

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh (30) menjelaskan bahwa *Quick Response Code* atau QR Code merupakan sebuah barcode dua dimensi yang awalnya diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Awalnya barcode ini digunakan untuk pelacakan kendaraan manufacturing. Tujuan adanya QR Code ini adalah untuk menyampaikan informasi secara cepat dan mendapatkan tanggapan secara cepat. Adapun peraturan yang menjadi landasan hukum yakni Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* Untuk Pembayaran. Melalui peraturan tersebut, dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan transaksi menggunakan QR Code. Adanya peraturan ini masyarakat dapat menggunakan metode *digital payment* yang ditawarkan diberbagai aplikasi perbankan.

QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standart*) adalah standar nasional QR Code pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia. QRIS merupakan standar kode QR nasional untuk memfasilitasi pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital, atau *mobile banking*. Pengetian QRIS menurut Paramitha (31) adalah standar nasional QR Code pembayaran yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi

Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) untuk mempermudah transaksi pembayaran di Indonesia. Berdasarkan beberapa definisi yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan QRIS adalah sistem pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia dengan menggabungkan berbagai jenis QR Code untuk menyederhanakan, mempercepat dan meningkatkan keamanan transaksi pembayaran di Indonesia.

Sistem pembayaran QRIS pertama kali diperkenalkan di Kantor Pusat Bank Indonesia dan secara bersamaan di kantor perwakilan Bank Indonesia di seluruh daerah pada tanggal 17 Agustus 2019. Tujuan peluncuran QRIS adalah untuk meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya transaksi, dan memperluas penggunaan pembayaran digital di Indonesia. Bank Indonesia menjelaskan bahwa tujuan dari adanya QRIS ini adalah untuk mempermudah pelaku usaha agar tidak perlu menyediakan banyak QR Code. Munculnya QRIS di Indonesia telah menjadi sistem pembayaran baru bagi pelaku bisnis dan konsumen dalam mempermudah mereka untuk melakukan transaksi pembayaran untuk memaksimalkan penggunaan QR Code yang pernah ada sebelumnya sebagai sistem pembayaran.

a. Manfaat QRIS

Standarisasi QR Code dengan QRIS memberikan banyak manfaat baik kepada pengguna aplikasi atau bagi merchant. Berikut ini beberapa manfaat QRIS (31), yaitu;

Manfaat QRIS bagi pengguna aplikasi pembayaran:

- 1) Cepat dan kekinian.

- 2) Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai.
- 3) Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang.
- 4) Sudah pasti terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.

Manfaat QRIS bagi merchant:

- 1) Tingkat penjualan meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun.
- 2) Meningkatkan branding.
- 3) Kekinian.
- 4) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QR Code.
- 5) Mengurangi biaya pengelolaan kas.
- 6) Terhindar dari uang palsu.
- 7) Tidak perlu menyediakan uang kembalian
- 8) Transaksi tercatat secara otomatis dan bisa dilihat setiap saat.
- 9) Terpisahny uang untuk usaha dan personal.
- 10) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai.
- 11) Membangun informasi kredit profil untuk memudahkan memperoleh kredit kedepannya.

b. Indikator-Indikator QRIS

QRIS mempunyai tagline UNGGUL (Universal, Gampang, Untung, Langsung), yang mana tagline ini dijadikan peneliti sebagai indikator (32).

Berikut ini merupakan indikator-indikator dari QRIS yaitu:

- 1) Universal, artinya seluruh lapisan masyarakat baik di dalam negeri maupun luar negeri dapat menggunakannya.
- 2) Gampang, artinya transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan aman dalam satu genggam.
- 3) Untung, artinya efisiensi satu kode QR bagi semua aplikasi pembayaran digital.
- 4) Langsung, artinya transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan mendukung kelancaran sistem pembayaran.

2. Pendapatan

Berdasarkan Harnovinsah (33), pendapatan adalah hasil dari suatu kegiatan penjualan barang atau jasa pada sebuah usaha atau perusahaan pada periode waktu tertentu. Definisi pendapatan (34) adalah kas yang diterima dari aktivitas yang dijalankan oleh suatu entitas mengacu pada penerimaan uang atau sumber daya ekonomi lainnya yang menghasilkan kenaikan dalam modal entitas tersebut. Berdasarkan kedua definisi pendapatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendapatan merupakan penghasilan usaha yang diperoleh dari penjualan barang atau jasa dalam suatu periode tertentu dan meningkatkan modal atau kekayaan suatu usaha.

Pendapatan sendiri sering disebut sebagai *revenue*. Selain itu, pendapatan dan keuntungan atau laba (*gains*) merupakan komponen dari pendapatan (*income*). Pendapatan pada umumnya berasal dari penjualan barang dan jasa pada sebuah aktivitas usaha atau perusahaan. Keuntungan atau laba bukan berasal dari kegiatan utama, misalnya dari penjualan investasi dan aset tetap.

Pendapatan merupakan faktor penting dari berdirinya suatu usaha karena dengan adanya pendapatan maka akan mempengaruhi tingkat laba yang diharapkan untuk keberlangsungan hidup suatu usaha.

Pendapatan diukur dengan biaya yang diberikan kepada pelanggan atau klien untuk barang yang dipasok dan layanan yang diberikan kepada mereka dengan biaya dan imbalan yang timbul dari penggunaan sumber daya. Pada suatu hubungan keagenan, pendapatan adalah jumlah komisi dan buka arus kas masuk kotor, piutang, atau pertimbangan lainnya.

a. Sumber-Sumber Pendapatan

Pendapatan pada suatu usaha selain diperoleh dari kegiatan utama (penjualan) juga diperoleh dari kegiatan lainnya seperti menyewakan aset usaha yang dimiliki (34). Berikut ini merupakan sumber-sumber pendapatan yang diperoleh oleh suatu usaha dan perusahaan dalam keberlangsungan hidup suatu usaha;

1) Gaji atau upah

Gaji atau upah merupakan pendapatan yang diterima oleh seseorang setelah bekerja selama jangka waktu tertentu, biasanya dilakukan dalam kurun waktu I (satu) bulan. Terdapat beberapa usaha yang memberikan gaji atau upah pada karyawannya dalam waktu harian atau mingguan.

2) Usaha sendiri

Pendapatan dari usaha sendiri merupakan pendapatan yang diperoleh dari total penjualan barang dan jasa setelah dikurangi dengan total

biaya produksi, misalnya pendapatan dari hasil penjualan toko kelontong.

3) Pendapatan lain

Pendapatan lain adalah pendapatan yang didapatkan diluar dari gaji dan usaha sendiri. Pendapatan lain didapatkan dari adanya kegiatan usaha menyewakan ruko, rumah, mobil, aset berharga lainnya, atau dari investasi yang dilakukan oleh seseorang.

b. Jenis-Jenis Pendapatan

Jenis pendapatan menurut Zulpahmi (34) dibagi menjadi 2, yaitu pendapatan operasional dan pendapatan non operasional yang akan dijelaskan sebagai berikut ini;

1) Pendapatan Operasional

Pendapatan operasional adalah hasil yang didapatkan langsung dari kegiatan operasional oleh suatu usaha dan perusahaan. Pendapatan operasional sendiri dibagi menjadi 2 golongan, yaitu pendapatan bersih dan pendapatan kotor.

a) Pendapatan kotor, merupakan pendapatan dari nilai asli dan faktor penjualan sebelum dikurangi oleh faktor *return* barang dan potongan penjualan.

b) Pendapatan bersih, merupakan pendapatan dari hasil penjualan barang dan jasa setelah dikurangi faktor *return* barang dan potongan penjualan.

2) Pendapatan Non Operasional

Pendapatan non operasional merupakan pendapatan yang otomatis diterima tanpa adanya kegiatan penjualan. Pendapatan non operasional sendiri terbagi menjadi 2 golongan, yaitu hasil sewa dan bunga.

- a) Hasil sewa, merupakan hasil yang didapat setelah menyewakan suatu objek, misalnya menyewakan ruko atau mobil.
- b) Bunga, merupakan hasil yang didapatkan setelah meminjamkan uang kepada pihak lain.

d. Faktor – Faktor Pendapatan

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat pendapatan pada suatu usaha. Menurut Ilyas (35) menyatakan bahwa pendapatan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu;

1) Modal

Modal merupakan sebuah hal yang penting dalam melakukan sebuah usaha. Jadi, definisi modal menurut KBBI adalah usaha yang dipakai sebagai pokok (induk) untuk berdagang, melepas uang, dan sebagainya, harta benda (uang, barang, dan sebagainya) yang dapat dipergunakan untuk menghasilkan sesuatu yang menambah kekayaan.

2) Pelatihan

Pelatihan adalah serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional dibidangnya, seperti pelatihan dalam

menggunakan teknologi baru untuk menunjang keberlangsungan suatu bisnis atau usaha.

3) Promosi

Promosi merupakan sebuah tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan penjualan, juga sebagai strategi untuk mengajak prospek melalui transaksi.

4) Ekonomi Digital

Ekonomi digital merupakan kegiatan ekonomi yang didasarkan pada teknologi digital internet. Kemajuan teknologi dapat membantu proses jual beli dan meningkatkan produktivitas, sehingga memberikan peluang besar terhadap peningkatan pendapatan usaha.

e. Indikator – Indikator Pendapatan

Indikator-indikator yang mempengaruhi pendapatan pada sebuah usaha (35), yaitu:

- 1) Penghasilan atau omset penjualan, hasil dari suatu kegiatan penjualan barang atau jasa pada sebuah usaha atau perusahaan pada periode waktu tertentu.
- 2) Laba usaha, keuntungan yang diperoleh dari hasil penjualan produk.
- 3) Jam kerja pedagang
- 4) Jumlah pekerja

3. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Definisi tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) menurut (2) Pasal 1 Ayat 1 sampai 3 yang menyatakan:

- 1) Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
- 2) Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
- 3) Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
- 4) Usaha Besar adalah usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan lebih besar dari Usaha Menengah, yang meliputi usaha nasional milik negara atau swasta, usaha patungan, dan usaha asing yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia.

a. Tujuan UMKM

Bab 2 Pasal 3 menyatakan bahwa UMKM memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan usahanya dalam rangka membangun perekonomian nasional berdasarkan demokrasi ekonomi yang berkeadilan (2). Selain itu dalam (2) Bab 3 pasal 5 menyatakan tujuan pemberdayaan UMKM:

- 1) Mewujudkan struktur perekonomian nasional yang seimbang, berkembang, dan berkeadilan.
- 2) Menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah menjadi usaha yang tangguh dan mandiri,
- 3) Meningkatkan peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah dalam pembangunan daerah, penciptaan lapangan kerja, pemerataan pendapatan, pertumbuhan ekonomi, dan pengentasan rakyat dari kemiskinan.

c. Kriteria UMKM

Berdasarkan (2) Bab 4 Pasal 6 Ayat 1 sampai 3 tentang kriteria UMKM, berbunyi sebagai berikut:

- 1) Kriteria Usaha Mikro adalah sebagai berikut:
 - a) Memiliki kekayaan bersih paling banyak RP 50.000.000 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
 - b) Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp 300.000.000 (tiga ratus juta rupiah).

2) Kriteria Usaha Kecil adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 50.000.000 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 500.000.000 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- b) Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 300.000.000 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 2.500.00.000 (dua miliar lima ratus juta rupiah).

3) Kriteria Usaha Menengah adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 500.000.000 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 10.000.000.000 (sepuluh miliar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha; atau
- b) Memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 2.500.000.000 (dua miliar lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 50.000.000.000 (lima puluh miliar rupiah).

4. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan dapat diartikan sebagai tingkat seseorang menyakini atau percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat mempermudah suatu pekerjaan (36). Kemudahan penggunaan merupakan persepsi seseorang tentang sejauh mana teknologi mudah digunakan (37). Disimpulkan, adanya persepsi kemudahan penggunaan seseorang akan percaya bahwa teknologi atau sistem aplikasi mudah digunakan, mudah dimengerti, mudah dipelajari, dan

dapat digunakan secara fleksibel, maka seseorang akan cenderung menggunakan sistem tersebut.

Kemudahan penggunaan atau *ease of use* merupakan tingkat seseorang percaya bahwa suatu sistem informasi mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha untuk menggunakannya (38). Berdasarkan teori yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki peran yang lebih kompleks, karena melibatkan persepsi seseorang terhadap kemudahan penggunaan dan kemudahan untuk dipelajari. Teori ini merupakan bagian dari teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis pada tahun 1989.

Model TAM dianggap berpengaruh dan sering digunakan untuk menjelaskan bahwa seorang individu dapat menerima suatu sistem pada teknologi informasi. Tujuan dari TAM sendiri adalah untuk menjelaskan faktor-faktor yang menentukan penerimaan teknologi berbasis informasi secara umum. Selain itu, TAM juga menjelaskan perilaku dari pengguna terhadap teknologi informasi dengan variasi yang luas serta populasi pengguna yang beragam. TAM sering digunakan untuk menyelidiki bagaimana seseorang mengadopsi teknologi baru dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pemilihan, penerimaan dan niat dalam menggunakannya.

b. Faktor dan Indikator Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan merupakan faktor penting dalam *Technology Acceptance Model* (TAM). Kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut (37):

1) Ketersediaan Dukungan Teknis

Ketersediaan dukungan teknis adalah pemahaman seseorang tentang ketersediaan bantuan teknis ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi. Ketersediaan dukungan teknis dapat mempengaruhi persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan teknologi.

2) Ketersediaan Sumber Daya

Ketersediaan sumber daya adalah pemahaman seseorang tentang ketersediaan sumber daya seperti alat berupa perangkat lunak dan jaringan internet. Ketersediaan sumber daya dapat mempengaruhi persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan teknologi.

Selain faktor yang mempengaruhi kemudahan dalam penggunaan teknologi, terdapat empat indikator yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan suatu alat atau teknologi baru (36), antara lain;

- 1) Teknologi mudah dipelajari
- 2) Teknologi menyelesaikan pekerjaan pengguna dengan mudah
- 3) Teknologi meningkatkan produktivitas pengguna secara signifikan
- 4) Teknologi mudah dioperasikan

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini nantinya akan menjadi acuan atau perbandingan sebagai landasan penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, penelitian terdahulu juga digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang akan dijadikan referensi pada penelitian saat ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Penggunaan <i>Digital Payment</i> Dan Sistem Informasi Keuangan Terhadap Pendapatan UMKM Bebeke Om Aris Karawang (39) Sumber: Jurnal Signaling	Variable Independen t (X): a. Penggunaan <i>digital payment</i> b. Sistem informasi keuangan Variabel Dependent (Y): Pendapatan UMKM	Populasi: UMKM Bebeke Om Aris Outlet Karawang Teknik Pengumpulan Data: a. Wawancara b. Observasi c. Studi kepustakaan Analisis Data: a. Analisis statistik deskriptif b. SPSS 23 c. Regresi linier berganda	a. <i>Digital payment</i> berpengaruh positif terhadap pendapatan UMKM, karena mengurangi tingkat kesalahan dalam transaksi keuangan. b. Sistem informasi keuangan berpengaruh positif terhadap pendapatan UMKM, karena lebih akurat dan membantu dalam pembuatan laporan keuangan. c. Pengaruh <i>digital payment</i> dan sistem informasi keuangan berpengaruh secara simultan terhadap pendapatan UMKM Bebeke Om Aris.
2.	Analisis Pengaruh <i>Financial Behaviour</i> Dan <i>Actual Use Digital Payment System</i> Terhadap Pendapatan Usaha Sektor UMKM Di Bali (40) Sumber: Explore	Variable Independen t (X): a. <i>Financial behaviour</i> b. <i>Actual use digital sistem</i> Variabel Dependent (Y): Pendapatan Usaha	Populasi: Seluruh pelaku UMKM di Bali menurut Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Bali Tahun 2020 berjumlah 327.353. Sampel: 30 sektor UMKM di Kabupaten di	a. <i>Digital payment</i> berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penghasilan sektor UMKM di Bali, karena dipengaruhi oleh faktor psikologis yang mendorong konsumen melakukan pembelian sehingga berpengaruh positif terhadap penghasilan. b. <i>Actual use digital payment system</i> memberikan pengaruh negatif bagi

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
			Bali yang menggunakan <i>digital payment system</i> . Analisis Data : a. IBM SPSS 25 b. Analisis regresi linear berganda.	penghasilan UMKM, penurunan ini disebabkan oleh penggunaan <i>digital payment</i> yang memberikan banyak penawaran sehingga penghasilan sektor usaha menurun.
3.	Pengaruh Penggunaan <i>Financial Technology QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard)</i> Terhadap Tingkat Pendapatan Pedagang Kaki Lima Di Sekitar Universitas Muhammadiyah Surakarta (41) Sumber: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi	Variabel Independet (X): <i>Financial Technology QRIS</i> Variabel Dependent (Y): Tingkat Pendapatan	Sampel: 8 pedagang kaki lima di sekitar Universitas Muhammadiyah Surakarta yang menggunakan QRIS. Analisis Data: a. Metode penelitian kualitatif deskriptif dengan metode wawancara. b. Metode analisis isi (<i>content analyse</i>) c. Pengumpulan data dengan	Permasalahan Pedagang Kaki Lima, a. Penipuan bukti penerimaan QRIS atau bukti pembayaran. b. Kendala koneksi saat pembayaran akan dilakukan. Potensi Pedagang Kaki Lima c. Letak strategis pedagang kaki lima yang berada disekitar UMS sehingga mudah dijangkau mahasiswa. d. Keberagaman jenis dagangan yang dijual pedagang kaki lima. e. Menyediakan metode pembayaran yang mudah diakses seperti QRIS, transfer dan tunai.

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
			triangulasi (kombinasi)	
4.	Pengaruh Modal, Penggunaan QRIS, Dan Media Sosial Terhadap Pendapatan Usaha Mikro Bidang Fashion Di Kota Denpasar (42) Sumber: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran	Variabel Independet (X): a. Modal b. Pengguna an QRIS c. Media sosial Variabel Dependent (Y): Pendapatan UMKM	Populasi: 6.769 unit usaha mikro di Kota Denpasar Sampel: 100 responden yang memiliki usaha fashion di Kota Denpasar Analisis Data: a. Statistik deskriptif. b. Analisis regresi linier berganda, uji F dan uji T. c. Uji asumsi klasik.	a. Variabel modal, pengguna QRIS, dan media sosial secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pendapatan usaha mikro di bidang fashion di Kota Denpasar. b. Modal berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan usaha mikro, karena semakin besar modal yang digunakan maka semakin tinggi pendapatan usaha yang didapatkan. c. Pendapatan usaha mikro yang menggunakan QRIS lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan QRIS. d. Pendapatan usaha mikro yang menggunakan media sosial lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media sosial.
5.	Pengaruh Penggunaan <i>E-Commerce</i> , <i>Financial</i>	Variabel Independen (X):	Populasi: UMKM di Kota Dumai Sampel:	a. Variabel <i>e-commerce</i> tidak mempengaruhi tingkat pendapatan UMKM, karena

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
	<p><i>Technology Dan Media Sosial Terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM Kota Dumai</i> (43) Sumber: E-Jurnal Akuntansi</p>	<p>a. Pengaruh <i>E-Commerce</i> b. <i>Financial Technology</i> c. Media Sosial Variabel Dependent (Y): Pendapatan UMKM</p>	<p>137 orang UMKM Analisis Data: a. SPSS versi 25 b. Analisis linear berganda</p>	<p>kurangnya keahlian dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi digital. b. <i>Financial technology</i> tidak mempengaruhi tingkat pendapatan UMKM, karena minimnya pengetahuan, kemampuan dalam memanfaatkan dan masih menggunakan transaksi pembayaran secara tunai. c. Variabel media sosial mempengaruhi tingkat pendapatan UMKM, karena mayoritas pelaku usaha sudah menggunakan media sosial sebagai media promosi.</p>
6.	<p>Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat (44) Sumber: Jurnal Ilmiah Multidisiplin</p>	<p>Variabel Independen (X): a. Keamanan b. Persepsi kemudahan c. Persepsi manfaat Variabel Dependent (Y): Keputusan menggunakan e-wallet</p>	<p>Populasi: Masyarakat yang menggunakan e-wallet Gopay dalam melakukan transaksi pembayaran. Sampel: 100 responden Analisis Data: a. Uji t b. Uji r² c. SPSS 25</p>	<p>a. Variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> Gopay. b. Variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> gopay, karena mudah digunakan dan lebih efektifitas yang menjadikan pengguna terus menggunakannya.</p>

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
7.	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang (45) Sumber: Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)	Variabel Independen (X): a. Persepsi kemudahan pengguna a. b. Persepsi efektifitas s. c. Persepsi manfaat Variabel Dependent (Y): Minat penggunaan QRIS	Populasi: 994 mahasiswa manajemen angkatan 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang Sampel: 100 responden mahasiswa manajemen angkatan 2019-2020 Universitas Buana Perjuangan Karawang Analisis Data: Analisis data yang digunakan adalah IMB SPSS 26	a. Terdapat hubungan positif antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dan variabel persepsi efektivitas pada mahasiswa manajemen. b. Terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat pada mahasiswa manajemen. c. Terdapat hubungan positif antara persepsi efektivitas dan persepsi manfaat pada mahasiswa manajemen. d. Adanya pengaruh secara parsial antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa manajemen. e. Adanya pengaruh secara parsial antara persepsi kemudahan penggunaan, persepsi efektivitas dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS pada mahasiswa manajemen.
8.	Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan	Variable Independen (X): a. Literasi keuangan	Populasi: Pelaku UMKM di kecamatan Beji dan Sukmajaya	a. Variabel literasi keuangan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
	Sistem QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM (46) Sumber: Seminar Nasional Riset Terapan	b. Kemudahan penggunaan Variabel Dependen (Y): Keputusan bertransaksi menggunakan QRIS	Kota Depok berjumlah 1.555 pelaku UMKM Sampel: 100 pelaku UMKM di kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok yang menggunakan QRIS. Analisis data: a. SPSS 22 for windows b. Uji asumsi klasik c. Uji hipotesis	menggunakan QRIS pada pelaku UMKM. b. Variabel kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku. c. Variabel literasi keuangan dan variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku UMKM.
9.	Pengaruh kenfaatan, kemudahan penggunaan dan promosi terhadap keputusan penggunaan <i>E-wallet</i> OVO di Depok (47) Sumber: Moneter – Jurnal Akuntansi dan Keuangan	Variable Independen (X): a. Kemanfaatan b. Kemudahan penggunaan c. Promosi Variabel Dependen (Y): Keputusan menggunakan <i>e-wallet</i> OVO	Populasi: Masyarakat yang bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i> OVO Sampel: 100 responden Analisis data: a. SPSS 21 b. Regresi berganda	a. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara variabel kemanfaatan dengan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> OVO di Depok. b. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara variabel kemudahan penggunaan dengan keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> OVO di Depok. c. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara variabel

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
				kemanfaatan dengan promosi <i>e-wallet</i> OVO di Depok.
10.	Pengaruh Literasi Keuang dan Kemudahan Sistem QRIS Terhadap Pendapatan UMKM di Pontianak (48) Sumber: Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia	Variable Independen (X): a. Literasi keuangan b. Kemudahan sistem QRIS Variabel Dependen (Y): Pendapatan UMKM	Populasi: 10.474 pedagang Sampel: 100 pedagang UMKM yang menggunakan QRIS Analisis Data: a. Uji instrument analisis statistic b. Uji pengaruh simultan	a. Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan UMKM, karena seseorang yang memiliki ilmu literasi keuangan dapat mengelola keuangan dengan baik. b. Kemudahan sistem QRIS berpengaruh signifikan terhadap pendapatan, karena maraknya penggunaan <i>platfrom marketplace</i> yang menjanjikan keuntungan.
11.	Penerapan Ekonomi Digital Dalam Meningkatkan Pendapatan Pelaku UMKM Kabupaten Rejang Lebong (49) Sumber: Journal of IEB (Islamic Economics and Business)	Variable Independen (X): Penerapan ekonomi digital Variabel Dependen (Y): Meningkatkan pendapatan	Populasi: UMKM di Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong Sampel: 20 UMKM di Kota Curup Analisis Data: Penelitian ini merupakan penelitian lapangan berupa observasi,	Pelaku UMKM di Kota Curup Kabupaten Rejang Lebong sudah menggunakan transaksi digital. Pembayaran digital memberikan kemudahan kepada konsumen atau pelaku UMKM. Pelaku UMKM merasa bahwa setelah menggunakan pembayaran digital pendapatan pelaku UMKM mengalami peningkatan.

No	Judul, Nama Peneliti, Tahun, dan Sumber Penelitian	Variabel Penelitian	Alat Analisis/ Populasi	Hasil Penelitian
			kuesioner dan wawancara.	
12.	Pengaruh Kemudahan Dan Keamanan Sistem Pembayaran QRIS Terhadap Pendapatan UMKM Kuliner Halal di Kota Banda Aceh (50) Sumber: Repositori Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh	Variabel Independen (X): a. Kemudahan b. Keamanan Variabel Dependen (Y): Pendapatan UMKM	Populasi: 6.133 UMKM Kuliner di Kota Banda Aceh tahun 2023 Sampel: 100 responden Analisis Data: a. SPSS 25 b. Analisis regresi linear berganda c. Uji kualitas data d. Uji asumsi klasik e. Uji simultan f. Uji koefisien determinasi (R^2)	a. Kemudahan sistem pembayaran QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan UMKM, karena UMKM akan memperoleh penghasilan lebih besar apabila QRIS lebih mudah digunakan. b. Keamanan sistem pembayaran QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan UMKM, karena semakin besar tingkat keamanan maka semakin besar tingkat kepercayaan seseorang saat menggunakannya. c. Kemudahan dan keamanan sistem pembayaran QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan UMKM.

Sumber: Data dirancang peneliti, 2026

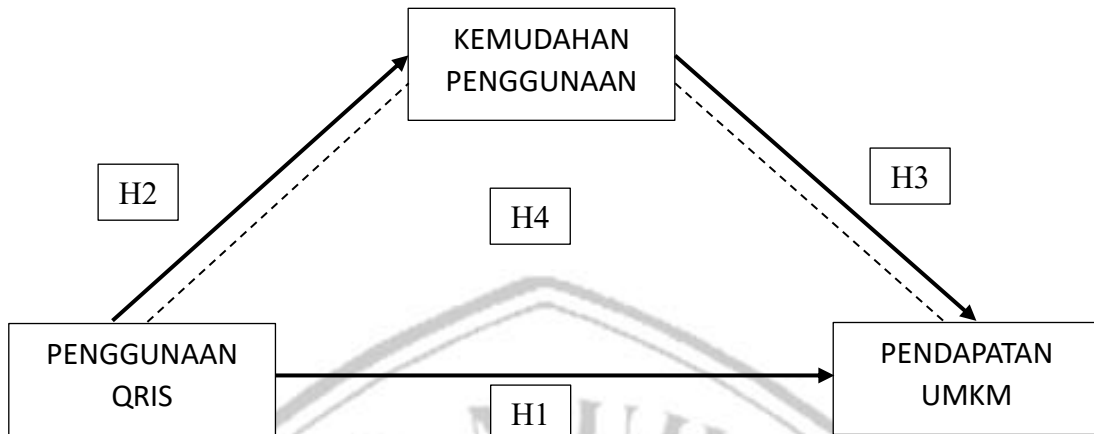
Berdasarkan tabel 2.1 penelitian terdahulu diatas yang telah dijabarkan secara detail, maka dapat ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini dengan penelitian terdahulu. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yang pertama yaitu fokus penelitian, keduanya berfokus pada tingkat pendapatan UMKM. Kedua

penggunaan variabel, keduanya menggunakan variabel yang sama yaitu variabel penggunaan QRIS, pendapatan UMKM dan kemudahan penggunaan sebagai variabel mediasi dalam penelitian. Ketiga tujuan penelitian, keduanya bertujuan untuk menganalisis penggunaan QRIS terhadap tingkat pendapatan UMKM.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yang pertama adalah sampel dan populasi, penelitian terdahulu menggunakan sampel dan populasi yang berbeda dengan penelitian saat ini seperti melibatkan daerah atau responden yang berbeda. Kedua, konteks penelitian, penelitian terdahulu berfokus pada UMKM yang hasilnya bervariasi, pada penelitian saat ini berfokus pada objek penelitian UMKM pada toko kelontong di Kota Malang.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini memaparkan sebuah konsep yang berisi “Pengaruh Penggunaan QRIS Terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM Dimediasi Kemudahan Penggunaan”. Teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi bertujuan untuk memberikan pandangan yang lebih jelas terhadap isu yang sedang diselidiki oleh peneliti. Kerangka pikir yang telah dikonsepsikan oleh peneliti dapat mempermudah dan memberikan pemahaman terkait pengaruh antar variabel independent terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, model penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM

Hadirnya sistem pembayaran QRIS memberikan manfaat diantaranya mempermudah proses pembayaran, meningkatkan efisiensi waktu, serta memberikan jaminan keamanan dan meningkatkan pendapatan pelaku UMKM. Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh (14), (49) dan (39) ditemukan hasil bahwa penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan UMKM. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H1: Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap peningkatan pendapatan UMKM

2. Pengaruh Penggunaan QRIS terhadap Kemudahan Penggunaan

Kemudahan dalam menggunakan QRIS berdampak pada keputusan penggunaan QRIS, karena individu akan cenderung menggunakan layanan sistem yang mudah dipahami, dan dipelajari serta penggunaan yang praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (51) dan (52) menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan QRIS. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (53) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H2: Penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap kemudahan penggunaan

3. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM

Hadirnya sistem pembayaran QRIS sangat mendukung dalam melakukan transaksi pembayaran dan memberikan banyak manfaat terutama bagi UMKM dalam meningkatkan pendapatan yang diimbangi dengan kemampuan pelaku usaha dalam membaca peluang usaha. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh (54), (48), dan (49) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pendapatan UMKM.

H3: Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap pendapatan UMKM

4. Kemudahan Penggunaan Memediasi Penggunaan QRIS terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM

Kemudahan penggunaan aplikasi pembelian maupun pembayaran dapat meningkatkan pendapatan UMKM. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (54), (48), dan (49) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pendapatan UMKM. Begitu pula penggunaan QRIS memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran sehingga terjadi peningkatan pendapatan UMKM. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (14), (49), dan (39) menjelaskan bahwa penggunaan QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pendapatan UMKM. Akan tetapi, belum ada penelitian mengenai pengaruh secara langsung mengenai kemudahan penggunaan memediasi penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan UMKM. Oleh karena itu, dilakukan suatu penelitian mengenai:

H4: Kemudahan penggunaan memediasi penggunaan QRIS terhadap peningkatan pendapatan UMKM.