja, sedekah, maupun pembayaran lainnya. Pengguna yang konsisten akan semakin meningkatkan efisiensi, akurasi, dan keamanan dalam bertransaksi. Selain itu, masyarakat juga diharapkan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi pembayaran digital agar tidak tertinggal dengan inovasi yang terus berkembang.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, tidak hanya terbatas pada persepsi masyarakat dari segi kemudahan dan manfaat, tetapi juga mencakup aspek lain seperti keamanan, kepercayaan, serta kendala yang dihadapi dalam penggunaan QRIS. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan kualitatif atau campuran agar dapat memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna. Penelitian juga dapat dilakukan di wilayah atau kota lain untuk melihat perbandingan persepsi masyarakat terhadap QRIS secara lebih luas dan komprehensif.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Alfarisy, A., & Yani No, J. A. (2023). Literature Review Internet of Things (IOT): QR Code. *Jurnal Jaringan Komputer Dan Keamanan JJKK*, 04(03), 26–27.
- Amrozi, Y. (2023). *Penerimaan Teknologi dan Tekanan Instituti di Organisasi (Konsep dan Penelitian Empiris)*. Malang: Edulitera.
- Anita, Jessica, E., Lumbantoruan, P., & Cahya, S. I. (2024). *Buku Saku Ekonomi*. Guepedia.
- Aryowiloto, J., & Permana, D. G. Y. (2024). *QRIS: Katalis Pertumbuhan UMKM Lokal Bali*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Dz., A. S. (2023). Inklusi Keuangan Perbankan Syariah Berbasis Digital-Banking: Optimalisasi dan Tantangan. *Al-Amwal : Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syari'ah*, 9(1), 4–5.
- Estuti, E. P., Fauziyanti, W., & Hendrayanti, S. (2021). *Analisis Deskriptif dan Kuantitatif Produktivitas Garam Indonesia (Studi Kasus pada Petani Garam Kabupaten Pati)*. Penerbit NEM.
- Evi, T. (2023). *Transformasi Transaksi Tunai Ke Digital Di Indonesia*. Banten: CV. AA. Rizky.
- Fahmi, D. (2021). *Persepsi: Bagaimana Sejatinya Persepsi Membentuk Konstruksi Berpikir Kita*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Fahmi, T. A, dkk. (2022). Analisis Indikator Persepsi Mahasiswa Pada Kegunaan Teknologi Keuangan. *Jurnal Akunida*, 8(2), 101.
- Fauzi, Achmad, dkk. (2023). Peranan Bank Indonesia Dalam Mengatur Dan Menjaga Kelancaran Sistem Pembayaran. *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen Bisnis*, 3(1), 2.
- Fauzi, Achmad, dkk. (2022). Analisis Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Dan Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 12.
- Harahap, Ade Rizqi Naulina, dkk. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Sistem Pembayaran Transaksi Elektronik Lintas Batas Negara*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.

- Hariyani, E. K. (2023). *Analisis persepsi masyarakat terhadap penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai alat pembayaran digital* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Hasanuddin, A., & Syarif, J. (2022). *Buku Ajar Komunikasi Kesehatan*. Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara.
- Hidayat, Rifki, dkk. (2024). *Bank dan Lembaga Keuangan*. Yogyakarta: CV. Idebuku.
- Juan, E., & Indrawati, L. (2023). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Brand Image Terhadap Kepuasan Konsumen Melakukan Pembayaran Menggunakan Qris. *Konsumen & Konsumsi: Jurnal Manajemen*, 2(1).
- Koswanto, A. (2020). *Memahami Perilaku dan Kejiwaan Manusia*. Bogor: LINDAN BESTARI.
- Lumintang, J. D. (2023). *Transisi Sistem Pembayaran Indonesia Era Digital*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mukhra, Uly Handayani, dkk. (2024). *Mobile Banking dalam Persepsi Privasi Nasabah*. Syiah Kuala University Press.
- Muniarty, Puji, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Di Kota Bima. *Owner: Riset dan Jurnal Akuntansi*, 7(3), 2731-2739.
- Musman, A. (2023). *The Art of Copywriting Cara Mudah Mendapatkan Konsumen dan Mencetak Cuan di Atas Rata-rata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Musyaffi, A. M., & Kayati, K. (2019). Dampak Kemudahan dan Risiko Sistem Pembayaran QR Code: Technology Acceptance Model (TAM) Extension. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 3(2), 163.
- Nasution, Luthfiyah Yasmin, dkk. (2021). Implementasi Sistem Pembayaran Tunai Berdasarkan Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Syarikah : Jurnal Ekonomi Islam*, 481.
- Nuraini, N. R. (2024). *Persepsi Masyarakat dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard Sebagai Sistem Pembayaran di Kelurahan Bandar Jaya Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

- Nurdin, dkk. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang Quick Response Code Indonesian Standard (Qris). *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 3(2), 163–164.
- Nurhayati, E. C. (2023). *Manajemen Strategi Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*. NEM.
- Paramitha, D. A., & Kusumaningtyas, D. (2023). Qris layanan untuk loyalitas dan kepuasan. *Dalam bi. go. id/QRIS (Nomor 76)*.
- Pokhrel, S. (2024). *Strategi Promosi Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital Di BSI KCP Jember Gajah Mada [Skripsi]*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddig Jember.
- Pradesyah, R., & Ismail, A. H. (2024). *Planned Behaviour dalam Mendukung Cashless Society: Meningkatkan Intensitas UMKM Halal Menggunakan Pembayaran Nontunai*. Umsu Press.
- Pramitasari, Triska Dewi, dkk. (2025). *Masa Depan Perbankan: Transformasi Digital Menuju Bank 4.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Purwanza, Sena Wahyu, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia.
- Rahadi, Johan, dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Perilaku Konsumen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31090.
- Razak, R. S. A. (2023). *Trend Keamanan Transaksi Non-Tunai Menggunakan QRIS Pada UMKM*. April, 5–6.
- Rifkhan. (2023). *PEDOMAN METODOLOGI PENELITIAN DATA PANEL DAN KUESIONER*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Sari, W. P., & Irena, L. (2019). *Komunikasi Kontemporer dan Masyarakat Oleh Wulan Purnama S*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sahriana, D. Y., & Rokan, M. K. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan QRIS (Quick Response-Code Indonesian Standard) Untuk Mendukung Paperless Di PT. Bank Syariah Indonesia KCP Medan Padang Bulan. *Journal Economy and Currency Study (JECS)*, 4(2), 1-11.
- Salsabila, D., & Sari, E. (2023). Analisis persepsi konsumen terhadap QRIS di Kota Padang (Jurnal Mahasiswa Ekonomi, Universitas Andalas).

- Setiani, R. (2018). *Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai (Studi di Kota Purbalingga ) Skripsi Oleh : Nama : Rahayu Setiani Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*. 17.
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 290–291.
- Siregar, O. M., Selwendri, Maulidina, & Abdillah, M. B. (2020). *Persepsi Masyarakat terhadap Bank Syariah*. Medan: Puspantara.
- Srikaningsih, A. (2020). *Qris dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*. Yogyakarta: Andi.
- Subasman, Man, dkk. (2025). *Metode Dan Teknik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan untuk*. Bogor: Widina Media Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatin, dkk. (2021). *Psikologi Manajemen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sutrisman, D. (2018). *Pendidikan Politik, Persepsi, Kepemimpinan, Dan Mahasiswa*. Bogor: Guepedia.
- Syahputra, A., & Putra, H. R. (2020). Persepsi Masyarakat Terhadap Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (Kpm). *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 10–11.
- Widiana, Wayan, dkk. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Wurarah, M. (2022). *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologis: Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri Di Kota Manado*.
- Yudawisastra, Herlin G. Bander, dkk. (2024). *Teori Teori Perilaku Konsumen*. Bali: CV. Intelektual Manifes Media.

