

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

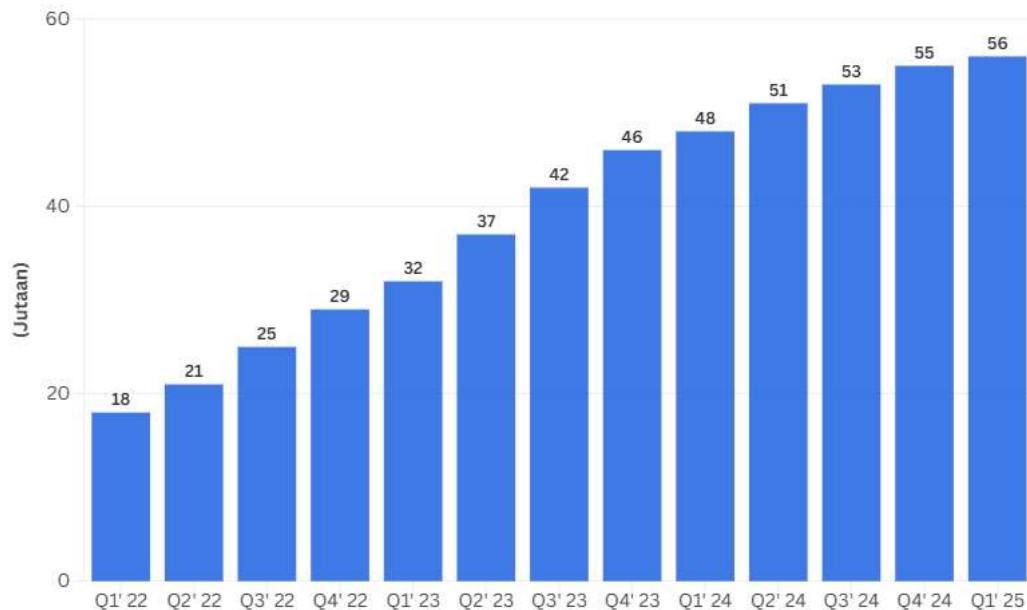
Penggunaan jaringan internet dan ponsel pintar berperan penting dalam menciptakan cara-cara baru untuk melakukan pembayaran di sektor perbankan. Pembayaran yang dilakukan secara elektronik di dunia perbankan muncul sebagai metode baru untuk melakukan transaksi finansial yang lebih mudah dan efisien. Pembayaran elektronik mencakup berbagai jenis transaksi dengan menggunakan alat digital, termasuk pembayaran melalui ponsel, dompet digital, *cryptocurrency*, dan pembayaran dalam format elektronik. Kemajuan teknologi terkait pembayaran digital didukung oleh Bank Indonesia yang berupaya untuk mengembangkan transaksi non tunai, sehingga mengurangi ketergantungan pada uang tunai.¹

Bank Indonesia melakukan sosialisasi mengenai penerapan sistem pembayaran dengan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yang mulai diwajibkan sejak 1 Januari 2020 untuk semua merchant, termasuk penjual barang dan jasa yang menerima pembayaran melalui *e-money*. Tujuan dari QR Code adalah untuk semua jenis pembayaran, tanpa memandang aplikasinya, cukup dilakukan dengan pemindaian di satu lokasi, yaitu *InterActive QRIS*.²

¹ praditya wibowo and santi rimadiaz, "perilaku penggunaan 'qris bri brimo' Pada Pedagang Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Digital" 14, no. 2 (2022).

² Fakultas Perikanan and Kelautan Universitas, "Edukasi Pemanfaatan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Negeri Leahari" 1, no. 3 (2023).

Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Qris di indonesia tahun 2022-2025



Sumber : Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (Data diolah,2026)

Gambar diatas merupakan grafik penggunaan QRIS di Indonesia selama 4 tahun terakhir yang menunjukkan trend kenaikan yang signifikan dengan melihat banyaknya keuntungan yang ditawarkan oleh QRIS, jumlah penggunaanya terus berkembang pesat sejak tahun 2022. Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) mencatat bahwa pada Kuartal I 2025, pengguna QRIS telah mencapai 56 juta orang. Statistik ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan, yaitu sebanyak 14,3% dibandingkan dengan kuartal pertama dari tahun sebelumnya. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa QRIS semakin diterima oleh masyarakat dan menjadi sebagai opsi utama dalam melakukan transaksi secara digital.³

³ Elfira Maya Shofwah, "Tembus 56 Juta Pengguna, QRIS Berpotensi Tingkatkan Penjualan Pedagang Di Indonesia," 2025, n.d., <https://goodstats.id/article/tembus-56-juta-pengguna-qr-berpotensi-tingkatkan-penjualan-pedagang-di-indonesia-t3jWO>.

Sejalan dengan tren peningkatan penggunaan QRIS di tingkat nasional, perkembangan serupa juga terjadi di daerah khususnya di Provinsi Sumatera Barat, Jumlah Pengguna QRIS mengalami lonjakan luar biasa dari 56.917 di bulan Desember 2024 sampai mencapai 658.439 pada bulan September 2025. Pertambahannya mencetak angka 96.522 pedagang atau setara dengan 144,24 persen dari sasaran tahun 2025. Aktivitas perdagangan juga menunjukkan hasil yang memuaskan. Jumlah transaksi QRIS di Sumbar mencapai 44,09 juta, atau 110,59 persen dari sasaran tahun 2025. Dari segi nilai transaksi, terdapat kenaikan yang konsisten hingga mencapai sekitar Rp 667,9 miliar pada bulan September. Peningkatan yang signifikan di pihak pengguna. Sampai bulan September 2025, jumlah pengguna QRIS bertambah sebanyak 42.874 individu dan telah mencapai 145,88 persen dari sasaran yang telah ditetapkan.⁴

Seiring berkembangnya teknologi digital, perbankan syariah terus melakukan inovasi dalam layanan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu inovasi tersebut adalah fitur *Quick Response Code* Indonesian Standard (QRIS) yang tersedia di aplikasi BYOND Bank Syariah Indonesia (BSI). Inovasi tersebut tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan dalam melakukan transaksi, tetapi juga harus tetap mengacu pada prinsip-prinsip syariah yang menjunjung tinggi keadilan, transparansi, kemaslahatan, serta menghindari adanya unsur riba, *gha-*

⁴ Redaksi, "Volume Transaksi QRIS Di Sumbar Tembus 44 Juta, Jumlah Pengguna Dan Merchant Meningkat Tajam," n.d., <https://posmetropadang.co.id/baca/393235/volume-transaksi-qr-is-di-sumbar-tembus-44-juta-jumlah-pengguna-dan-merchant-meningkat-tajam/>.

rar; dan *maysir*. Dalam pandangan ekonomi Islam, penggunaan teknologi digital dalam berbagai kegiatan ekonomi umumnya diperbolehkan selama tidak melanggar aturan syariat. Oleh karena itu, penggunaan QRIS di perbankan syariah adalah salah satu bentuk transformasi digital yang membantu mencapai tujuan *maqashid* syariah, terutama *hifz al-mal*, dengan memberikan sistem pembayaran yang aman, mudah digunakan, dan efisien. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan serta minat masyarakat untuk menggunakan layanan perbankan syariah secara digital.⁵

Pertumbuhan yang cepat dalam jumlah pengguna dan transaksi QRIS menunjukkan adanya dorongan perilaku dari masyarakat, yang salah satunya tercermin dalam *behavioral intention* atau kecenderungan individu untuk menggunakan sistem pembayaran digital. *Behavioral intention* adalah sikap konsumen yang setia pada suatu merek sehingga mereka merekomendasikannya kepada orang lain karena mereka telah mendapatkan layanan yang sangat memuaskan dari perusahaan. Untuk memahami *Behavioral intention*, bisa ditelusuri melalui pengaruh dari kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, sikap pada pengguna sistem pembayaran QRIS, serta pengaruh sosial terhadap *Behavioral intention*.⁶

⁵ Fajar Sodik and Alex Fahrur, "Potensi QRIS M-Banking Bank Syariah Sebagai Teknologi Pembayaran Untuk Mendukung Inklusi Keuangan Syariah Di Indonesia" 12, no. 2 (2023): 125–54.

⁶ Tengku Mohd. Khairal ABD.4 Bobby Setiawan1, Marwah Khairani2, Tadila Fadil3, "Investigasi Behavioral Intention Pada Sistem Pembayaran QRIS Di Merchant UMKM" 9, no. 4 (2022).

Selain itu, *behavioral intention* juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang membentuk keputusan individu dalam menerima dan menggunakan suatu teknologi. Faktor-faktor tersebut meliputi kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), *Performance expectancy*, *Effort Expectancy*, sikap terhadap penggunaan teknologi, pengaruh sosial, tingkat kepercayaan (*trust*), serta persepsi risiko (*perceived risk*). Di samping itu, pengalaman individu dalam menggunakan internet turut berperan dalam memperkuat pemahaman dan kenyamanan dalam menggunakan teknologi, sehingga dapat memengaruhi tinggi rendahnya niat penggunaan. Keseluruhan faktor ini saling berinteraksi dalam menentukan kecenderungan seseorang untuk menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS.

Performance expectancy merupakan harapan dari konsumen bahwa pemanfaatan sistem teknologi mampu meningkatkan efisiensi mereka. Keterkaitan antara *Performance expectancy* dan *behavioral intention* untuk mengadopsi pembayaran digital dipengaruhi oleh keuntungan yang dirasakan individu dari penggunaan aplikasi pembayaran digital tersebut. Para individu merasakan bahwa aplikasi ini mampu memfasilitasi mereka dalam menjalankan aktivitas transaksi pembayaran dengan lebih mudah, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan kinerja.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Risky et al. (2024) menyatakan bahwa *Per-*

⁷ Sularsih Anggarawati³) Alien Arianita¹), Lizar Alfansi²), “analysis factor affecting the use of digital payment with the extended utaut model analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan digital payment dengan model extended Teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Merupakan Berba” 5, no. 1 (n.d.): 91–108.

formance expectancy berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*.⁸

Hasil berbeda diperoleh penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman et al. (2025) yang menyatakan bahwa *Performance expectancy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention*.⁹

Di samping manfaat yang dirasakan dari penggunaan teknologi, tingkat kemudahan dalam mengoperasikan teknologi tersebut juga menjadi faktor penting yang memengaruhi *behavioral intention*. *Effort Expectancy* berhubungan dengan persepsi konsumen mengenai seberapa nyaman atau mudahnya teknologi baru digunakan. Individu lebih cenderung memilih teknologi yang menawarkan kemudahan dalam pengoperasiannya, fleksibilitas, serta kemudahan belajar. Menunjukkan bahwa tingkat kemudahan atau kesulitan dalam menggunakan teknologi akan berdampak pada tingkat penyesuaian individu. Ketika pengguna merasa nyaman menggunakan Pembayaran Digital, hal ini akan meningkatkan harapan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kinerja, sehingga akan timbul *Behavioral Intention* untuk menerapkan berbagai jenis teknologi baru.¹⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Novita et al. (2022) menyatakan bahwa *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behav-*

⁸ Risky et al., “Adopsi Model UTAUT 2: Penggunaan Teknologi QRIS Koperasi Samarinda,” 2024, 466–73.

⁹ Daru Putri Kusumaningtyas Abdurrahman Nabil Makarim, Terrylina Arvinta Monoarfa, “Analisis Pengaruh Penggunaan QRIS Terhadap Niat Pembayaran Cashless Sebagai Metode Pembayaran Sehari-Hari Masyarakat Di Daerah Khusus Jakarta” 4, no. 5 (2025): 7364–76.

¹⁰ Ibid., 91–108.

ioral intention.¹¹ Hasil berbeda diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Abelya sastra dan Asyari (2024) Menyatakan bahwa *Effort Expectancy* ditemukan tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*.¹²

Namun demikian, selain aspek *Effort Expectancy*, *Perceived Risk* juga menjadi pertimbangan penting bagi individu dalam memutuskan untuk menggunakan teknologi pembayaran digital. *Perceived Risk* adalah dampak negatif yang dirasakan oleh konsumen atas berbagai aktivitas, yang berhubungan dengan kemungkinan hasil yang tidak menguntungkan. Secara khusus, situasi kerugian dapat terjadi. Indikator yang digunakan untuk mengevaluasi persepsi risiko meliputi: adanya kemungkinan risiko, pengalaman kerugian, dan pemikiran yang berhubungan dengan risiko.¹³ Penelitian yang dilakukan diperoleh penelitian yang dilakukan oleh Annisa et al.(2023) menyatakan *Perceived Risk* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* QRIS.¹⁴ Hasil berbeda diperoleh dalam penelitian Tifani Azzahra et al. (2025) menyatakan *Perceived Risk* tidak berpengaruh

¹¹ Novita Butarbutar Ernest Grace and Loist Abdi Putra Christine Loist Acai Sudirman, "Behavioral Intention Constituent Analysis of QRIS Digital Payment Tools in MSMEs in Pematangsiantar City," no. 21 (2022): 1537–46, <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1023>.

¹² Asyari Abelya, "Analisis Penggunaan Digital Payment Qris Pada Pelaku Usaha Mikro Dan Kecil" 8, No. 1 (2024): 15–29.

¹³ Rusminah Hs et al., "Analisis Perceived Risk Dan Trust Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesia Standar (QRIS)" 10 (2024): 717–24.

¹⁴ julia annisa, karmawan, "pengaruh kemudahan persepsian, kepercayaan persepsian, dan risiko persepsian terhadap niat penggunaan qris dalam transaksi pembelian offline dan online pada generasi milenial di kota pangkalpinang," n.d., 15–28.

signifikan terhadap *Behavioral Intention* berkelanjutan, baik secara langsung maupun tidak langsung.¹⁵

Seiring dengan adanya *Perceived Risk* tersebut, faktor *Trust* (kepercayaan) turut menjadi elemen krusial yang dapat memengaruhi keputusan individu dalam menggunakan sistem pembayaran digital. *Trust* (Kepercayaan) adalah sesuatu yang sangat penting untuk para pengguna sistem informasi yang baru agar teknologi informasi tersebut dapat meningkatkan performa individu saat melaksanakan tugas dalam sebuah organisasi atau perusahaan, Kepercayaan juga berperan sebagai faktor utama yang mempengaruhi perilaku konsumen. Kepercayaan akan timbul ketika semua pihak yang terlibat merasa pasti dan mendapatkan hak serta kewajiban masing-masing. Mempercayai atau saling mengenali adalah syarat dasar dalam aktivitas bisnis.¹⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Nemshy Elfa Saputri dan Endah Susilowati bahwa *Trust* (kepercayaan) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* untuk menggunakan QRIS.¹⁷ Hasil berbeda diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh

¹⁵ Tifani Azzahra et al., “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Terhadap Niat Penggunaan Berkelanjutan QRIS Yang Dimediasi Oleh Kepercayaan Pada Generasi Z” 6, no. 2 (2025): 791–808.

¹⁶ Hs et al., “Analisis Perceived Risk Dan Trust Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesia Standar (QRIS).”

¹⁷ Endah Susilowati Nemshy Elfa Saputri, “Intention to Scan QRIS Memediasi Trust Dan Attitude Terhadap Use Mobile Banking Nemshy” 8, no. 2 (2025): 311–21, <https://doi.org/10.32662/gaj.v8i2.3759>.

Ahmad et al. (2025) yang menunjukkan bahwa *Trust* (kepercayaan) tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*.¹⁸

Lebih lanjut, hubungan antara berbagai faktor tersebut dengan *behavioral intention* tidak terlepas dari peran pengalaman individu dalam menggunakan teknologi digital atau yang dikenal sebagai *internet experience*. *Internet experience* merujuk pada totalitas pengalaman yang dialami oleh seseorang saat berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan, baik itu melalui *website*, aplikasi seluler, perangkat lunak, atau bentuk media digital lainnya. Dalam konteks pemanfaatan QRIS, meskipun seseorang memiliki *Behavioral Intention* untuk menggunakan layanan tersebut, elemen luar seperti keberadaan merchant yang menerima QRIS, insentif dari penyedia layanan, dan kemudahan dalam melakukan transaksi tetap memiliki pengaruh signifikan terhadap keberlanjutan penggunaan. Selain itu, berbagai penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa inisiatif pemerintah dalam mendorong digitalisasi sistem pembayaran, khususnya melalui regulasi dari Bank Indonesia tentang QRIS, telah memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan adopsi QRIS di sektor ekonomi yang beragam.¹⁹ Penelitian yang dilakukan oleh Calya et al.(2025) *Internet Experience* memainkan peran yang memperkuat hub-

¹⁸ ahmad bima firnanda warmana and muhadjir anwar g. oka, “peran kepercayaan dalam memoderasi pengaruh persepsi risiko dan literasi digital terhadap adopsi qris pada generasi z di kabupaten sidoarjo” 9, no. 2 (2025): 1–11.

¹⁹ gita oktavia, apriade voutama, and azhari ali ridha, “analisis user experience pada fitur pembayaran qris menggunakan metode user questionnaire (ueq)” 8, no. 2 (2024): 1957–61.

ungan antara variabel independen dengan keputusan pembelian.²⁰ Hasil berbeda diperoleh dalam penelitian yang dilakukan Petrus et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Internet experience* keterbatasan akses internet dan rendahnya pemahaman teknologi menjadi kendala signifikan dalam *Behavioral intention* QRIS.²¹

Kontribusi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan model penelitian yang tidak hanya menguji pengaruh langsung *performance Expectancy*, *effort expectancy*, *perceived risk*, dan *trust* terhadap *behavioral intention*, tetapi juga memasukkan *internet experience* sebagai variabel moderasi yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel tersebut. Selain itu, penelitian ini secara spesifik berfokus pada penggunaan fitur QRIS pada aplikasi BYOND BSI sebagai bagian dari inovasi layanan digital perbankan syariah yang masih terbatas kajian empirisnya.

Kebaruan lainnya terletak pada pemilihan objek penelitian, yaitu Penelitian ini khusus menargetkan masyarakat Kota Padang yang menggunakan aplikasi BYOND dan fitur QRIS, sehingga memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang cara masyarakat menerapkan sistem pembayaran digital. Masyarakat Kota Padang terdiri dari berbagai usia, tingkat pendidikan, dan jenis pekerjaan, sehingga dapat memberikan

²⁰ diana aqmala calya dini daniswara , vincent didiek wiet aryanto, ana kadarningsih, “dampak penggunaan qris, persepsi kemudahan dan risiko keamanan dengan variabel mediasi user experience terhadap keputusan pembelian makanan di resto tom sushi calya” 5, no. 1 (2025): 140–52.

²¹ Tedy Halim Petrus Suhardi Ekaputra, Fitri Ciptosari, “Adopsi Teknologi Pembayaran Digital QRIS Di Kalangan UMKM Labuan Bajo : Tantangan Dan Peluang” 3, no. 2 (2024): 1–13.

gambaran yang lebih lengkap mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keinginan menggunakan QRIS dalam aplikasi BYOND.

Lebih lanjut, penelitian ini mengombinasikan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *perceived risk*, dan *trust* dalam satu model penelitian untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai perilaku penggunaan teknologi pembayaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun empiris dalam memperkaya kajian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *behavioral intention* dalam penggunaan QRIS, khususnya dalam konteks perbankan syariah digital. Maka peneliti mempunyai ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“Pengaruh *Performance expectancy* , *Effort Expectancy*, *Perceived risk*, dan *Trust* terhadap *Behavioral Intention*: peran moderasi *internet Experience* dalam penggunaan QRIS pada aplikasi Byond”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan ,agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih terperinci dan terfokus dalam penelitian ini, lingkup penelitian dibatasi untuk membahas hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *Performance expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
2. Bagaimana pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
3. Bagaimana pengaruh *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention*?

4. Bagaimana pengaruh *Trust* terhadap *Behavioral Intention*?
5. Bagaimana pengaruh *Internet Experience* mampu memoderasi *Performance expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
6. Bagaimana pengaruh *Internet Experience* mampu memoderasi *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
7. Bagaimana pengaruh *Internet Experience* mampu memoderasi *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention*?
8. Bagaimana pengaruh *Internet Experience* mampu memoderasi *trust* terhadap *Behavioral Intention*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dinyatakan diatas untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka penelitian ini memiliki beberapa batasan. Penelitian ini hanya berfokus pada Peran Moderasi *Internet Experience* pada Pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Perceived Risk*, dan *Trust* terhadap *Behavioral Intention* menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Selain itu, penelitian ini juga memasukkan *Internet Experience* sebagai variabel moderasi yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen dengan *Behavioral Intention* penggunaan teknologi. Objek penelitian dibatasi pada penggunaan fitur QRIS pada aplikasi BYOND BSI yang dikembangkan oleh Bank Syariah Indonesia. Subjek penelitian difokuskan pada masyarakat Kota Padang yang telah mengetahui atau menggunakan fitur QRIS pada aplikasi BYOND BSI. Penelitian ini hanya mengkaji niat

perilaku penggunaan fitur QRIS dan tidak membahas penggunaan aktual maupun faktor lain di luar variabel yang telah ditentukan dalam penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Performance expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Effort Expectancy* usaha terhadap *Behavioral Intention*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention*.
4. Untuk mengetahui pengaruh *Trust* terhadap *Behavioral Intention*.
5. Untuk menguji pengaruh *Internet Experience* dalam memoderasi hubungan antara *Performance expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.
6. Untuk menguji pengaruh *Internet Experience* dalam memoderasi hubungan antara *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.
7. Untuk menguji pengaruh *Internet Experience* dalam memoderasi hubungan antara *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention*.
8. Untuk menguji pengaruh *Internet Experience* dalam memoderasi hubungan antara *Trust* terhadap *Behavioral Intention*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi beberapa pihak, antara lain :

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang ekonomi dan perbankan, khususnya terkait perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi pembayaran digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku dalam menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS dengan mempertimbangkan aspek *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Perceived Risk*, dan *Trust* serta *Internet Experience* sebagai variabel moderasi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Bank Syariah Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Bank Syariah Indonesia dalam mengembangkan strategi untuk meningkatkan penggunaan fitur QRIS pada aplikasi BYOND BSI dengan memperhatikan faktor *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, serta tingkat *Trust* pengguna terhadap layanan digital.

2. Bagi Pengguna

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman kepada masyarakat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat dalam menggunakan sistem pembayaran digital berbasis QRIS, sehingga dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi pembayaran yang lebih praktis, aman, dan efisien.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi pembayaran digital, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan QRIS pada layanan perbankan digital.

F. Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah menyusunnya berdasarkan sistematika penulisan ilmiah untuk mempermudah alur penelitian serta memberikan gambaran yang jelas mengenai pembahasan yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan. Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah yang menjelaskan fenomena penggunaan pembayaran digital khususnya fitur QRIS pada aplikasi BYOND. Selanjutnya dijelaskan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, batasan masalah agar penelitian lebih terarah, tujuan

penelitian yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Pada bagian akhir bab ini juga disajikan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar dalam penelitian. Teori yang dibahas meliputi konsep *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Perceived Risk*, dan *Trust*, *Behavioral Intention*, serta *Internet Experience* sebagai variabel moderasi dalam penggunaan teknologi keuangan. Selain itu, bab ini juga memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel penelitian, serta hipotesis penelitian yang akan diuji secara empiris.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, objek dan subjek penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, serta teknik analisis data.