

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

a. Pengertian Qris

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standar pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau mobile banking. Adanya *QRIS* ini agar pembayaran digital menjadi lebih mudah bagi masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu karena telah berstandar. Untuk mewujudkan sistem pembayaran yang mudah, aman, dan efisien, Bank Indonesia harus terus menerus melakukan penyempurnaan dan pengembangan sistem pembayaran *QRIS* (*Quick Response Code Indonesian Standard*) agar bisa terbilang efektif. (Hariyani et al., 2023)

Menurut (Hasyim et al., 2023) Perkembangan teknologi berjalan dengan sangat cepat, salah satu evolusi tersebut adalah munculnya financial technology yang mengakibatkan pola pembayaran dari tunai beralih ke digital. Perubahan itu menghasilkan teknologi baru yang disebut *QRIS* (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan standar sistem pembayaran digital yang memungkinkan transaksi dilakukan melalui berbagai aplikasi pembayaran. Kehadiran *QRIS* tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi finansial (*Financial Technology*) yang mendorong perubahan pola transaksi masyarakat dari pembayaran tunai menuju

pembayaran digital. Oleh karena itu *QRIS* menjadi salah satu inovasi penting dalam mendukung perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia.

b. Indikator Variabel Qris

Menurut (Zalukhu, Lattu, 2025) penerapan *QRIS* dapat meningkatkan efisiensi transaksi dan memberikan dampak positif terhadap perilaku pembelian konsumen, khususnya di sektor UMKM.

- 1) Menggunakan *QRIS* membuat transaksi pembayaran lebih efektif
- 2) Menggunakan *QRIS* menghemat waktu dalam berbelanja
- 3) *QRIS* memudahkan konsumen untuk menyelesaikan pembayaran

2. E-Wallet (Dompot Digital)

a. Pengertian E-Wallet (Dompot Digital)

Dompot digital atau *E-Wallet* adalah layanan elektronik berupa aplikasi yang memungkinkan pembayaran digital dilakukan melalui berbagai media elektronik seperti server, dan dapat diakses serta digunakan dengan smartphone (Anrepa, 2021).

E-wallet merupakan layanan digital yang dipakai untuk menyimpan data instrumen pembayaran contohnya seperti alat pembayaran yang menggunakan kartu atau dengan uang yang berbentuk digital yang dapat juga menanampung dana untuk melakukan transaksi (Bank Indonesia, 2016) nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7.

Dengan didukung kemajuan teknologi, saat ini banyak masyarakat lebih memilih metode pembayaran melalui dompet digital, dompet digital adalah jenis akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi dimana

pengguna dapat menyimpan uang untuk setiap transaksi online, seperti pembayaran untuk makanan, belanja barang online, dan tiket penerbangan (Angelica, Soebiantoro, 2022)

b. Indikator Dompot Digital (*E-Wallet*)

Menggambarkan sejauh mana *E-Wallet* mudah dipahami dan digunakan oleh konsumen dalam melakukan transaksi pembayaran (Anrepa, 2021).

- 1) Transaksi berlangsung cepat
- 2) Tidak memerlukan waktu lama saat pembayaran
- 3) Mengurangi antrean di kasir

3. Keputusan Pembelian

a. Pengertian Keputusan Pembelian

Keputusan untuk membeli merupakan elemen krusial dalam perilaku konsumen yang mendorong mereka melakukan pembelian barang atau jasa, keputusan ini diambil oleh konsumen meskipun terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi serta memotivasi mereka untuk memperoleh barang atau jasa tersebut (Laurensius Panji Ragatirta, Erna Tiningrum, 2020)

Sejalan dengan itu (Dwibin Kannapadang, 2021) Mengumumkan bahwa keputusan pembelian dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti ekonomi, teknologi, politik, budaya, produk, harga, lokasi, promosi, dan lain lain.

Menurut Keller (2011), dalam (Dharmat Tilaar, 2019) keputusan pembelian konsumen adalah seberapa besar kemungkinan konsumen membeli suatu merek atau seberapa besar kemungkinan konsumen untuk berpindah dari satu merek ke merek lainnya.

b. Indikator Keputusan Pembelian

Indikator keputusan pembelian terdiri dari beberapa aspek yang dapat digunakan untuk mengukur perilaku konsumen dalam melakukan pembelian

1. Frekuensi pembelian

Frekuensi pembelian adalah tingkat seberapa sering konsumen melakukan pembelian suatu produk atau jasa dalam periode waktu tertentu.

2. Jumlah transaksi

Jumlah transaksi pembelian yang dilakukan oleh konsumen dalam periode waktu tertentu terhadap suatu produk atau jasa

3. Preferensi pembelian

Kecenderungan atau pilihan konsumen terhadap produk atau metode pembayaran yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan dan keinginan (Rico Ardiansyah Putra et al., 2025)

B. Peneliti Terdahulu

Peneliti terdahulu adalah langkah penting dalam proses penelitian ilmiah, dengan melakukan penelitian terdahulu secara efektif, peneliti dapat membangun landasan yang kuat untuk penelitian terbaru, menghasilkan penelitian yang berkualitas tinggi, dan berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan.

Table 2.1 Penelitian Terdahulu

Jenis Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Chusnul Khotimah et al., n.d.)	Pengaruh Pembayaran QRIS dan E-Wallet Terhadap Pola Belanja Mahasiswa	Terdapat dampak yang signifikan antara <i>QRIS</i> (X1) dan <i>E-WALLET</i> (X2) terhadap pola belanja mahasiswa (Y) , Hal ini dibuktikan kedua variabel bertanggung jawab atas 62,7% variasi pola belanja, faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian mempengaruhi sisa variasi, <i>QRIS</i> (X1) menerima nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,85 karena siswa mengapresiasi fitur kemudahan, kecepatan dan keamanan, <i>E-WALLET</i> (X2) frekuensi transaksi yang tinggi dan promosi yang menarik dengan nilai rata-rata 3,78 mendorong penggunaan, Pola Belanja (Y) nilai rata-rata 3,68 menunjukkan bahwa pengeluaran yang nyata lebih banyak karena menggunakan teknologi.

(Fahira Nur Pratiwi, 2023)	Pengaruh Metode Pembayaran QRIS Terhadap Keputusan Pembelian Pada Mahasiswa Politeknik Negri Bandung	Menunjukkan bahwa metode pembayaran <i>QRIS</i> memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian dengan nilai (R^2) sebesar 0,175. Meskipun nilai (R^2) < 0.33 dikategorikan lemah akan tetapi korelasi yang positif dan signifikan memiliki arti bahwa terdapat keterkaitan antara metode pembayaran <i>QRIS</i> dengan keputusan pembelian mahasiswa Politeknik Negri Bandung. Adapun nilai t hitung sebesar 4,791 lebih besar dari t tabel sebesar 3,660. Berdasarkan metode regresi sederhana pada penelitian ini dihasilkan bahwa sebesar 17,5% metode pembayaran <i>QRIS</i> berpengaruh terhadap keputusan pembelian pada mahasiswa Politeknik Negri Bandung dan sisanya sebesar 82,5% dipengaruhi oleh variabel lain.
		Terdapat nilai signifikan

(Annisa et al., 2025)	Pengaruh Penggunaan E-Wallet dan Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Pembelian Implusif	Vriabel penggunaan <i>E-WALLET</i> sejumlah $0,000 < 0.05$, $(82, 872) > t$ tabel $(1,971)$, artinya <i>pemakaian E-WALLET</i> berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku pembelian implusif. Situasi ini menjelaskan sesungguhnya hipotesis diterima, penggunaan <i>E-WALLET</i> dan perilaku pembelian implusif mempunyai pengaruh yang signifikan dengan arah positif (searah) Terdapat nilai signifikan variabel literasi keuangan sebesar $0,005 < 0,05$, dan nilai t hitung $(2,810) > t$ tabel $(1,971)$, yang berarti literasi keuangan berpengaruh negatif signifikan terhadap perilaku pembelian implusif.
-----------------------	---	--

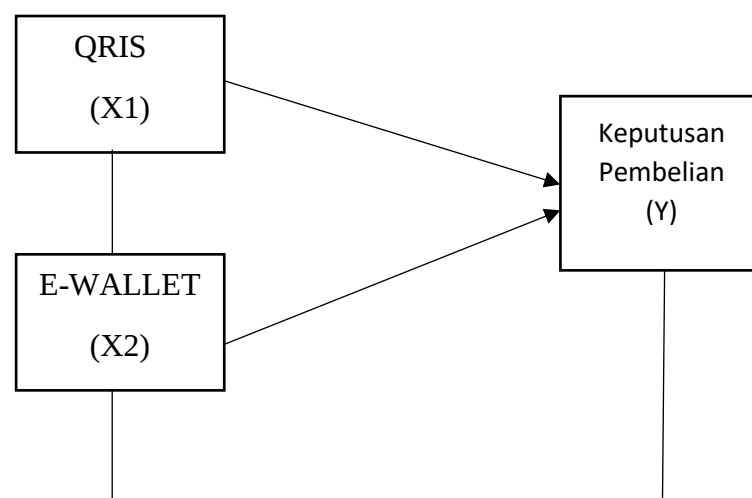
Sumber: Google Scholar 2026

C. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah struktur konseptual yang menghubungkan teori-teori yang relevan dan menjadi dasar pemikiran dalam penelitian yang berfungsi untuk

menjelaskan hubungan antar konsep serta variabel dalam studi (Luft et al., 2022). Kerangka teori menghubungkan antara variabel independent yaitu *QRIS* (X^1) dan *E-WALLET* (X^2) terhadap variabel dependen yaitu keputusan pembelian (Y) yang dilakukan konsumen untuk mengambil keputusan. Kerangka teori dalam penelitian ini disusun sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Teori



Keterangan :

—————→ : Pengaruh Secara Parsial

Analisis korelasi parsial merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengidentifikasi kuat lemahnya hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat, dimana variabel bebas lainnya dikontrol atau dianggap berpengaruh (Irianto, 2006) dalam (Telussa et al., 2013)

—————→ : Pengaruh Secara Simultan

Menurut Ghozali, (2016) Uji statistik F (uji signifikan simultan) uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama- sama terhadap variabel dependen/terikat.

D. Hipotesis

Menurut John W. Creswell & Creswell (2018) dalam (Damanik et al., 2025) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan pernyataan resmi yang menjelaskan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Suatu dugaan atau pernyataan sementara yang dirumuskan secara resmi berdasarkan teori, observasi, dan penelitian sebelumnya terkait hubungan atau pengaruh antarvariabel penelitian, yang disusun secara logis dan dapat diuji secara empiris melalui prosedur penelitian sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan ilmiah

1. Variabel Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

QRIS (Standar Kode Respon Cepat Indonesia) merupakan kombinasi beragam QR dari berbagai Penyelenggaraan Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang digunakan untuk melakukan transaksi non-tunai menggunakan QR-Code (Rahimi et al., 2024).

Sejalan dengan itu (Pratiwi, 2023) menyatakan atas hasil penelitiannya, bahwa metode pembayaran *QRIS* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian.

H1 : *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)* berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian di Toko Singapura Metro Pusat.

2. Variabel *E-Wallet* (Dompét Digital)

Dompét elektronik atau e-wallet merupakan salah satu metode pembayaran tanpa menggunakan uang tunai. Konsumen mengisi kartu atau aplikasi di sistem atau bank yang diandalkan, kemudian melakukan pembayaran dengan menggunakan aplikasi atau kartu tersebut. E-wallet dapat dijelaskan sebagai aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan transaksi daring melalui komputer atau ponsel pintar (Fadhila, Marganing Utami, 2024).

Kemudahan dalam bertransaksi sangat penting bagi seorang konsumen, artinya semakin mudah proses pembayaran, semakin besar kemungkinan konsumen untuk mengambil keputusan pembelian, selain itu transaksi menggunakan *e-wallet* tidak membutuhkan waktu yang lama, hal itu akan membuat konsumen merasa puas dan cenderung memilih toko yang menyediakan pembayaran *e-wallet* karena tidak memakan waktu yang lama.

H2 : *E-wallet* (Dompét Digital) memiliki pengaruh terhadap keputusan pembelian pada Toko Singapura Metro Pusat

3. Variabel *Qris* dan *E-Wallet*

Kemudahan dalam transaksi menjadi hal utama bagi pemilik bisnis dan pelanggan, pemanfaatan teknologi pembayaran digital seperti *QRIS* dan *E-Wallet* mempercepat, mempermudah, dan meningkatkan efisiensi proses transaksi (Maharani, Fasa, 2025). Sistem pembayaran non-tunai mempermudah, mempercepat, serta meningkatkan keamanan dan kenyamanan transaksi, terutama bagi mahasiswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan

E-Wallet dan *e-money* untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari

H3 : *QRIS* dan *E-Wallet* secara simultan memiliki pengaruh terhadap keputusan pembelian pada Toko Singapura di Metro Pusat.