

RINGKASAN

Perkembangan teknologi keuangan dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Meningkatnya perkembangan teknologi keuangan semakin memudahkan penggunaannya ketika melakukan transaksi. Penelitian ini mengambil judul : “Analisis Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital di Kota Bekasi”. Tujuan penelitian ini adalah (1) menganalisis pengaruh pendapatan terhadap preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital di Kota Bekasi, (2) menganalisis pengaruh pendidikan terhadap preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital di Kota Bekasi, (3) menganalisis pengaruh usia terhadap preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital di Kota Bekasi, (4) menganalisis pengaruh tipe konsumen berdasarkan risiko terhadap preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital di Kota Bekasi.

Penelitian ini difokuskan kepada pengunjung empat Mall terbesar di Kota Bekasi yaitu Summarecon Mall Bekasi, Mall Metropolitan Bekasi, Grand Galaxy Park dan Bekasi Cyber Park. Jumlah responden yang diambil dalam penelitian ini adalah 100 responden. *Clustered random sampling* digunakan dalam penentuan responden. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan regresi logistik, menggunakan data primer yang diperoleh dari responden. Hasil analisis regresi logistik menunjukkan bahwa: (1) variabel pendapatan berpengaruh negatif terhadap variabel preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, (2) variabel pendidikan berpengaruh positif terhadap variabel preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, (3) variabel usia berpengaruh positif terhadap variabel preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, (4) variabel tipe konsumen berdasarkan risiko berpengaruh positif terhadap variabel preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Implikasi dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis serta pembahasan yaitu Bank Indonesia sebagai pengatur sistem pembayaran nasional yang meluncurkan QRIS dapat melakukan beberapa langkah untuk meningkatkan pengguna QRIS yaitu dapat meningkatkan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat kelas menengah, masyarakat berpendidikan tinggi, dan masyarakat dengan usia maturitas yang masih belum mengetahui manfaat dan langkah-langkah melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

Kata Kunci : Preferensi Konsumen, QRIS, Alat Pembayaran, Pendapatan, Pendidikan, Usia, Tipe Konsumen Berdasarkan Risiko

SUMMARY

The development of financial technology from year to year continues to increase. The increasing development of financial technology makes it easier for users to make transactions. This research takes the title: "Analysis of Consumer Preferences in Using the Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) as a Digital Payment Tool in Bekasi City". The purposes of this study are (1) to analyze the effect of income on consumer preferences in using QRIS as a digital payment instrument in Bekasi City, (2) to analyze the effect of education on consumer preferences in using QRIS as a digital payment instrument in Bekasi City, (3) to analyze the effect of age on consumer preferences in using QRIS as a digital payment instrument in Bekasi City, (4) analyzing the effect of risk-based consumer types on consumer preferences in using QRIS as a digital payment instrument in Bekasi City.

This study focused on visitors to the four largest malls in Bekasi City, namely Summarecon Mall Bekasi, Metropolitan Mall Bekasi, Grand Galaxy Park and Bekasi Cyber Park. The number of respondents taken in this study were 100 respondents. Clustered random sampling was used in determining respondents. Based on the results of research and data analysis using logistic regression, using primary data obtained from respondents. The results of logistic regression analysis show that: (1) income variable has a negative effect on consumer preference variables in using QRIS as a digital payment instrument, (2) education variable has a positive effect on consumer preference variables in using QRIS as a digital payment instrument, (3) age variable a positive effect on the consumer preference variable in using QRIS as a digital payment instrument, (4) the type of consumer variable based on risk has a positive influence on the consumer preference variable in using QRIS as a digital payment instrument.

The implication of this research based on the results of the analysis and discussion is that Bank Indonesia as the regulator of the national payment system that launched QRIS can take several steps to increase QRIS users, namely increasing socialization and education to middle class people, highly educated people, and people with a maturity age that is still low. do not know the benefits and steps for making payments using QRIS..

Keywords : Preference Analysis, QRIS, Payment Instrument, Income, Education, Age, Type of Consumer Based on Risk