

Dari Tunai ke Digital: Dampak Sosial Penggunaan QRIS di Kalangan Muda

Journal of Humanity and Social Justice.
Volume 7 Issue 1, 2025. 64-84
Journal Homepage:
<http://ojs.isjn.or.id/index.php/journalhsj>
e-ISSN: 2657-148X

From Cash to Digital: The Social Impact of QRIS Use Among Young People

Mohamad To'at¹, Dwia Aries Tina Pulubuhu², Rahmat Muhammad³

ARTICLE INFO

Keywords:

*digital payment; social change;
diffusion; social adaptation*

Kata kunci: *digital payment;
perubahan sosial; difusi; adaptasi
sosial*

How to cite:

To'at, M., Pulubuhu, D. A. T.,
& Muhammad, R. (2025).
Dari Tunai ke Digital:
Dampak Sosial Penggunaan
QRIS di Kalangan Muda.
Journal of Humanity and
Social Justice, 7(1), 64-84.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of QRIS as a digital payment alternative for young people and explore the factors influencing its adoption among students. This study used a quantitative approach with a descriptive research type. The population in this study were students enrolled in the Master of Sociology Program at Hasanuddin University. The sampling technique in this study was a probability sampling method, with the type of method used being total sampling, where the sample size was the same as the population with a total research sample of 86 people. The results of this study indicate that: first, the level of awareness respondents towards the use of the QRIS application as a transaction method is in the "Enough" category with a TCR of 60.093; second, QRIS functions as a social fact that maintains social order by reducing criminal acts & building trust between individuals; third, there are five stages of the innovation diffusion process in the practice of using the QRIS application among students, namely the introduction, persuasion, decision, implementation, & confirmation stages. Digital awareness in using the QRIS application among respondents involves seven main aspects: posthumanism, human-machine interaction, digital aesthetics, fluidity of identity & consciousness, technology & the evolution of consciousness, transcendence of physical boundaries, & interdisciplinarity.

¹ Corresponding Author: Program Magister Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia. Email: mohamad.toatmia1@gmail.com

² Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia.

³ Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan QRIS sebagai alternatif pembayaran digital bagi anak muda dan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi adopsinya di kalangan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa yang terdaftar di Program Magister Sosiologi, Universitas Hasanuddin, dan Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan metode probability sampling dengan jenis Adapun jenis metode yang digunakan adalah total sampling dimanabesar sampel sama dengan populasi dengan jumlah sampel penelitian yaitu sebanyak 86 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama, tingkat kesadaran responden terhadap penggunaan aplikasi QRIS sebagai metode transaksi berada pada kategori "Cukup" dengan TCR sebesar 60,093; kedua, QRIS berfungsi sebagai fakta sosial yang menjaga keteraturan sosial dengan mengurangi tindakan kriminal dan membangun kepercayaan antar individu; ketiga, terdapat lima tahapan proses difusi inovasi dalam praktik penggunaan aplikasi QRIS di kalangan mahasiswa, yaitu tahapan pendahuluan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Kesadaran digital dalam penggunaan aplikasi QRIS di kalangan pemuda melibatkan tujuh aspek utama: posthumanism, interaksi manusia-mesin, estetika digital, fluiditas identitas dan kesadaran, teknologi dan evolusi kesadaran, transendensi batas fisik, dan interdisiplinartitas. Adopsi sistem pembayaran digital seperti QRIS di kalangan mahasiswa memiliki implikasi signifikan terhadap inklusi keuangan, keadilan sosial, dan pengurangan ketidaksetaraan

DOI:

<https://doi.org/10.38026/jhsj.v7i1.69>

Copyright: © 2025 Mohamad To'at,
Dwia Aries Tina Pulubuhu, Rahmat
Muhammad

This work is licensed under a CC BY
4.0 [Creative Commons Attribution
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Peran teknologi saat ini telah menjadi sangat penting bagi masyarakat, karena hampir setiap kalangan, baik mahasiswa maupun masyarakat awam, kini memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan pesat teknologi mempengaruhi cara individu berinteraksi, bekerja, belajar, dan melakukan transaksi, menjadikannya bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Teknologi dan perubahan sosial dalam masyarakat melalui teori sosiologi, yaitu teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett Rogers (1995) menjadi salah satu hal yang penting (Maula & Ramdon, 2022). Teori ini berfokus pada bagaimana inovasi atau perubahan baru diterima oleh individu dalam masyarakat dan bagaimana penyebarannya terjadi dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Difusi inovasi melibatkan proses di mana ide, produk, atau teknologi baru diperkenalkan dan akhirnya diterima secara luas, melalui tahapan pengenalan, evaluasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tak hanya Indonesia tapi banyak negara di seluruh dunia telah beralih ke sistem pembayaran digital, seperti QRIS. Indonesia sendiri telah memperkenalkan QRIS sebagai sistem pembayaran nasional yang dapat digunakan oleh berbagai institusi (Chauhan et al., 2020). Bank Indonesia (BI) melaporkan pertumbuhan signifikan dalam transaksi

menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sepanjang tahun terakhir, dengan peningkatan mencapai 226,54 persen secara tahunan (year on year/yoy). Gubernur BI, Perry Warjiyo, dalam konferensi pers hasil Rapat Dewan Gubernur (RDG) BI di Jakarta, menyatakan bahwa pencapaian ini didukung oleh perluasan ekosistem pembayaran digital yang semakin inklusif. Data menunjukkan jumlah pengguna QRIS kini telah mencapai 50,50 juta, sementara jumlah merchant yang menerima transaksi melalui QRIS meningkat menjadi 32,71 juta. Pertumbuhan ini tidak hanya mencerminkan adopsi teknologi keuangan yang pesat, tetapi juga menggambarkan respons positif masyarakat dan pelaku usaha terhadap kemudahan dan efisiensi pembayaran berbasis digital. QRIS menjadi salah satu instrumen utama dalam mendorong transformasi digital di sektor keuangan Indonesia, sejalan dengan visi BI untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien, dan terintegrasi (Sutrisno, 2024).

Dalam konteks ini, adopsi QRIS sebagai metode pembayaran digital dapat dianalisis dengan menggunakan teori difusi inovasi, mengingat bagaimana teknologi ini diterima dan disebarakan di kalangan masyarakat, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kecepatan dan tingkat adopsinya. Pembayaran digital, seperti QRIS, semakin populer di Indonesia sebagai alternatif yang lebih efisien dan praktis dibandingkan dengan penggunaan uang tunai. Keuntungan seperti kemudahan, kecepatan transaksi, dan pengawasan pengeluaran membuat QRIS menjadi pilihan yang menarik, terutama di lingkungan yang dinamis seperti kampus. Universitas Hasanuddin, dengan jumlah mahasiswa yang besar dan berbagai aktivitas yang melibatkan transaksi keuangan, memiliki potensi besar untuk menerapkan pembayaran digital ini. Adopsi QRIS di kalangan mahasiswa dapat mempercepat transformasi digital dalam sistem pembayaran kampus, mendukung integrasi teknologi dalam kehidupan akademik, serta meningkatkan efisiensi dan keamanan transaksi. Namun, untuk mewujudkan potensi ini, perlu adanya upaya yang lebih besar dalam meningkatkan sosialisasi dan edukasi mengenai keuntungan serta cara penggunaan QRIS, serta memperkuat infrastruktur yang mendukung penerapan sistem pembayaran digital di berbagai fasilitas kampus.

Berdasarkan berbagai penelitian dan data yang ada, penggunaan pembayaran digital di kalangan mahasiswa Indonesia memang masih terbilang baru dan belum sepenuhnya diadopsi. Sebagai contoh, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Bank Indonesia pada tahun 2023, hanya sekitar 15% mahasiswa di Indonesia yang menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran utama, sementara mayoritas masih mengandalkan uang tunai atau transfer bank konvensional untuk transaksi sehari-hari. Penelitian lain yang dilakukan oleh pada 2022 juga mencatat bahwa meskipun 63% mahasiswa pernah mencoba menggunakan pembayaran digital, hanya 42% yang menjadikannya sebagai pilihan utama dalam transaksi sehari-hari (Killi, 2022). Data ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kesadaran dan adopsi nyata di kalangan mahasiswa, dengan faktor-faktor seperti ketakutan terhadap risiko keamanan, keterbatasan akses internet, dan kebiasaan menggunakan uang tunai sebagai hambatan utama.

Sofania & Sitorus (2023) dalam studinya membuktikan bahwa faktor-faktor tertentu seperti seberapa unggul QRIS dibandingkan metode pembayaran lain, seberapa rumit cara menggunakannya, apakah QRIS mudah dicoba, dan apakah hasilnya mudah dilihat, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keputusan wajib pajak di B&ung untuk menggunakan QRIS. Lebih lanjut, gabungan dari semua faktor ini juga memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap minat adopsi QRIS. Jannah et al. (2023) juga mengungkapkan generasi millennial lebih cenderung menggunakan QRIS karena mereka merasakan berbagai manfaat dari penggunaan aplikasi ini. Kemudahan dalam menggunakan QRIS juga menjadi faktor penting yang mendorong Generasi Milenial untuk memilih metode pembayaran ini. Selain itu, Seputri & Yafiz (2022) bahwa masing-masing faktor kepercayaan, budaya, dan gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan generasi Z untuk menggunakan QRIS. Artinya, semakin tinggi tingkat kepercayaan, semakin kuat pengaruh budaya dan gaya hidup yang mendukung transaksi digital, maka semakin besar kemungkinan generasi Z akan memilih QRIS

Maka penggunaan QRIS sebagai perubahan sosial, dan solusi pembayaran digital di kalangan mahasiswa dapat dianggap sebagai aspek kebaruan yang menarik untuk diteliti (Sriyono et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini dapat berkembang karena banyaknya variabel dan perubahan sosial yang terjadi yang mempengaruhi pengembangan teknologi pembayaran digital di Indonesia, terutama di kalangan mahasiswa. Dalam konteks perkembangan teknologi yang terus berubah dan persaingan global yang semakin ketat, penelitian ini akan menjadi penting dalam memahami kebutuhan dan referensi pengguna serta membantu dalam memahami tentang pembayaran digital yang lebih efektif dan inovatif di masa depan. Meskipun telah ada solusi seperti transfer bank dan QRIS, penggunaan uang tunai masih umum di kampus. Hal ini terjadi dalam penggunaan QRIS di kalangan anak muda yang masih jarang dan penyebabnya belum jelas. Maka penelitian ini menjadi penting untuk menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan hal ini, mengingat QRIS bisa menjadi solusi untuk mengurangi penggunaan uang tunai yang kurang praktis dan meningkatkan efisiensi pembayaran (Agustina & Musmini, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan QRIS sebagai solusi pembayaran digital dan perubahan sosial, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan penggunaan QRIS di kampus. Selain itu, penelitian ini diharapkan menunjukkan bagaimana teknologi dapat mendorong perubahan sosial dan mengurangi ketergantungan pada uang kertas, yang berdampak positif bagi lingkungan.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif deskriptif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa Program Magister Sosiologi, Universitas Hasanuddin. Data diperoleh melalui kuesioner luring yang disebar ke seluruh mahasiswa serta kuesioner daring yang dibagikan kepada seluruh mahasiswa Program Magister Sosiologi, Universitas Hasanuddin aktif tahun 2018-2023. Populasi penelitian terdiri dari 86 mahasiswa, yang seluruhnya dijadikan sampel penelitian melalui metode

probability sampling, mengingat jumlah populasi yang kurang dari 100 orang dan metode ini memberikan peluang yang sama bagi setiap individu untuk terpilih, sehingga hasil penelitian lebih representatif. Kuesioner ini dirancang untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang mempengaruhi keputusan mahasiswa dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Data yang terkumpul dari kuesioner ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum dianalisis. Dari seluruh responden ini, analisis lebih lanjut akan difokuskan pada mahasiswa yang menggunakan QRIS, untuk memahami alasan-alasan di balik pilihan mereka. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi universitas dan pihak terkait dalam meningkatkan adopsi QRIS di lingkungan kampus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Responden

Berdasarkan analisis tabel distribusi usia dan jenis kelamin responden, mayoritas mahasiswa Magister Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin berada dalam kelompok usia dewasa, yaitu 26-35 tahun, dengan jumlah 67 orang atau 77,9% dari total responden. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah mencapai tahap kedewasaan, yang dapat mempengaruhi pandangan dan kebutuhan mereka dalam penggunaan metode pembayaran digital seperti QRIS. Selain itu, terdapat 11 orang atau 12,8% responden yang berada dalam kelompok usia remaja, yaitu 16-25 tahun, dan 8 orang atau 9,3% dalam kelompok usia paruh baya, yaitu 36-45 tahun. Dalam hal distribusi jenis kelamin, data menunjukkan bahwa perempuan mendominasi populasi mahasiswa Magister Sosiologi FISIP UNHAS dengan 51,2% atau 44 responden, sedangkan laki-laki sedikit lebih sedikit, yakni 48,8% atau 42 responden. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa, meskipun selisihnya kecil, program Magister Sosiologi di FISIP UNHAS lebih menarik bagi perempuan, yang dapat memberikan perspektif unik dalam analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan QRIS di kalangan mahasiswa.

Setelah mengetahui identitas informan berdasarkan usia dan jenis kelamin, peneliti melanjutkan dengan melakukan tabulasi silang untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel tersebut. Hasil analisis menunjukkan adanya pola korelasi yang menarik antara usia dan jenis kelamin di kalangan mahasiswa Magister Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin. Pada kelompok usia remaja (16-25 tahun), seluruh responden adalah perempuan, berjumlah 11 orang. Di kelompok usia dewasa (26-35 tahun), terdapat 32 perempuan dan 35 laki-laki, menunjukkan bahwa kelompok usia ini memiliki distribusi jenis kelamin yang lebih seimbang. Sedangkan pada kelompok usia paruh baya (36-45 tahun), sebagian besar responden adalah laki-laki, dengan 7 orang, sementara hanya 1 perempuan yang berada dalam kelompok usia ini. Pola ini menunjukkan bahwa meskipun ada dominasi perempuan dalam kelompok usia remaja, distribusi menjadi lebih merata dalam kelompok usia dewasa, dan laki-laki mendominasi dalam kelompok usia paruh baya. Temuan ini

memberikan wawasan lebih lanjut mengenai demografi mahasiswa Magister Sosiologi FISIP UNHAS, yang bisa berpengaruh pada dinamika sosial dan akademik di dalam program studi tersebut.

Uji Validitas dan Realibilitas

Hasil uji validitas variabel X1 dan X2 yang disajikan menunjukkan nilai signifikansi pada setiap item pertanyaan $<0,05$ sehingga setiap item pertanyaan pada kuesioner dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Dalam penelitian ini uji realibilitas kuesioner dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Kuesioner dianggap reliabel jika hasil perhitungan memiliki nilai Alpha sebesar 0,6 atau lebih. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel Tingkat Kesadaran (X1) dengan nilai Alpha 0,653 dan variabel Faktor (X2) dengan nilai Alpha 0,670 keduanya dinyatakan reliabel karena nilai Alpha $> 0,6$.

Tingkat Kesadaran Mahasiswa dalam Menggunakan Aplikasi QRIS

Dalam disiplin sosiologi, kesadaran melibatkan pemahaman individu atau kelompok tentang diri mereka dan dunia sekitar, serta bagaimana pemahaman ini terbentuk melalui proses dialektika yang melibatkan eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Proses ini terus berkembang melalui interaksi dengan fenomena sosial, seperti penggunaan QRIS dalam transaksi. QRIS, sebagai inovasi dalam teknologi pembayaran, mencerminkan perubahan sosial yang berlangsung, di mana kesadaran manusia tentang metode transaksi baru menjadi bagian dari dinamika sosial yang lebih luas (Kotler & Armstrong, 2018). Teknologi, seperti QRIS, mempengaruhi dan dipengaruhi oleh cara manusia memahami dan berinteraksi dengan dunia. QRIS, yang telah diterima di berbagai aspek kehidupan, termasuk lingkungan akademik seperti FISIP Universitas Hasanuddin, menawarkan efisiensi dan mengurangi risiko kerugian, mencerminkan evolusi dari metode pembayaran tradisional ke sistem elektronik modern.

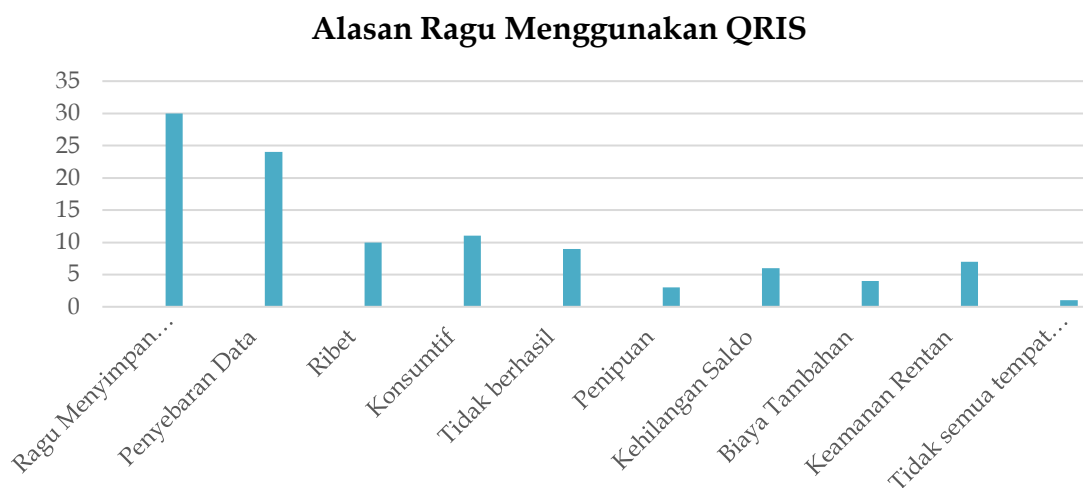
Berdasarkan data, tingkat kesadaran mahasiswa Magister FISIP Universitas Hasanuddin dalam menggunakan QRIS sebagai metode transaksi berada pada kategori "Cukup" dengan Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 60,093. Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti sekitar 60% mahasiswa memiliki tingkat kesadaran terhadap penggunaan QRIS. Namun, tingkat ini masih berada di bawah ekspektasi awal peneliti, yang mengasumsikan tingkat kesadaran lebih tinggi. Meskipun mahasiswa mengakui kepraktisan dan efisiensi yang ditawarkan oleh sistem pembayaran elektronik seperti QRIS, kebiasaan menggunakan metode pembayaran konvensional dengan uang tunai masih cukup dominan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan akses teknologi, preferensi terhadap cara pembayaran tradisional, atau kurangnya edukasi yang mendalam mengenai manfaat QRIS sesuai dengan penelitian yang dilakukan Rahmaningsih et al. (2022). Temuan ini menunjukkan perlunya langkah-langkah lebih lanjut untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mahasiswa tentang pentingnya adopsi sistem pembayaran digital guna mendukung efisiensi transaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor-faktor Yang Berperan dalam Penggunaan Aplikasi QRIS.

Revolusi Industri 4.0 mengaburkan batas antara teknologi fisik, digital, dan biologis, menciptakan sistem siber-fisik, dengan QRIS sebagai salah satu inovasi penting dalam pembayaran nontunai. Diluncurkan pada 17 Agustus 2019 dan berlaku mulai 1 Januari 2020, QRIS menyederhanakan transaksi dengan mengintegrasikan berbagai QR code menjadi satu sistem nasional, memudahkan pembayaran, mengurangi biaya, dan meningkatkan keamanan transaksi (Lintang, 2024). QRIS menguntungkan konsumen dengan menghilangkan kebutuhan akan uang tunai dan memberikan manfaat bagi penjual dengan efisiensi biaya dan jangkauan pelanggan yang lebih luas. Di kalangan mahasiswa, adopsi QRIS dipengaruhi oleh kemudahan, kenyamanan, dan insentif, yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Keamanan dan Kepercayaan

Mahasiswa Magister Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin menunjukkan kesadaran tinggi terhadap keamanan aplikasi QRIS, dengan 100% menggunakan fitur keamanan seperti *lockscreen*, *password*, dan kode OTP. Meski demikian, 77,9% merasa perlu menjaga *smartphone* secara manual, sementara 22,1% percaya pada keamanan QRIS untuk meninggalkan perangkat tanpa pengawasan. Namun, 31,4% pernah mengalami kehilangan uang di *e-wallet*, dan kasus pembobolan data pribadi yang melibatkan 34.900.867 juta penduduk Indonesia membuat 81,4% responden tidak percaya data mereka aman. Ketidakpercayaan ini mencerminkan situasi "*low trust society*" yang mempengaruhi kepercayaan dan penggunaan QRIS.

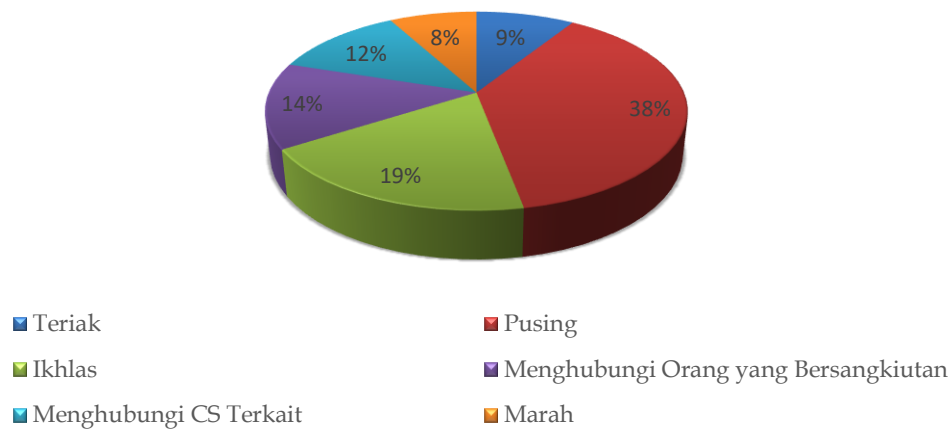


Gambar 1. Alasan Ragu Menggunakan Qris

Data tersebut mengungkapkan bahwa ketidakrataan penggunaan QRIS di kalangan responden terutama disebabkan oleh kekhawatiran terhadap keamanan penyimpanan uang di *e-wallet*, dengan 29,1% menyebut risiko pembobolan seperti penipuan *phishing* dan *quishing* sebagai alasan utama. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam rasa percaya terhadap keamanan teknologi pembayaran digital. Di sisi lain, alasan minimnya penerimaan QRIS di berbagai tempat hanya diakui oleh 1,2% responden, menandakan bahwa adopsi QRIS sebagai metode pembayaran sudah cukup luas di lingkungan mahasiswa. Selain itu, pengalaman kesalahan

transfer dialami oleh lebih dari setengah responden (52,3%), yang menimbulkan kebingungan dan stres dalam menyelesaikan masalah, termasuk 8,1% yang tidak mengetahui cara mengatasinya. Temuan ini mencerminkan perlunya edukasi lebih lanjut mengenai keamanan QRIS dan panduan penanganan kendala teknis untuk meningkatkan kepercayaan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan metode pembayaran digital ini.

Reaksi Salah Transfer



Gambar 2. Reaksi Salah Transfer

Dalam mengurangi risiko penggunaan QRIS, pengguna perlu mengambil langkah-langkah proaktif, seperti hanya menggunakan aplikasi resmi yang terverifikasi, tidak membagikan informasi sensitif seperti PIN atau kode OTP kepada siapa pun, serta mengaktifkan fitur keamanan tambahan seperti otentikasi dua faktor untuk melindungi akun mereka. Langkah-langkah ini dapat membantu mencegah akses tidak sah dan potensi kerugian finansial akibat kejahatan siber seperti *phishing* atau *quishing*. Di sisi lain, Anggraini et al. (2024) menyebutkan bahwa pemerintah dan penyelenggara layanan juga memiliki peran penting dalam memperkuat keamanan teknis sistem QRIS, misalnya dengan meningkatkan enkripsi data, memperbaiki mekanisme deteksi fraud, dan menyediakan panduan penanganan masalah yang mudah diakses. Edukasi publik mengenai bahaya kejahatan siber dan cara aman menggunakan QRIS juga sangat diperlukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Maka dengan kolaborasi antara pengguna, penyedia layanan, dan pemerintah, risiko dalam penggunaan QRIS dapat diminimalkan, sehingga menciptakan lingkungan pembayaran digital yang lebih aman dan terpercaya.

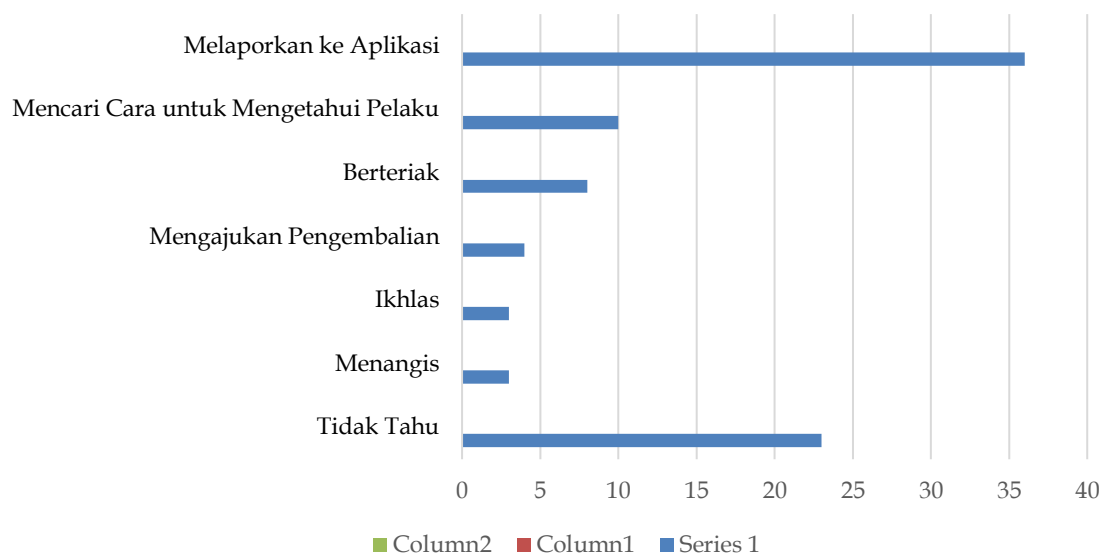
Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif dan etis dalam menemukan, mengevaluasi, dan membuat informasi, serta memahami dan mengelola perangkat lunak dan internet, yang semakin penting di era digital saat ini (Kurnia & Astuti, 2017). Mayoritas responden (81,4%) tidak mendapatkan sosialisasi penggunaan aplikasi QRIS dan belajar secara mandiri, sementara 18,6%

menerima sosialisasi. Tingginya persentase yang tidak mendapatkan sosialisasi menunjukkan tantangan dalam memahami fitur-fitur aplikasi dan potensi risiko keamanan digital. Sebagian besar responden (97,7%) tidak mengetahui fitur sistem kredit pada QRIS, tetapi 90,7% mengetahui penyedia jasa pengisian dana untuk *e-wallet*. Ini mencerminkan upaya mandiri responden dalam mengatasi masalah terkait penggunaan aplikasi QRIS.

Peneliti mengeksplorasi tiga aspek sosialisasi: agen sosialisasi materi sosialisasi, dan media sosialisasi. Agen Sosialisasi yakni individu, kelompok, atau institusi yang mempengaruhi proses sosialisasi. Dalam kasus penggunaan QRIS, agen sosialisasi utama adalah media sosial dan orang terdekat, masing-masing mempengaruhi 50% dari 16 responden. Materi Sosialisasi yang merupakan pengetahuan yang disampaikan selama sosialisasi. Sebagian besar responden mendapatkan informasi tentang fitur QRIS, keamanan digital, dan manfaat penggunaan QRIS. Media sosialisasi atau alat yang digunakan untuk menyebarkan informasi. Media sosialisasi dapat berupa langsung, seperti interaksi tatap muka, atau tidak langsung, seperti media massa. Keduanya berperan dalam membentuk pemahaman dan identitas sosial. Dari 16 responden yang mendapatkan sosialisasi penggunaan QRIS, 50% menjawab bahwa metode sosialisasi melalui video singkat di media sosial dan 50% melalui penuturan orang terdekat. Ini menunjukkan bahwa dua metode sosialisasi yang digunakan adalah metode tidak langsung melalui media sosial dan metode langsung melalui interaksi tatap muka.

Reaksi Kehilangan Uang di E-Wallet



Gambar 3. Reaksi Kehilangan Uang di E-Wallet

Reaksi responden terhadap kehilangan uang di e-wallet mencerminkan tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka, dengan reaksi yang dapat dikategorikan sebagai emosional (seperti panik atau marah), rasional (seperti mencari informasi atau mengamankan akun), atau adaptif (seperti evaluasi atau peningkatan literasi digital)

(Komala, 2022). Reaksi ini menunjukkan bagaimana individu mengatasi situasi berdasarkan tingkat pengetahuan dan kesiapan mereka. Data menunjukkan bahwa 41,9% responden memilih melaporkan kehilangan uang di *e-wallet* ke aplikasi terkait, mencerminkan literasi digital yang cukup baik dan kesadaran akan hak-hak konsumen. Sebaliknya, reaksi paling sedikit adalah menangis dan ikhlas, masing-masing hanya dipilih oleh 3,5% responden, yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden cenderung rasional dan proaktif dalam menangani masalah. Selain itu, penggunaan aplikasi QRIS didorong oleh diskon, potongan harga, dan promo *cashback* (72%), diikuti alasan praktis (24%), dan kemampuan memantau pengeluaran (4%).

Hal ini menggambarkan motivasi rasional berorientasi tujuan, di mana keuntungan finansial dan efisiensi menjadi faktor utama dalam keputusan responden, sesuai teori tindakan sosial Max Weber. Responden mengoptimalkan sumber daya dengan memanfaatkan manfaat ekonomi QRIS, sekaligus menunjukkan pengambilan keputusan yang mempertimbangkan keseimbangan risiko dan imbalan. Analisis ini juga diungkapkan oleh Harjanta (2024) menekankan pentingnya literasi digital dan daya tarik insentif dalam mendorong adopsi sistem pembayaran digital. Analisis ini menekankan bahwa literasi digital berperan krusial dalam membangun kepercayaan dan kemampuan pengguna untuk memanfaatkan sistem pembayaran digital secara aman dan efisien. Selain itu, daya tarik insentif seperti diskon, potongan harga, dan *cashback* menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi masyarakat dalam menggunakan QRIS, sekaligus mempercepat transformasi menuju ekosistem pembayaran digital yang lebih inklusif.

Faktor Sosial dan Lingkungan

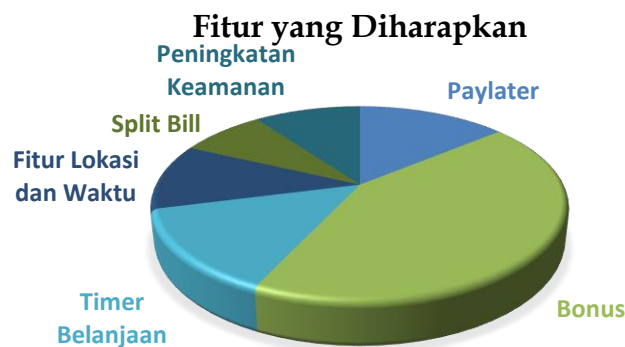
Faktor sosial dan lingkungan sangat mempengaruhi kehidupan manusia dan masyarakat. Lingkungan sosial, yang mencakup dukungan dan interaksi dari sekitar, adalah aspek penting untuk perkembangan individu (Izfan et al., 2024). Tanpa dukungan dari lingkungan sekitar, seseorang mungkin mengalami kesulitan dalam berkembang secara optimal. Data menunjukkan bahwa 92% responden mulai menggunakan aplikasi QRIS karena diajak oleh teman. Teman sering kali memiliki pengaruh besar dalam mengajak orang lain menggunakan aplikasi baru karena hubungannya yang baik dan kepercayaan yang terjalin. Rekomendasi dari teman menjadi efektif karena mereka dapat memberikan demonstrasi langsung dan testimoni berdasarkan pengalaman pribadi, yang meningkatkan kepercayaan dan pengetahuan tentang aplikasi QRIS. Data menunjukkan bahwa 76% responden tidak menjadikan QRIS sebagai metode pembayaran, sementara hanya 24% yang menggunakannya.

Meskipun QRIS menawarkan berbagai kemudahan dan manfaat, mayoritas responden belum menjadikannya metode pembayaran utama dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa faktor yang memengaruhi keputusan ini antara lain minimnya sosialisasi dan edukasi yang menyebabkan kurangnya pemahaman tentang penggunaan dan keunggulan QRIS. Selain itu, dalam studinya Puspitaningrum, Kusumastuti, & Rimbawati (2023) juga mengungkapkan bahwa keterbatasan infrastruktur, seperti ketersediaan alat pemindai QRIS di toko-toko kecil atau wilayah tertentu, turut menjadi hambatan. Preferensi terhadap metode pembayaran

tradisional, seperti uang tunai, masih kuat karena dianggap lebih mudah dan bebas risiko teknologi. Kekhawatiran terhadap keamanan, seperti potensi pembobolan *e-wallet*, juga membuat sebagian responden ragu untuk beralih ke QRIS. Di sisi lain, keterbatasan akses internet di beberapa daerah dan persepsi biaya transaksi yang tinggi memperburuk adopsi QRIS secara lebih luas. Faktor-faktor ini menunjukkan perlunya upaya terpadu dari pemerintah, penyedia layanan, dan pihak terkait untuk meningkatkan infrastruktur, edukasi, serta keamanan guna mendorong adopsi QRIS secara lebih merata.

Faktor Fasilitas dan Aksesibilitas

Faktor fasilitas dan aksesibilitas pada aplikasi QRIS penting untuk memastikan kemudahan penggunaan bagi semua, termasuk penyandang disabilitas dan masyarakat di daerah 3T (terdepan, terpencil, dan tertinggal). Sebanyak 64% responden menggunakan supermarket dan 36% menggunakan M-banking untuk pengisian dana *e-wallet* pada aplikasi QRIS, menunjukkan bahwa pengetahuan responden terbatas pada dua opsi ini atau aksesibilitas kedua tempat ini lebih umum dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebanyak 84% responden menyukai fitur *scan code* pada aplikasi QRIS karena kemudahan, kecepatan, keamanan, dan efisiensinya dalam pembayaran. Fitur ini memungkinkan pembayaran yang cepat dan mudah dengan satu kode QR, mengurangi kebutuhan perangkat tambahan, serta meningkatkan keamanan dan efisiensi biaya.



Gambar 4. Fitur yang Diharapkan

Sebanyak 43% responden mengharapkan fitur bonus yang lebih banyak pada aplikasi QRIS, sementara 14% menginginkan fitur pengingat pengeluaran atau batas maksimum dan fitur *paylater*. Pembaruan fitur QRIS diharapkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menawarkan solusi pembayaran yang lebih praktis, efisien, dan aman. Data menunjukkan bahwa 100% responden merasa mudah menggunakan dan mempelajari aplikasi QRIS. Meskipun kemudahan penggunaan tinggi, 76% responden belum menjadikan QRIS sebagai pilihan utama metode pembayaran, kemungkinan karena masih meragukan kredibilitas keamanan aplikasi tersebut. *Model Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan bahwa kemudahan

penggunaan mempengaruhi penerimaan teknologi, tetapi kredibilitas keamanan juga berperan penting dalam keputusan penggunaan.

Data menunjukkan bahwa QRIS telah diterima secara luas, dengan 97,7% responden melaporkan bahwa tempat-tempat di FISIP Universitas Hasanuddin menyediakan metode pembayaran ini. QRIS juga digunakan di berbagai lokasi di luar kampus, termasuk rumah makan (36%), toko (40,7%), dan transportasi (23,3%). Penyebaran QRIS yang luas ini mengurangi tantangan akses dan menjadikannya sebagai fakta sosial yang mencerminkan norma dan nilai baru dalam masyarakat. Kumoro et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa QRIS berfungsi sebagai alat untuk menjaga keteraturan sosial dengan meningkatkan kepercayaan dan mengurangi kecurigaan, serta mengurangi potensi kriminalitas seperti pencurian dan pemalakan, mendukung stabilitas dan kohesi sosial dengan meningkatkan kepercayaan antara individu dan pelaku usaha.

Perubahan Sosial Difusi Pada Praktik Penggunaan QRIS

Perubahan sosial mencakup transformasi signifikan dalam struktur sosial, pola interaksi, dan institusi masyarakat, sering kali dipicu oleh faktor seperti teknologi, ekonomi, demografi, dan budaya. Teknologi, sebagai pendorong utama perubahan sosial, mengubah cara individu dan kelompok berinteraksi dan beraktivitas (Rasmi et al., 2024). Di Indonesia, QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) adalah contoh inovasi teknologi yang mempengaruhi transaksi elektronik. Diperkenalkan oleh Bank Indonesia dan ASPI pada 2019, QRIS menyederhanakan dan mengintegrasikan berbagai platform pembayaran digital dengan memungkinkan transaksi melalui pemindaian kode QR, guna meningkatkan inklusi keuangan, efisiensi transaksi, dan mendukung ekonomi digital (Saidah et al., 2022). Rogers (1995) mengidentifikasi lima tahapan dalam proses difusi inovasi: pendahuluan, persuasi, keputusan, implementasi, dan konfirmasi. Dalam konteks penggunaan aplikasi QRIS di kalangan mahasiswa Program Magister Sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin, tahapan-tahapan ini terlihat jelas.

Tahapan Pendahuluan: Melibatkan langkah awal seperti strategi komunikasi dan promosi yang dilakukan oleh Bank Indonesia. Penggunaan sosial media untuk mengomunikasikan nilai dan manfaat QRIS adalah bagian dari tahapan ini. Sosial media, dengan platform besar seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok, memungkinkan akses langsung ke audiens yang luas dan menciptakan hubungan personal yang membangun kepercayaan dan loyalitas.

Tahapan Persuasi: dalam proses difusi inovasi adalah saat individu mulai membentuk sikap terhadap inovasi setelah mengetahui keberadaannya. Pada tahap ini, responden mengevaluasi informasi yang diterima untuk menentukan relevansi dan manfaat inovasi. Dalam kasus QRIS, tantangan muncul akibat ketidakmerataan informasi, yang menyebabkan sikap dualitas di antara responden. Meskipun QRIS menawarkan keuntungan relatif, seperti menjadi pemain tunggal tanpa alternatif teknologi sebanding, serta fitur kompatibel yang disukai pengguna, informasi yang tidak merata menghambat sikap positif. QRIS dirancang dengan kompleksitas yang rendah, memudahkan pemahaman dan penggunaan, yang mempengaruhi sikap positif, namun keterbatasan informasi dapat menghambat adopsi penuh.

Aspek negatif dari aplikasi QRIS terkait dengan keamanan, di mana kekhawatiran tentang hilangnya dana dan penyalahgunaan data profil pengguna mempengaruhi adopsi aplikasi tersebut. Meskipun QRIS memiliki sistem keamanan berlapis, 77,9% responden tetap merasa perlu mengawasismartphone mereka secara manual. Rasa tidak percaya terhadap keamanan data tinggi, dengan 81,4% responden meragukan keamanan data mereka. Hal ini menunjukkan ketidakpercayaan masyarakat terhadap teknologi digital, sejalan dengan pandangan Malgieri & Pasquale (2024) mengenai risiko penggunaan AI dalam keputusan di tempat kerja, yang menyoroti perlunya regulasi dan kesadaran publik untuk melindungi privasi dan hak-hak individu.

Pandangan Pasquale (2013) mengenai hilangnya privasi akibat penyalahgunaan data selaras dengan temuan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa privasi di dunia digital semakin terancam karena informasi pengguna dapat diakses secara luas (Rahmaningsih et al., 2022). QRIS dapat menjadi salah satu pintu masuk menuju hilangnya privasi di masa depan, dengan kemungkinan sistem keamanannya yang akan berkembang dari password keteknologi pengenalan wajah (Sofania & Sitorus, 2023). Meskipun ada sikap dualitas terhadap aplikasi QRIS, ketidakpastian ini mungkin akan berkurang seiring waktu karena tidak adanya alternatif yang sebanding, menyebabkan dominasi QRIS di pasar dan meningkatkan kekuasaannya dalam menentukan kebijakan dan pengembangan produk (Jannah et al., 2023).

Kesadaran Digital Pada Praktik Penggunaan QRIS

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, kesadaran digital menjadi elemen krusial bagi individu dan masyarakat, mencakup pemahaman mendalam tentang dampak teknologi digital terhadap kehidupan serta cara menggunakannya dengan bijak. Kesadaran digital mencakup pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif, aman, dan etis (Seputri & Yafiz, 2022). Menurut Pepperell (2024), aspek-aspek dalam kesadaran digital termasuk Posthumanism, Interaksi Manusia-Mesin, Estetika Digital, Fluiditas Identitas dan Kesadaran, Teknologi dan Evolusi Kesadaran, Transendensi Batas Fisik, dan Interdisiplinartitas. Aspek-aspek ini juga ditemukan dalam praktik penggunaan aplikasi QRIS di kalangan mahasiswa magister sosiologi FISIP Universitas Hasanuddin.

Aspek Posthumanisme.

Posthumanisme adalah konsep yang menantang pandangan tradisional tentang kemanusiaan dengan mengeksplorasi bagaimana teknologi, biologi, dan budaya dapat mengubah atau memperluas batasan apa yang dianggap sebagai manusia, mengatasi pandangan antro-po-sentris. Data menunjukkan bahwa 60,5% responden sering memperoleh informasi tentang aplikasi QRIS setiap hari, yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman mereka tentang metode transaksi dan aspek keamanan digital. Paparan informasi yang kontinu ini membentuk pola pikir yang lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi pembayaran digital. Sebagai hasilnya, 68,6% responden kini lebih sering menggunakan metode pembayaran digital, mencerminkan perubahan sikap yang signifikan, di mana transaksi digital tidak lagi hanya dianggap sebagai alternatif,

tetapi telah menjadi pilihan utama. Perubahan ini menunjukkan bahwa kemudahan, kecepatan, dan peningkatan keamanan aplikasi QRIS telah berhasil mengatasi kekhawatiran dan hambatan sebelumnya, mendorong responden untuk lebih percaya diri dalam mengadopsi sistem pembayaran digital sebagai solusi utama dalam transaksi sehari-hari. Hal ini juga dibuktikan dalam studi Agustina & Musmini (2022) yang menyebutkan jika kemudahan dalam penggunaan menjadi salah satu hal yang menyebabkan masyarakat menggunakan QRIS.

Aspek estetika digital

Estetika digital adalah cabang estetika yang mengeksplorasi keindahan yang muncul dari penggunaan teknologi digital dalam seni, desain, dan media, serta bagaimana manusia berinteraksi dan menafsirkan produk digital sebagai karya seni (Saibil et al., 2022).

Tabel 1. Skala Desain QRIS

Frekuensi	Persentase	
Tidak Menarik	1	1.2 %
Cukup Menarik	35	40.7 %
Menarik	50	58.1 %
Total	86	100.0 %

Data menunjukkan bahwa 58,1% responden menilai desain aplikasi QRIS menarik, sementara 40,7% menilai desainnya cukup menarik. Pengalaman ini menunjukkan bahwa desain aplikasi QRIS telah berkontribusi pada pergeseran responden dari transaksi pembayaran konvensional ke pembayaran digital, karena desain yang menarik memengaruhi pengalaman pengguna dalam bertransaksi. Seputri & Yafiz (2022) juga menyebutkan dalam studinya jika analisis faktor yang didapatkan adalah estetika digital dari tampilan QRIS tersebut. Namun, Sofania & Sitorus (2023) mengutarakan hal yang berbeda bahwa responden yang dimiliki mengatakan jika tampilan QRIS tidak menarik padahal bisnis tidak hanya menjual barang atau jasa tetapi juga hingga detail pembayarannya yang bisa diinovasikan lebih baik.

Aspek interaksi manusia-mesin.

Data menunjukkan bahwa 93% responden menggunakan aplikasi digital selain QRIS, menandakan tingkat intensitas tinggi dalam interaksi manusia dengan teknologi digital di luar aplikasi QRIS. 22,1% responden menggunakan WhatsApp, 15,1% menggunakan Instagram, dan 20,9% menggunakan Shopee selain QRIS, dengan 73% responden secara intens menggunakan aplikasi digital tersebut, mengandakan bahwa interaksi dengan aplikasi digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Interaksi ini, sebagaimana disebutkan oleh Pepperell (2024) sebagai teknologi yang menubuh, menunjukkan bahwa teknologi digital seperti sosial media dan QRIS telah menjadi bagian integral dari kehidupan, menggabungkan kesadaran manusia dengan kecerdasan buatan. Intensitas interaksi ini memberikan

manfaat berupa efisiensi, efektivitas, akses yang lebih inklusif, dan informasi yang lebih dapat dipercaya. 69% responden mendapatkan informasi mengenai aplikasi QRIS dari internet, sementara hanya 5% yang mengandalkan orang lain sebagai sumber informasi. Ini menunjukkan pergeseran dari manusia sebagai pusat pengetahuan teknologi seperti internet, yang kini menjadi sumber utama informasi dan pengetahuan. Tahar et al. (2022) dalam risetnya menyebutkan jika pengembangan teknologi yang ada juga harus diimbangi dengan pengetahuan dari penggunaannya supaya dapat mencegah hal buruk.

Aspek Fluiditas Identitas.

Fluiditas identitas menggambarkan ketidakstabilan identitas dalam konteks digital, di mana identitas tidak lagi tetap seperti di dunia fisik, tetapi lebih cair dan fleksibel, memungkinkan individu untuk menampilkan diri mereka dengan berbagai cara dan modifikasi (Kumoro et al., 2024).

Tabel 2. Kepemilikan e-wallet

	Frekuensi	Persentase
Ya	5	5.8
Tidak	81	94.2
Total	86	100.0

Data menunjukkan bahwa 81% responden tidak memiliki lebih dari satu akun pada aplikasi dompet digital yang sama. Hal ini konsisten dengan data yang menunjukkan bahwa 69% responden memiliki 1-2 e-wallet. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun di lingkungan digital identitas dapat dengan mudah diubah, responden cenderung mempertahankan pandangan yang teguh pada otentisitas dan keaslian identitas pemilik akun e-wallet. Sikap ini mencerminkan kepercayaan dan perhatian terhadap identitas tunggal sebagai bentuk pencegahan terhadap penipuan identitas serta perilaku online yang tidak etis. Memiliki identitas yang berbeda di dunia digital dan nyata dapat menyebabkan konflik internal dan eksternal, terutama dalam hal pengelolaan identitas tersebut.

Aspek Teknologi dan Evolusi Kesadaran

Di era digital, teknologi tidak hanya mengubah cara kita bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga secara mendalam mempengaruhi kesadaran manusia, baik secara individu maupun kolektif. Kesadaran digital mencakup pemahaman tentang penggunaan teknologi, dampaknya terhadap kehidupan, serta kemampuan untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan dunia digital (Puspitaningrum et al., 2023). Data mengenai makna transaksi non-tunai menunjukkan bahwa 72,1% responden mengartikan transaksi non-tunai sebagai transaksi tanpa uang tunai, 9,3% menganggapnya sebagai pembayaran melalui internet, dan 8,1% melihatnya sebagai pembayaran menggunakan uang digital. Sementara itu, makna transaksi tunai menurut responden adalah 64% menjawab menggunakan uang secara langsung, dan 15,1% menyebutkan menggunakan uang tunai. Data ini mencerminkan evolusi

kesadaran pada responden, di mana pemahaman mereka mengenai metode transaksi telah beralih dari tunai ke non-tunai, dipengaruhi oleh penggunaan teknologi seperti aplikasi QRIS.

Aspek Transendensi Batas Fisik

Transendensi batas fisik mengacu pada usaha untuk melampaui batasan-batasan fisik melalui teknologi, inovasi, atau pemikiran, memungkinkan manusia untuk mengatasi keterbatasan alami mereka dan menciptakan peluang baru untuk ekspansi pengalaman manusia di dunia yang semakin terhubung dan canggih (Anggraini et al., 2024). Data mengenai transendensi batas fisik menunjukkan bahwa 46,5% responden berharap adanya fitur pengembalian uang pada aplikasi QRIS untuk mengatasi kesalahan seperti lupa atau teledor. Ini mencerminkan upaya untuk mengatasi batasan alam manusia dengan menggunakan teknologi sebagai medium untuk mengurangi kesalahan dan meningkatkan akurasi dalam transaksi.

Aspek interdisiplinitas

Interdisiplinartitas dalam dunia digital merujuk pada kolaborasi antara berbagai disiplin ilmu untuk memahami dan mengatasi kompleksitas yang muncul di lingkungan digital, mencakup aspek teknologi, sosial, budaya, ekonomi, dan etika (Nabila & Nopiyanti, 2023). Data menunjukkan bahwa baik QRIS maupun e-wallet belum sepenuhnya dimanfaatkan secara interdisipliner. QRIS, yang dirancang untuk menyatukan berbagai metode pembayaran digital, masih dikenal oleh 95,3% responden hanya sebagai metode pembayaran, dengan hanya 3,5% yang mengetahui kegunaan lain seperti transfer dan 1,2% untuk pembayaran parkir. Begitu pula dengan e-wallet, yang mayoritas responden (69,8%) gunakan sebagai penyimpan uang virtual, dan 22,1% tidak mengetahui fungsi lain selain untuk menyimpan dana transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tentang QRIS dan e-wallet belum optimal, sehingga responden cenderung mencari informasi secara mandiri dan menggunakan aplikasi sesuai fungsi utamanya.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun QRIS memiliki potensi besar dalam memfasilitasi transaksi digital, adopsi yang lebih luas di kalangan mahasiswa, khususnya di kalangan Magister Sosiologi, Universitas Hasanuddin, masih terkendala oleh berbagai faktor, seperti kekhawatiran terhadap keamanan, keterbatasan infrastruktur, dan kebiasaan menggunakan metode pembayaran tradisional. Implikasi dari penelitian ini juga mencerminkan pentingnya peran literasi digital dan kepercayaan konsumen dalam adopsi teknologi pembayaran seperti QRIS. Seperti yang dijelaskan dalam kajian pustaka oleh Sumiati & Wijonarko (2020), literasi digital yang tinggi berhubungan langsung dengan peningkatan adopsi teknologi baru, termasuk pembayaran digital, karena konsumen merasa lebih percaya diri dalam menggunakan sistem tersebut. Selain itu, studi oleh Anggraini, Anggraeni, & Nurhayati (2024) menunjukkan bahwa faktor keamanan dan kenyamanan menjadi pertimbangan utama dalam keputusan konsumen untuk beralih ke metode pembayaran digital.

Adopsi sistem pembayaran digital seperti QRIS di kalangan mahasiswa merupakan langkah signifikan menuju inklusi keuangan dan keadilan sosial, dengan

implikasi yang luas bagi masyarakat. Teknologi ini berfungsi sebagai "fakta sosial" yang menjaga ketertiban sosial dengan mengurangi kegiatan kriminal dan menumbuhkan kepercayaan, sehingga mengatasi kesenjangan sosial dan berkontribusi pada rasa aman dan kesetaraan. Dengan menyediakan alternatif transaksi non-tunai, QRIS memiliki potensi untuk mendemokratisasi sistem keuangan, memungkinkan partisipasi yang lebih mudah dan lebih aman dalam kegiatan ekonomi untuk populasi yang secara tradisional kurang terlayani, termasuk kaum muda dari latar belakang sosial ekonomi yang lebih rendah.

Studi tentang adopsi QRIS mengungkapkan sifat kompleks dari kesadaran digital, yang mencakup aspek posthumanisme, interaksi manusia-mesin, dan fluiditas identitas. Hal ini menggarisbawahi kebutuhan kritis untuk mengatasi kesenjangan digital, memastikan akses yang adil terhadap pendidikan literasi digital dan alat untuk semua siswa, terlepas dari latar belakang sosial ekonomi atau budaya mereka. Tanpa akses tersebut, kelompok-kelompok yang terpinggirkan berisiko dikecualikan dari manfaat ekonomi digital, sehingga melanggengkan kesenjangan yang ada. Proses difusi inovasi yang diamati dalam adopsi QRIS memberikan peluang untuk memberdayakan siswa sebagai agen perubahan di komunitas mereka. Ketika generasi muda menguasai teknologi ini, mereka dapat menjadi model dan mempromosikan penggunaannya dalam konteks masyarakat yang lebih luas, menyebarkan literasi keuangan dan mendorong inklusi digital di daerah yang kurang terlayani.

Namun, implikasi etis dari transformasi digital ini harus dipertimbangkan dengan cermat. Eksplorasi studi tentang posthumanisme dan transendensi batas-batas fisik memunculkan pertanyaan penting tentang peran teknologi dalam membentuk pengalaman dan hubungan manusia. Ada risiko bahwa teknologi digital dapat memperkuat ketidakseimbangan kekuasaan yang ada atau menciptakan bentuk-bentuk pengucilan baru, terutama bagi siswa yang tidak memiliki akses ke ponsel pintar atau konektivitas internet yang dapat diandalkan. Mengatasi tantangan ini membutuhkan pendekatan interdisipliner, yang mengintegrasikan wawasan dari sosiologi, studi teknologi, dan penelitian perilaku manusia.

Kesimpulannya, adopsi sistem pembayaran QRIS di kalangan mahasiswa memiliki implikasi yang signifikan terhadap inklusi keuangan, keadilan sosial, dan pengurangan ketidaksetaraan. Selain menawarkan peluang untuk pemberdayaan dan demokratisasi sistem keuangan, sistem ini juga menghadirkan tantangan terkait kesenjangan digital dan pertimbangan etika. Untuk memanfaatkan sepenuhnya potensi sistem pembayaran digital seperti QRIS, pembuat kebijakan, pendidik, dan pengembang teknologi harus berkolaborasi untuk memastikan akses yang adil dan mengatasi potensi risiko. Pendekatan komprehensif ini sangat penting untuk memanfaatkan teknologi digital guna mempromosikan keadilan sosial dan mengurangi kesenjangan dalam masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat kesadaran mahasiswa Program Magister Universitas Hasanuddin terhadap penggunaan aplikasi QRIS berada dalam kategori "Cukup," yang mencerminkan pemahaman moderat dan adopsi teknologi pembayaran digital di kalangan mereka. Meskipun QRIS menawarkan kemudahan dan keamanan, tingkat adopsi di kalangan mahasiswa Program Magister Sosiologi Universitas Hasanuddin masih dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kekhawatiran terhadap keamanan, keterbatasan infrastruktur, dan preferensi terhadap metode pembayaran tradisional. Data menunjukkan bahwa 60,5% responden sering memperoleh informasi tentang QRIS setiap hari, namun hanya 68,6% yang lebih sering menggunakan pembayaran digital, dengan sebagian besar responden (72%) menggunakan aplikasi QRIS karena diskon, potongan harga, dan promo cashback. Di sisi lain, 52,3% responden pernah mengalami kesalahan transfer, dan 41,9% memilih melaporkan kehilangan uang di e-wallet ke aplikasi terkait. Implikasi dari temuan ini menunjukkan perlunya peningkatan sosialisasi, edukasi tentang keamanan digital, serta penguatan infrastruktur untuk mendukung adopsi QRIS secara lebih luas. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang faktor-faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi adopsi QRIS, serta melakukan analisis lebih lanjut mengenai efektivitas kebijakan dan inisiatif yang diterapkan oleh pemerintah dan penyelenggara layanan dalam meningkatkan adopsi QRIS di kalangan pengguna yang lebih luas.

Adopsi sistem pembayaran digital seperti QRIS di kalangan mahasiswa memiliki implikasi signifikan terhadap inklusi keuangan, keadilan sosial, dan pengurangan ketidaksetaraan. Teknologi ini berfungsi sebagai "fakta sosial" yang menjaga ketertiban sosial, mengurangi kegiatan kriminal, dan menumbuhkan kepercayaan. QRIS berpotensi mendemokratisasi sistem keuangan dengan menyediakan alternatif transaksi non-tunai yang lebih mudah dan aman, terutama bagi populasi yang kurang terlayani. Namun, adopsi ini juga mengungkapkan kompleksitas kesadaran digital, termasuk aspek posthumanisme dan interaksi manusia-mesin, serta menyoroti kebutuhan mengatasi kesenjangan digital. Proses difusi inovasi dalam adopsi QRIS memberikan peluang untuk memberdayakan siswa sebagai agen perubahan di komunitas mereka. Meskipun demikian, implikasi etis dari transformasi digital ini harus dipertimbangkan dengan cermat, termasuk risiko memperkuat ketidakseimbangan kekuasaan yang ada atau menciptakan bentuk-bentuk pengucilan baru. Untuk memanfaatkan sepenuhnya potensi sistem pembayaran digital seperti QRIS, diperlukan pendekatan interdisipliner dan kolaborasi antara pembuat kebijakan, pendidik, dan pengembang teknologi untuk memastikan akses yang adil dan mengatasi potensi risiko, sehingga dapat mempromosikan keadilan sosial dan mengurangi kesenjangan dalam masyarakat.

REFERENSI

- Agustina, K. E., & Musmini, L. S. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). *Vokasi: Jurnal Riset Akuntansi*, 11(2).
- Anggraini, M. S., Anggraeni, E., & Nurhayati. (2024). Pengaruh Persepsi Kepercayaan dan Persepsi Keamanan Terhadap Pelaku Usaha Pada Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital Dalam Persepektif Bisnis Syariah (Studi Pada UMKM di B&ar Lampung). *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen Dan E-Commerce*, 3(3), 160-174.
- Chauhan, P., Saini, D., & Joshi, S. (2020). Underst&ing Factors Influencing Adoption of Digital Payment Systems by College Students. *Journal of Indian Business Research*, 12(3), 356-377.
- Harjanta, S. L. (2024). Efektivitas Program Literasi Digital Nasional Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital pada Pemilih Pemula di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) untuk Mengantisipasi Mis-Disinformasi Politik pada Pemilu 2024. *Transparansi : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 7(1), 39-45. <https://doi.org/10.31334/transparansi.v7i1.3788>
- Izfanna, D., Szikrul, F., & Farhana, A. (2024). Meningkatkan Kompetensi Digital Warga Ulujami di Era 5.0 Melalui Sosialisasi Gerakan Positif Bermedia Sosial dan QRIS. *Community Development Journal*, 5(2), 3009-3017.
- Jannah, M., Hasyim, F., & Sari, L. E. P. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Qris Pada Generasi Milenial Kabupaten Sukoharjo. *Quranomic: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(2), 125-141. <https://doi.org/10.37252/jebi.v2i2.374>
- Killi, N. A. (2022). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Ovo*. Institut Agama Islam Negeri Manado.
- Komala, R. (2022). Literasi Digital Untuk Perlindungan Data Privasi: Dibalik Kemudahan Belanja Daring. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 6(4), 1988-2002. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i4.3527/http>
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2018). *Prinsip-prinsip Pemasaran* (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Kumoro, C. J., Ry&ini, E. Y., & Samin, N. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi Pembayaran QR Code (QRIS) di Toko Fisik. *Journal of Innovation in Management, Accounting & Business*, 3(2), 97-112. <https://doi.org/10.56916/jimab.v3i2.865>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Lintang, I. (2024). *10 Kasus Kebocoran Data di Indonesia yang Paling Menggemparkan*. Inilah.Com. <https://www.inilah.com/kasus-kebocoran-data-di-indonesia>
- Maula, M., & Ramdon, A. (2022). Dinamika Perubahan Sosial Ekonomi Pada Masyarakat Desa Panggunharjo (Studi Deskriptif Perubahan Sosial Ekonomi Sebelum Dan Sesudah Adanya Bumdes Panggung Lestari). *Journal of Development & Social Change*, 5(2), 1-23. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Malgieri, G., & Pasquale, F. (2024). Licensing high-risk artificial intelligence: Toward ex ante justification for a disruptive technology. *Computer Law & Security Review*, 52, 105899. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2023.105899>

- Nabila, S., & Nopiyanti, A. (2023). Tinjauan Penggunaan Qris Di Era Persaingan Industri Digital Bagi Umkm. *Journal of Young Entrepreneurs*, 2(4), 19–35. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/jye>
- Pasquale, Frank (2013) Privacy, Antitrust and Power, *George Mason Law Review*, 20(4): 1009-1024
- Pepperell, R. (2024). Consciousness and Energy Processing in Neural Systems. *Brain Sciences*, 14(11), 1112. <https://doi.org/10.3390/brainsci14111112>
- Puspitaningrum, F., Kusumastuti, S. C., & Rimbawati, A. (2023). Penggunaan QRIS Dalam Transaksi Jual Beli di Tengah Masyarakat UMKM Ketintang Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 603–614.
- Rahmaningsih, E., Khairiyah, N. M., & Ismawanto, T. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Keuangan Digital Terhadap Pembayaran Non-Tunai Melalui Aplikasi (QRIS) Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Balikpapan. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Akuntansi Poltekba*, 4(2), 1–10.
- Rasmi, I. G. A. D. C., Tamim, I. H., & Nugroho, W. B. (2024). Tinjauan Sosiologis Difusi Inovasi QR Code Dalam Menu Makanan dan Minuman Pada Restoran Maupun Kafe di Panjer, Denpasar Selatan. *Socio-Political Communication & Policy Review*, 1(3), 180–193. <https://doi.org/10.61292/shkr.130>
- Roger, Everett M. (1995) *Diffusion of Innovations*, New York: Free Press
- Saibil, D. I., Sodik, F., & Mardiah, A. A. (2022). Factors Affecting the Intention of Using Qris in Sharia Mobile Banking. *Jurnal Nisbah*, 8(2), 76–92. <https://ojs.unida.ac.id/JN/article/view/6353%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/JN/article/download/6353/3422>
- Saidah, M., Trianutami, H., & Amani, F. S. (2022). Difusi Inovasi Program Digital Payment di Desa Kanekes Baduy. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 138–153. <https://doi.org/10.21009/communicology.030.01>
- Seputri, W., & Yafiz, M. (2022). QRIS Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z: Analisis Faktor. *Adzkiya: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 10(02), 139. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/adzkiya/article/view/5259>
- Sofania, B. L., & Sitorus, P. M. (2023). Jurnal Mirai Management Analisis Minat Pengguna Fitur QRIS Sebagai Media Pembayaran Pajak PBB Online (FINTECH) Menggunakan Teori Difusi Inovasi (Studi Kasus Pada Wajib Pajak di Kota B&ung). *Jurnal Mirai Management*, 8(1), 219–231.
- Sriyono, Adam, J., Kinasih, R. D., Agustina, D., Maulidah, U., & Adawiyah, E. R. Al. (2024). Faktor - Faktor Yang Mendorong Adopsi Qris sebagai Solusi Pembayaran Digital untuk Mempermudah Transaksi UMKM. *Expensive : Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3(3), 383–394.
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat P&emi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Sutrisno, E. (2024). *Transaksi QRIS Melonjak 226,54%, Revolusi Pembayaran Digital di Indonesia*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8434/transaksi-qrismelonjak-226-54-revolusi-pembayaran-digital-di-indonesia>

Tahar, A., Setiadi, P. B., Rahayu, S., Stie, M. M., & Surabaya, M. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380-12381.