

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Teori TAM

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang diperkenalkan pertama kali oleh Davis pada tahun 1986. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/user suatu sistem informasi.¹

Dalam penelitian menurut Uswatun Hasanah, M. Rusydi dan Maulana menjelaskan teori TAM merupakan salah satu jenis dari model sistem informasi keprilakuan yang bertujuan untuk menjelaskan bagaimana minat pengguna teknologi dalam menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Pada model TAM terdapat dua jenis yang paling utama yaitu *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan) dan *Perceived Usefulness* (persepsi kebergunaan), jenis *Attitude Towards Using* atau sikap dalam menggunakan juga dalam model TAM yang dapat digunakan untuk memprediksi minat tetapi jenis ini masih jarang digunakan.²

Teori TAM juga yang berkembang saat ini secara tidak langsung mempengaruhi kemauan kita untuk memakai teknologi baik karena keinginan sendiri untuk memakai maupun dari luar. Berbagai kemajuan dalam bidang teknologi saat ini membuat kita berpikir dan percaya bahwa jika kita memakai teknologi tersebut kita dapat meningkatkan kepercayaan diri dan serta juga

¹ Fred D. Davis, "Perceived Usefulness. Perceived Easy of Use. and User Acceptance of Information Technology.," *International Journal Management Machine Studies* 13 (1989).

² Uswatun Hasanah et al., "Penggunaan Digital Payment Syariah Pada Masyarakat Di Kota Palembang: Pendekatan Teori Technology Acceptance Model (TAM) Pada Layanan Syariah LinkAja," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 10, no. 1 (2021): 94–95.

meningkatkan kemampuan kita untuk bersaing dalam dunia kerja dan kita juga yakin dengan menggunakan teknologi kita dapat meningkatkan kinerja kita. Teknologi saat ini mendorong kita lebih maju lagi menuju dunia dimana manusia dengan mudah mengerjakan sesuatu tanpa harus mengorbankan hal yang sebenarnya tidak perlu.³

Seseorang berkemungkinan besar akan melakukan sebuah perilaku jika memiliki tanggapan yang positif. Afirmasi dari seseorang yang berpengaruh padanya serta kepercayaan diri dapat melakukan yang sesuai. Kaitannya dalam penelitian ini efisiensi penggunaan QRIS teori TAM dapat digunakan untuk memprediksi apakah seseorang akan memutuskan untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS atau tidak.

2. Efisiensi

a. Pengertian Efisiensi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efisiensi adalah cara (usaha, kerja) dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, biaya), kedayagunaan, ketepatan.⁴

Menurut Sedarmayanti pengertian efisiensi kerja adalah perbandingan terbaik antara suatu pekerjaan yang dilakukan dengan hasil yang dicapai oleh pekerjaan tersebut sesuai dengan yang ditargetkan baik dalam hal mutu maupun hasilnya yang meliputi pemakaian waktu yang optimal dan kualitas kerja yang maksimal. Bekerja dengan efisiensi adalah bekerja dengan gerakan, usaha, waktu, yang sedikit mungkin.⁵

Efisiensi dapat diukur dengan beberapa indikator menurut Mulyadi yaitu hemat waktu, hemat tenaga, dan hemat biaya.⁶

- 1) Hemat waktu adalah proses menggunakan waktu sebaik-baiknya.
- 2) Hemat tenaga adalah tindakan pengurangan penggunaan energi.

³ Andry Loekamto, "Implementasi Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Online Shopping," *Kajian Ilmiah Mahasiswa Manajemen*, 2012, 2-3.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, Edisi Keempat, n.d.

⁵ Sedarmayanti, *Manajemen Perkantoran* (Bandung: Mandar Maju, cetakan kedua edisi kedua, 2001).

⁶ Mulyadi, *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen* (Jakarta: Karya Salemba Empat, 2007), 63.

- 3) Hemat biaya adalah jumlah yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu produk baik jasa dan barang yang lebih murah dari pada umumnya.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa efisiensi adalah kegiatan mencapai tujuan dengan benar dengan menggunakan sumber daya, waktu, tenaga yang minimum secara optimal dengan hasil output yang maksimal pula. Efisiensi sistem pembayaran merupakan kepraktisan pembayaran modern yang berbasis pada teknologi.⁷

b. Prinsip Berlakunya Efisiensi

Dapat dikatakan efisien atau tidaknya jika suatu kegiatan dapat memenuhi prinsip – prinsip atau persyaratan efisien.

Adapun prinsip – prinsipnya sebagai berikut :

- 1) Efisien harus dapat diukur

Untuk menentukan efisien atau tidaknya, ada standar ukuran yang umum. Skala normal merupakan standar awal untuk menentukan efisien atau tidaknya suatu operasi. Kurban dan pengukuran konvensional mempunyai batas ukuran normal, kurban mempunyai batas ukuran normal maksimal sedangkan pengukuran konvensional mempunyai batas ukuran normal untuk hasil yang optimal. Tanpa adanya pengukuran, kita tidak dapat mengetahui efektif atau tidaknya suatu kegiatan.

- 2) Efisien mengacu pada pertimbangan yang rasional

Pertimbangan rasional dijelaskan berdasarkan akal sehat, nalar, logika, bukan pertimbangan emosional. Pertimbangan yang masuk akal akan menjamin objektivitas pengukuran dan evaluasi.

- 3) Efisien tidak boleh mengorbankan kualitas (mutu)

Efisiensi secara kuantitatif memang perlu ditingkatkan, namun tidak hanya dengan berfokus pada kuantitas produksi saja namun dari hasil tersebut kualitas juga perlu dijaga dengan baik. Efisien merupakan teknis pelaksanaan upaya harus dilakukan untuk melaksanakan operasional yang baik untuk menghindari pemborosan.

- 4) Pelaksanaan efisiensi harus disesuaikan dengan kemampuan organisasi yang bersangkutan

⁷ *Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money* (Jakarta: Tim Inisiatif Bank Indonesia, 2006) 3.

Efisiensi dalam pelaksanaannya harus disesuaikan pada kemampuan sumber daya, fasilitas, dana, dan lainnya yang dimiliki oleh organisasi yang bersangkutan dengan meningkatkan usahanya.

5) Tingkatan efisiensi

Tingkat pengukuran efisiensi dinyatakan dalam persentase. Tingkat efisiensi sistem juga dapat dinyatakan dengan pernyataan sebagai berikut: efisien, tidak efisien, paling efisien (*optional*), kurang efisien.⁸

3. Sistem Pembayaran

a. Pengertian Sistem Pembayaran

Secara terminologi sistem pembayaran terdiri atas dua kata yakni “sistem” dan “pembayaran”. Kata “sistem” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sekelompok bagian-bagian yang bekerja bersama-sama untuk melakukan suatu maksud.⁹ Sedangkan kata “pembayaran” diartikan sebagai perpindahan nilai antara dua belah pihak. Pihak yang dimaksud adalah pihak penjual dan pihak pembeli. Sehingga dalam setiap kegiatan ekonomi ketika terjadi pemindahan barang dan jasa pasti akan melibatkan apa yang disebut dengan proses pembayaran.

Menurut Mulyati sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari perjanjian, kontrak/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk mengirim, mengkonfirmasi dan menerima instruksi serta mewujudkan “nilai” antara individu, bank dan organisasi lain, baik lokal maupun nasional. berbatasan. antar negara.¹⁰

Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 bahwa sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa sistem pembayaran adalah kerja yang teratur dari berbagai bagian dalam rangka

⁸ Ibnu Syamsi, *Efisiensi, Sistem Dan Prosedur Kerja* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), 112.

⁹ Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Edisi Keempat*.

¹⁰ Sri Mulyati Tri Sanubari dan Ascarya, *Kebijakan Sistem Pembayaran Di Indonesia*, 2.

pemindahan nilai di antara dua belah pihak yang melakukan transaksi.¹¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain.¹²

b. Jenis – Jenis Pembayaran

Adapun beberapa jenis pembayaran yang dikenal oleh masyarakat antara lain:

1) *Full Bodied Money*

Munculnya uang menandai dimulainya era baru dalam sistem pembayaran. Sistem tata niaga logam dipilih karena mempunyai nilai yang relatif tinggi. Keunggulan jenis ini adalah sederhana, tahan lama, mudah dipindahkan dan dapat diubah menjadi pecahan. Namun permasalahan seringkali muncul. Seringkali jumlah uang beredar berkurang karena masyarakat pemilik koin perak dan emas dicairkan untuk berbagai keperluan atau ada pula yang menyimpannya sebagai tabungan.

Penggunaan uang logam dalam jumlah banyak menyebabkan sangat sulitnya melakukan proses transaksi yang semakin cepat, berat dan ukuran uang logam yang sangat besar sehingga penggunaannya sebagai alat tukar menjadi semakin sulit. . Misalnya saja sejumlah uang logam yang harus dibawa dan disediakan oleh seseorang yang ingin membeli tanah atau rumah. Jadi orang-orang mulai berpikir bahwa menggunakan koin itu tidak praktis.

2) *Representative Full-Bodied Money*

Uang kertas pada mulanya bukanlah sebagai alat transaksi sebagai pengganti uang logam. Kertas-kertas itu merupakan dokumen yang digunakan sebagai bukti kepemilikan atas emas dan perak. Sebagai logam yang bernilai, kepemilikan emas dan perak harus didukung dan bukti itulah yang dibuat dalam bentuk lembaran kertas. Ketika terjadi transaksi emas dan perak, kertas menjadi perantara transaksi tersebut.

¹¹ Aulia Pohan, *Sistem Pembayaran Strategi Dan Implementasi Di Indonesia* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

¹² Syaiful Anwar, *Pengantar Kebanksentralan* (Cirebon: CV. Green Publisher Indonesia, 2022), 30.

3) *Credit Money*

Yang kemudian berkembang adalah uang yang mempunyai nilai lebih besar dari nilainya sebagai barang dagangan. Bahkan untuk uang kertas, nilainya sebagai komoditas tidak ada artinya. Uang jenis ini sering disebut dengan fiat money atau uang fiat. Keuntungan uang fiat dibandingkan uang riil adalah penghematan yang dilakukan pemerintah dalam pengadaan publik. Keuntungan lainnya adalah jumlah uang yang beredar tidak lagi bergantung pada penemuan emas atau logam lainnya.

4) Cek dan Saldo Giro

Bank, yang secara tradisional bertindak sebagai deposan, telah memelopori inovasi dalam proses pembayaran berdasarkan rekening giro individu. Melalui proses pembangunan yang cukup panjang, kebutuhan masyarakat akan alat pembayaran yang lebih efisien dipenuhi melalui penerbitan cek. Penggunaan cek memungkinkan masyarakat melakukan transaksi dalam jumlah besar tanpa harus membawa uang dalam jumlah besar sekaligus dan juga mengurangi biaya transportasi untuk mengangkut uang untuk bertransaksi. Rekening giro juga memudahkan pencatatan transaksi yang umumnya berguna bagi pemilik dana.

5) Transaksi Elektronik

Inovasi-inovasi di bidang pembayaran saat ini masih terus berkembang, diantaranya adalah transaksi pembayaran elektronik atau yang bisa digolongkan sebagai sistem pembayaran non-tunai. Pembayaran elektronik adalah pembayaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti sirkuit terpadu, kriptografi atau kata sandi untuk mengamankan data transaksi dan jaringan komunikasi. Awalnya transaksi elektronik berawal dari transfer antar jaringan internal perbankan. Transaksi elektronik kemudian digunakan untuk transaksi antara bank dan nasabahnya.

Kebutuhan tersebut mendorong berkembangnya sejumlah *switching company* yang berperan dalam pembersihan data transaksi antar bank dan penyelesaian transaksi. Selain kebutuhan pengiriman uang, perkembangan mekanisme pembayaran juga tidak kalah pesatnya. Misalnya kartu debit yang merupakan metode

pembayaran berdasarkan piutang, perkembangan ini juga digalakkan. Perkembangan teknologi membantu menggantikan ATM dengan anjungan tunai mandiri. Hal inilah yang menjadi awal pesatnya adopsi alat kartu, khususnya ATM, yang mengandalkan dana dari rekening nasabah.¹³

c. Risiko – Risiko dalam Sistem Pembayaran

1) Risiko Kredit

Risiko salah satu pihak tidak mampu memenuhi kewajiban pembayarannya baik pada saat jatuh tempo maupun setelah tanggal jatuh tempo.

2) Risiko Likuiditas

Risiko dimana salah satu pihak tidak mempunyai cukup dana untuk memenuhi kewajiban pembayaran pada saat jatuh tempo namun masih mampu memenuhinya setelah jatuh tempo.

3) Risiko Hukum

Risiko timbul karena adanya ketidakpastian hukum, misalnya sistem pembayaran atau peserta dapat mengalami kerugian.

4) Risiko Operasional

Risiko dimana faktor operasional seperti malfungsi perangkat keras atau perangkat lunak atau kesalahan manusia mengganggu pengoperasian normal sistem pembayaran dan mengakibatkan kerugian.¹⁴

4. Uang Elektronik Syariah dalam Fatwa DSN-MUI

Fatwa DSN-MUI terkait uang elektronik, diatur dalam Fatwa DSNMUI No: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah, fatwa ini berkaitan dengan pedoman penggunaan Uang Elektronik Syariah. Fatwa DSN-MUI ini berlandaskan hukum :

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya : Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya ... (Q.S An-Nisa [4] :58)

¹³ , Kanti Rahayu Idayanti, *Perlindungan Huku Terhadap Sistem Pembayaran Trannaksi Elektronik Lintas Batas Negara*, 36-39.

¹⁴ Juda Agung, *Kebijakan Makro Prudensial Di Indonesia Konsep, Kerangka, Dan Implementasi* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021), 318.

Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN-MUI/IX/2017 memuat hal-hal berikut:

- a. Uang elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut:
 - 1) Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit
 - 2) Jumlah nominal uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi
 - 3) Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan
 - 4) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- b. Uang elektronik syariah ialah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah
- c. Jumlah nominal uang elektronik adalah jumlah uang nominal yang disimpan secara elektronik yang dapat dipindahkan karena keperluan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.
- d. Penerbit adalah bank atau lembaga selain bank yang menerbitkan uang elektronik.
- e. Pemegang uang elektronik adalah pihak yang menggunakan uang elektronik.
- f. *Principal* adalah bank atau lembaga selain bank yang bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan/atau jaringan antar anggotanya yang berperan sebagai penerbit dan/atau acquirer, dalam transaksi uang elektronik yang kerjasama dengan anggotanya didasarkan atas suatu perjanjian tertulis.
- g. *Acquirer* adalah bank atau lembaga selain bank yang diantaranya:
 - 1) Melakukan kerjasama dengan pedagang sehingga pedagang mampu memproses transaksi dari uang elektronik yang diterbitkan oleh pihak selain acquirer yang bersangkutan
 - 2) Bertanggung jawab atas penyelesaian pembayaran kepada pedagang
- h. Pedagang (*marchant*) adalah penjual barang dan/atau jasa yang menerima transaksi pembayaran dari pemegang.

- i. Penyelenggara kliring adalah bank atau lembaga selain bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau Acquirer dalam rangka transaksi uang elektronik.
- j. Penyelenggara penyelesaian akhir ialah bank atau lembaga selain bank yang melakukan dan bertanggungjawab terhadap penyelesaian akhir atas hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* dalam rangka transaksi uang elektronik berdasarkan hasil perhitungan dari penyelenggara kliring
- k. Agen Layanan Keuangan Digital (LKD) adalah pihak ketiga yang bekerjasama dengan penerbit dan bertindak untuk dan atas nama penerbit dalam memberikan layanan keuangan digital.
- l. Akad *wadi'ah* adalah akad penitipan uang dari pemegang uang elektronik kepada penerbit dengan ketentuan pemegang uang elektronik dapat mengambil/menarik/menggunakan kapan saja sesuai kesepakatan.
- m. Akad *qardh* adalah akad peminjaman dari pemegang uang elektronik kepada penerbit dengan ketentuan bahwa penerbit wajib mengembalikan uang yang diterimanya kepada pemegang kapan saja sesuai dengan kesepakatan
- n. Akad *ijarah* adalah akad pemindahan hak guna (manfaat atas suatu barang atau jasa dalam waktu tertentu dengan pembayaran atau upah).
- o. Akad *ju'alah* adalah akad untuk memberikan imbalan (*reward/iwadh/ju'l*) tertentu atas pencapaian hasil (*natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.
- p. Akad *wakalah bi al-ujrah* adalah akad wakalah dengan imbalan (*ujrah*).
- q. Biaya layanan fasilitas uang elektronik adalah biaya yang dikenakan penerbit kepada pemegang berupa:
 - 1) Biaya pengganti media uang elektronik untuk penggunaan pertama kali atau penggantian media uang elektronik yang rusak atau hilang
 - 2) Biaya pengisian ulang (*top up*) melalui pihak lain yang bekerjasama dengan penerbit atau menggunakan *delivery channel* pihak lain
 - 3) Biaya tarik tunai melalui pihak lain yang bekerjasama dengan penerbit atau menggunakan *delivery channel* pihak lain

- 4) Biaya administrasi untuk uang elektronik yang tidak digunakan dalam jangka waktu tertentu.
- r. Riba adalah tambahan yang diberikan dalam pertukaran barang-barang ribawi (*al-anwal al-ribawiyah*) dan tambahan yang diberikan atas pokok utang dengan imbalan penangguhan pembayaran secara mutlak.
- s. *Gharar* adalah ketidakpastian dalam suatu akad baik mengenai kualitas atau kuantitas objek akad maupun mengenai penyerahannya.
- t. *Maysir* adalah setiap akad yang dilakukan dengan tujuan yang tidak jelas dan perhitungan yang tidak cermat, spekulasi, atau untung-untungan.
- u. *Tadlis* adalah tindakan menyembunyikan kecacatan obyek akad yang dilakukan oleh penjual untuk mengelabui pembeli seolah-olah obyek akad tersebut tidak cocok.
- v. *Risywah* adalah suatu pemberian yang bertujuan untuk mengambil sesuatu yang bukan haknya, membenarkan yang batil dan menjadikan sesuatu yang batil sebagai sesuatu yang benar
- w. *Israaf* adalah pengeluaran harta yang berlebihan.¹⁵
- 5. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standart)**
- a. Pengertian *Quick Response Code (QR Code)*

QR Code atau *Quick Response Code* merupakan teknologi yang praktis dan banyak digunakan di era digital saat ini. Kode QR disebut juga dengan barcode dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai informasi, dan cara mengakses atau membuka kode QR cukup dengan memindainya menggunakan smartphone.¹⁶

Kode QR merupakan gambar dua dimensi yang merepresentasikan data, khususnya data dalam bentuk teks. Kode QR merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. Kode QR berisi informasi baik secara vertikal maupun horizontal, sedangkan barcode hanya berisi data satu arah. Kode QR sering digunakan oleh para merchant untuk memudahkan pembeli dalam menggunakan sistem pembayaran non tunai.

¹⁵ Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, 7-9.

¹⁶ Aloysius Agastya dan Gabriella Clara, *The Digital Campus* (Semarang: SCU Knowledge Media, 2021) , 77.

b. Pengertian *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS)

QR *Code Indonesia Standart* (QRIS) merupakan standar QR *Code* pembayaran untuk untuk sistem pembayaran indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI).

QRIS merupakan transaksi pembayaran digital sehingga lebih memudahkan bagi masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator dari satu pintu maksudnya adalah “sistem untuk semua model pembayaran”. QRIS bisa digunakan di semua *merchant* yang kerja sama dengan PJSP seperti OVO, LinkAja, DANA, Bukalapak, dan juga lainnya.¹⁷

QRIS sangat menguntungkan bagi pengguna, proses transaksi dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. Juga selain itu menggunakan QRIS bisa dilakukan tanpa kontak fisik sama sekali. Pelanggan hanya cukup dengan scan menggunakan ponsel dan kasir cukup memmantau status transaksi lewat aplikasi.¹⁸

6. Jenis QR Code

Terdapat dua jenis QR *Code* yaitu:

a. *Static QR Code*

Karakteristiknya:

- QR *Code* berisi *merchant* ID dan juga brsifat tetap
- QR *Code* ditampilkan dalam bentuk stiker atau dalam bentuk *printout*
- QR *Code* belum mengandung nominal pembayaran yang harus dibayar sehingga memerlukan input untuk jumlah nominal.

b. *Dynamic QR Code*

Karakteristiknya:

- QR *Code* sudah mengandung nilai nominal yang akan dibayarkan
- QR *Code* ditampilkan melalui *struck* yang dicetak mesin pada monitor
- QR *Code* yang beda akan dicetak untuk setiap transaksinya.

¹⁷ Sriekaningsih, *QRIS Dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0*, 63.

¹⁸ Sriekaningsih, 82.



QRIS Static



QRIS dynamic

Sumber: Bahan Sosialisasi QRIS oleh BI

Gambar 2.1

QRIS Static dan QRIS Dynamic

7. Manfaat QRIS

Standarisasi QR Code dengan QRIS memberikan banyak manfaat, antara lain:

- a. Bagi Pengguna Aplikasi
 - 1) Cepat, yakni memanfaatkan teknologi QR Code terbaru
 - 2) Praktis, yakni mudah di download, registrasi dan transaksi
 - 3) Efektif, yakni dapat digunakan pada semua jenis merchant
 - 4) Aman, yakni transaksi tanpa menggunakan uang tunai.
- b. Bagi Merchant
 - 1) Penjual berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun
 - 2) Meningkatkan branding
 - 3) Kekinian
 - 4) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS
 - 5) Mengurangi biaya pengelolaan kas
 - 6) Terhindar dari uang palsu
 - 7) Tidak perlu menyediakan uang kembalian
 - 8) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat
 - 9) Terpisahnya uang untuk usaha dan personal
 - 10) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai
 - 11) Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan

8. Kecepatan Transaksi

- a. Pengertian Kecepatan Transaksi

Dalam sistem *online*, kecepatan transaksi menjadi nilai penting dalam penggunaan layanan sistem *online* untuk

memuaskan pelanggan, dalam hal ini menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Dalam suatu sistem pembayaran terdapat keberhasilan yang salah satunya terletak pada kecepatan proses pembayaran transaksi. Jika proses transaksi terlalu lama, pengguna mungkin tidak lagi merasa nyaman dengan metode pembayaran tersebut. Begitu pula jika proses transaksi hanya berlangsung singkat, konsumen tanpa ragu akan menggunakan metode pembayaran QRIS.¹⁹

Kecepatan transaksi dalam transaksi pembayaran *online* menarik minat konsumen dan membuat mereka ingin menggunakannya. Kecepatan transaksi merupakan salah satu persyaratan penting industri pembayaran. Pada layanan pembayaran seluler keunggulan kecepatan transaksi khusus sehingga pembayaran pada sistem layanan pembayaran seluler dapat meningkat. Oleh karena itu, saat ini kecepatan bertransaksi sangat diperlukan, karena untuk mempersingkat waktu, penggunaan mobile payment sudah menjadi perhatian konsumen dalam bertransaksi dan dianggap dapat mempersingkat waktu.²⁰

b. Indikator Kecepatan Transaksi

Indikator yang digunakan untuk mengetahui pengaruh kecepatan transaksi terhadap efisiensi pembayaran QRIS sebagai berikut:

- 1) Kemudahan bertransaksi karna kecepatan
- 2) Transaksi berjalan dengan baik tanpa menunggu waktu lama.²¹

9. Persepsi Manfaat

a. Pengertian Persepsi Manfaat

Manfaat mempunyai arti guna, faedah, untung, laba. Sedangkan persepsi merupakan arti tanggapan langsung dari sesuatu. Dengan demikian persepsi manfaat yaitu respon masyarakat secara langsung terhadap sesuatu hal, dimana

¹⁹ .A. Ratih Khomalyana Dewi, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Wajib Pajak Terhadap Penggunaan E-Filling* (Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro, 2009), 6.

²⁰ Lau and Pradana, “Pengaruh Keamanan, Kecepatan Transaksi Dan Kenyamanan Terhadap Penggunaan Mobile Payment.”, 288-295.

²¹ Wai-Ching Poon, ““Users’ Adoption of e-Banking Services: The Malaysian Perspective,”” *Journal of Business* 23, no. 1 (2008).

sesuatu tersebut dapat memberikan nilai guna ataupun keuntungan bagi dirinya.²²

Persepsi manfaat menurut Ani Herwatin merupakan pandangan mengenai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya.²³

Jadi disimpulkan bahwa persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu ukuran yang mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.²⁴

b. Indikator Persepsi Manfaat

Berikut indikator yang digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap efisiensi pembayaran QRIS:

1) *Effectiveness*

Effectiveness adalah persepsi yang menunjukkan adanya penghematan waktu dari penggunaan website atau sebuah sistem. Dalam lingkup *e-commerce*, dimensi ini mengacu pada hematnya waktu yang dirasakan oleh konsumen untuk sebuah kegiatan tertentu

2) *Accomplish faster*

Accomplish faster adalah dimensi yang menjelaskan sejauh mana sebuah pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dengan adanya sebuah sistem. Dalam dunia *e-commerce*, dimensi ini mengacu pada kecepatan dari proses yang dijalankan antara konsumen dengan perusahaan.

3) *Useful*

Useful adalah dimensi yang menjelaskan sejauh mana sebuah sistem dapat berguna bagi kegiatan seorang individu, terutama mengenai permasalahan menyangkut sebuah hal yang berkaitan dengan perusahaan.

²² Muhammad Arifiyanto dan Nur Kholidah, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server* (Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2020), 6-7.

²³ Herwatin, *Antologi Pustakawan*, 7.

²⁴ Dompok Pasaribu, *Kajian Kritis Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Mahasiswa Dalam Memilih Pembayaran Elektronik Non Bank* (Surabaya: CV. Global Aksara Pers, 2021), 47.

4) *Advantageous*

Advantageous adalah keuntungan-keuntungan dari penggunaan sebuah sistem bagi seorang individu. Dalam lingkup *e-commerce*, keuntungan-keuntungan yang dirasakan konsumen akan menjadi tingkat sejauh mana sebuah *website* dapat terus digunakan atau tidak.²⁵

10. Persepsi *Privacy*

a. Pengertian Persepsi *Privacy*

Privasi merupakan dimensi penting yang dapat mempengaruhi minat pengguna untuk mengadopsi transaksi berbasis sistem elektronik. Secara umum privasi didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memperoleh, mengontrol dan memanfaatkan informasi pribadi.²⁶

Persepsi *privacy* adalah suatu kemungkinan bahwa perusahaan online mengumpulkan dan menggunakannya data tentang individu secara tidak tepat. Karena itu pelanggan enggan untuk memasukkan informasi pribadi mereka ketika situs meminta informasi tersebut, karena mereka khawatir tentang pengumpulan dan penyalahgunaan informasi yang dikirim melalui internet dan cara data mereka akan digunakan. Dampaknya adalah konsumen online menjadi ragu untuk mengungkapkan setiap informasi pribadi atau keuangannya kepada perusahaan, sebab mereka merasa bahwa perusahaan bisa membuat penggunaan yang tidak sah atau membocorkan ke organisasi lainnya.²⁷

b. Indikator Persepsi *Privacy*

Indikator yang digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi *privacy* dalam efisiensi pembayaran sebagai berikut:

- 1) Kerahasiaan Informasi Pribadi
- 2) System Perlindungan
- 3) Jaminan Keamanan Data Pribadi.²⁸

²⁵ Ratna Sari Saras Sati dan M. Ramaditya, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money,” *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 7.

²⁶ M. Darwis Hude, *Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis Tentang Emosi Manusia Di Dalam Al-Qur’an*, (Jakarta: Erlangga, 2006), 284.

²⁷ Bondan Satrio Kinasih, “Pengaruh Persepsi Keamanan Dan Privasi Terhadap Kepuasan Dan Kepercayaan Konsumen Online,” *Jurnal Siasat Bisnis* 16, no. 1 (2012): 28.

²⁸ Arman Efendi dan Rahmiati, “Persepsi Keamanan, Persepsi Privacy, Pengalaman Serta Kepercayaan Terhadap Belanja Online,” *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis* 9, no. 1 (2020): 30.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Pandu Fitra Ardana, Nur Rahmanti Ratih, dan Putri Awalina (2022)	Pengaruh Sistem Pembayaran <i>E-Money</i> Terhadap Tingkat Efektivitas Dan Efisiensi Pada Teknis Operasional Pembayaran PT. Indomarco Pristama Cabang Kediri	Adanya pengaruh positif dan signifikan pada pembayaran <i>e-money</i> mempengaruhi terhadap efektifitas dan efisiensi operasional pembayaran. ²⁹	Tidak menggunakan variabel X yang sama tapi variabel Y yang sama yaitu Efisiensi. Tetapi subjek penelitian tersebut yaitu pembayaran <i>e-money</i> , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan QRIS.
2.	Sulistyo Seti Utami, dan Berlianingsih Kusumawati (2017)	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan <i>E-Money</i>	Terdapat variabel kegunaan yang tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> , Adanya variabel kemudahan dan keamanan yang	Persamaannya sama-sama meneliti tentang pembayaran non tunai, terdapat variabel yang sama yaitu kegunaan dan variabel keamanan. Perbedaannya obyek yang

²⁹ Pandu Fitra Ardana, Nur Rahmanti Ratih, and Putri Awalina, "PENGARUH SISTEM PEMBAYARAN E-MONEY TERHADAP TINGKAT EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI PADA TEKNIS OPERASIONAL PEMBAYARAN PT. INDOMARCO PRISTAMA Cabang Kediri," *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi* 2, no. 3 (2022): 196.

			berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> . ³⁰	diteliti berbeda.
3.	Anisa Nurul Fadilla, Oke Setiarso, dan Muhamad Faris Alfarisy (2022)	Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai <i>QR Code Indonesia Standart (Qris): Studi Kasus di Kota Tegal</i> .	Adanya pengaruh positif terhadap persepsi kemanfaatan untuk menggunakan sistem pembayaran non tunai <i>QR Code Indonesia Standard (QRIS)</i> . ³¹	Persamaanya terdapat variabel yang sama yaitu persepsi kemanfaatan dan obyek yang diteliti yaitu QRIS, Perbedaannya adalah penelitian tersebut terdapat variabel persepsi kemudahan, jumlah pendapatan, usia, dan tingkat pendidikan sedangkan pada penelitian ini hanya terdapat persepsi manfaat.
4.	Sally Lau dan Mochammad Nugraha Reza Pradana (2021)	Pengaruh keamanan, kecepatan transaksi dan kenyamanan terhadap	Adanya pengaruh positif pada variabel keamanan yang mempengaruhi penggunaan	Persamaannya sama-sama membahas pembayaran elektronik, menggunakan

³⁰ Sulistyoto Seti Utami, "Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)," *Balance XIV*, no. 2 (2017): 30.

³¹ Anisa Nurul Fadilla, "Preferensi Konsumen Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Non Tunai QR CODE Indonesia Standart (QRIS): Studi Kasus Di Kota Tegal," *Sosio E-Kons 14*, no. 3 (2022): 293.

			penggunaan <i>mobile payment</i>	<i>mobile payment</i> sedangkan kecepatan transaksi tidak mempengaruhi penggunaan <i>mobile payment</i> . ³²	variabel X keamanan dan kecepatan transaksi metode yang digunakan juga sama menggunakan metode kuantitatif. Perbedaannya pada penelitian tersebut variabel Y yaitu penggunaan <i>mobile payment</i> sedangkan penelitian ini meneliti tentang penggunaan <i>qris</i> .
5.	Hutami Ningsih, (2021)	A. dkk	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	Adanya pengaruh positif pada ketiga variabel terhadap keputusan menggunakan QRIS. ³³	Persamaannya sama-sama meneliti tentang QRIS dan juga terdapat variabel X yang sama yaitu persepsi manfaat Perbedaannya obyek yang diteliti berbeda.
6.	Anggun Nur Rahmawati dan		Pengaruh Persepsi	Adanya persepsi manfaat yang	Terdapat persamaan

³² Lau and Pradana, "Pengaruh Keamanan, Kecepatan Transaksi Dan Kenyamanan Terhadap Penggunaan Mobile Payment."

³³ Ningsih, Sasmita, and Sari, "Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa."

	Murtanto (2023)	Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi	berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS, akan tetapi persepsi kemudahan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS. ³⁴	dalam penelitian yaitu sama meneliti tentang QRIS dan terdapat variabel X yang sama yaitu variabel persepsi manfaat. Perbedaan dalam penelitian ini tidak terdapat pada variabel kemudahan dan juga obyek yang diteliti berbeda.
7.	Abd. Hady, Dwiyani Sudaryani dan Abdullah Syakur Novianto (2022)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Keamanan Dan Kemudahan Terhadap Kepuasan Nasabah Pengguna <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI)	Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa persepsi manfaat, keamanan dan kemudahan berpengaruh positif terhadap kepuasan nasabah pengguna QRIS. ³⁵	Persamaan terdapat variabel persepsi manfaat dan keamanan, obyek yang diteliti sama tentang pengguna QRIS. Perbedaan tidak terdapat variabel kemudahan dengan penelitian ini.

³⁴ Rahmawati and Murtanto, “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Akuntansi.”: 1247.

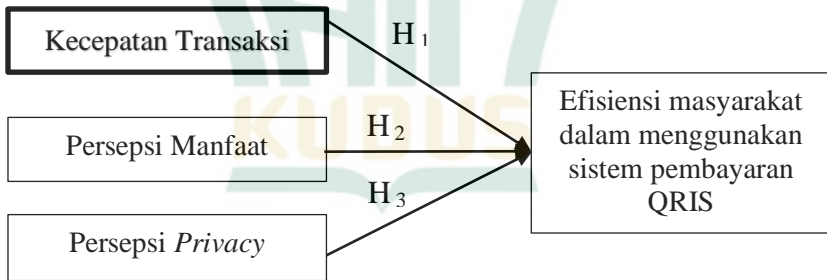
³⁵ Hady, Sudaryanti, and Novianto, “KEMUDAHAN TERHADAP KEPUASAN NASABAH PENGGUNA QUICK RESPONSE CODE INDOONESIAN STANDARD (QRIS) BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) (Studi Pada Masyarakat Kota Malang).”.:585.

8.	Candy, Ivana Metta Novian, Mentari Indah Sari dan Sartika Eliya (2022)	Pengaruh Kegunaan, Keandalan Dan Fungsionalitas Terhadap Efisiensi Pembayaran <i>E-Money</i>	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegunaan, keandalan dan fungsionalitas berpengaruh signifikan terhadap efisiensi pembayaran <i>e-money</i> . ³⁶	Adanya persamaan yang meneliti tentang efisiensi pembayaran non tunai pada variabel Y. Perbedaan pada penelitian ini variabel X yang digunakan berbeda.
----	--	--	---	---

C. Kerangka Berfikir

Pada gambar tersebut menyatakan hubungan antara variabel yang diteliti yaitu terdapat tiga variabel dependen (X) yaitu Kecepatan Transaksi (X1), Persepsi Manfaat (X2), dan Persepsi *Privacy* (X3). Namun terdapat juga variabel independen (Y) yaitu Efisiensi Masyarakat Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS yang dipengaruhi oleh Kecepatan Transaksi, Persepsi Manfaat, dan Persepsi *Privacy*. Gambar berikut ini merupakan kerangka berfikir yang bertujuan untuk pedoman dan arah berfikir dalam penelitian:

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hipo* dan *tesis* yang berasal dari bahasa Yunani. Hipo berarti di bawah, kurang atau lemah dan tesis berarti teori atau proporsisi. Jadi secara umum hipotesis merupakan

³⁶ Candy et al., “Pengaruh Kegunaan, Keandalan, Dan Fungsionalitas Terhadap Efisiensi Pembayaran E-Money,” *Journal of Management* 5, no. 2 (2022): 441.

dugaan atau pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya tentang karakteristik populasi.³⁷

Menurut Muslich Anshori dan Sri Iswati hipotesis didefinisikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari.³⁸

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan dan juga penelitian terdahulu maka hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh Kecepatan Transaksi Terhadap Efisiensi Masyarakat Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS

Kecepatan transaksi biasa sering disebut sebagai waktu respon yang telah mendapat waktu konteks dalam sistem informasi dan *e-commerce* karena peningkatan fokus pada efisiensi sumber daya operasional. Dengan demikian kecepatan transaksi sebagai fitur hemat waktu adalah suatu pertimbangan untuk kepuasan pelanggan.³⁹

Pada penelitian yang dilaksanakan Andi Dewi Mentari, dengan judul penelitian Pengaruh Kesadaran, Kecepatan Transaksi, Keamanan, Manfaat Yang Dirasakan Dengan Mediasi Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Adopsi *m-banking* BRI Makassar Mandiri, menyimpulkan bahwa pada variabel kecepatan transaksi memiliki pengaruh signifikan terhadap adopsi *m-banking* BRI.⁴⁰ Pada masyarakat di negara maju cenderung sangat sensitif terhadap kecepatan pelayanan. Oleh karena itu kecepatan transaksi bisa dijadikan pertimbangan untuk yang harus diperhatikan dalam efisiensi pembayaran digital.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diajukan suatu hipotesis sebagai berikut:

H1 : Kecepatan transaksi berpengaruh signifikan terhadap efisiensi masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS.

2. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Efisiensi Masyarakat Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS

³⁷ Irianton Aritonang, *Aplikasi Statistika Dalam Pengolahan Dan Analisis Data Kesehatan* (Yogyakarta: Media Pressindo, 2005), 84.

³⁸ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), 46.

³⁹ Mentari, "Pengaruh Kesadaran, Kecepatan Transaksi, Keamanan, Manfaat Yang Dirasakan Dengan Mediasi Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Adopsi *m-Banking* BRI Makassar Raya.": 160.

⁴⁰ Mentari: 170.

Persepsi manfaat merupakan persepsi mengenai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya.⁴¹

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Anggun Nur Rahmawati dan Murtanto, dengan judul penelitian Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa, bahwa persepsi manfaat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan QRIS yang dibuktikan dengan nilai yang signifikan.⁴² Sejalan dengan penelitian Ningsih dkk, dengan judul penelitian Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa, menunjukkan bahwa persepsi manfaat bernilai positif dan signifikan yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS.⁴³

Berdasarkan uraian tersebut dapat diajukan suatu hipotesis dari penelitian sebagai berikut:

H2 : Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap efisiensi masyarakat menggunakan QRIS.

3. Pengaruh Persepsi *Privacy* Terhadap Efisiensi Masyarakat Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran QRIS

Persepsi *privacy* adalah suatu kemungkinan bahwa perusahaan online mengumpulkan dan menggunakannya data tentang individu secara tidak tepat. Karena itu pelanggan enggan untuk memasukkan informasi pribadi mereka ketika situs meminta informasi tersebut, karena mereka khawatir tentang pengumpulan dan penyalahgunaan informasi yang dikirim melalui internet dan cara data mereka akan digunakan. Dampaknya adalah konsumen online menjadi ragu untuk mengungkapkan setiap informasi pribadi atau keuangannya kepada perusahaan, sebab mereka merasa bahwa perusahaan bisa

⁴¹ Herwatin, *Antologi Pustakawan*. 7.

⁴² Rahmawati and Murtanto, "Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Akuntansi.": 1255.

⁴³ Ningsih, Sasmita, and Sari, "Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa.": 8.

membuat penggunaan yang tidak sah atau membocorkan ke organisasi lainnya.⁴⁴

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Surahman Pujianto dengan judul penelitian Pengaruh *Responsiveness, Ease Of Use, Reliability, Convenience, Fulfillment, Dan Security And Privacy Terhadap Customer Satisfaction Mandiri Mobile* yang menunjukkan bahwa *privacy* terdapat pengaruh terhadap *customer satisfaction mandiri mobile*.⁴⁵ Sejalan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Hady, dkk, dengan judul penelitian Pengaruh Persepsi Manfaat, Keamanan dan Kemudahan Terhadap Kepuasan Nasabah Pengguna Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) yang menunjukkan bahwa persepsi *privacy* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan nasabah pengguna QRIS.⁴⁶

H3 : Persepsi *privacy* berpengaruh signifikan terhadap efisiensi masyarakat dalam menggunakan QRIS.



⁴⁴ Kinasih and Albari, “Pengaruh Persepsi Keamanan Dan Privasi Terhadap Kepuasan Dan Kepercayaan Konsumen Online.”: 28.

⁴⁵ Surahma Pujianto, “Pengaruh Responsiveness, Ease Of Use, Reliability, Convenience, Fulfillment, Dan Security And Privacy Terhadap Customer Satisfaction Mandiri Mobile Yang Menunjukkan Bahwa Privacy Terdapat Pengaruh Terhadap Customer Satisfaction Mandiri Mobile,” *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi* 20, no. 2 (2018).

⁴⁶ Hady, Sudaryanti, and Novianto, “KEMUDAHAN TERHADAP KEPUASAN NASABAH PENGGUNA QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS) BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) (Studi Pada Masyarakat Kota Malang).”