LAPORAN PENELITIAN

PENGARUH PENERAPAN PEMBAYARAN DIGITAL TERHADAP KENYAMANAN DAN FREKUENSI PEMBELIAN MAHASISWA DI KANTIN KAMPUS UNIVERSITAS BANTEN JAYA GEDUNG 2

Laporan Penelitian yang Disusun untuk Menyelesaikan Tugas   
Mata Kuliah Metode Penelitian yang Diajar Oleh  
Ibu Nurhidayanti S.Pd., M.Pd.



Oleh :

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Muhamad Agung Maulana 2. Muhammad Arrayan Risqi 3. Muhamad Gatan Anugrah 4. Gilang Wahyu Pratama 5. Hadi Nur Muhammad | 1101221114  1101221115  1101221127  1101221138  1101221140 |

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BANTEN JAYA

SERANG

2024

**ABSTRAK**

Pengaruh penerapan metode pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa menjadi fokus utama penelitian ini. Permasalahan seperti kekurangan uang kembalian, lamanya proses transaksi tunai, dan keterbatasan metode pembayaran tradisional mendorong perlunya solusi inovatif melalui teknologi pembayaran digital seperti QRIS. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana metode pembayaran digital dapat meningkatkan kenyamanan dan intensitas belanja mahasiswa di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2. Data penelitian diperoleh melalui wawancara langsung dengan pengelola kantin untuk memahami tantangan operasional dan kuesioner online (Google Form) kepada mahasiswa sebagai konsumen kantin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki preferensi terhadap pembayaran digital karena kemudahan dan efisiensinya dibandingkan tunai. Implementasi QRIS dianggap mampu mengatasi masalah operasional seperti kekurangan uang kembalian dan waktu transaksi yang lama. Kendati demikian, beberapa tantangan, termasuk adaptasi pengguna dan kesiapan infrastruktur, tetap menjadi hambatan yang perlu diperhatikan sebelum implementasi penuh. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembayaran digital memiliki dampak positif terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa. Rekomendasi yang diajukan meliputi penyediaan edukasi bagi pengguna, pengembangan infrastruktur teknologi pembayaran, serta kolaborasi dengan penyedia layanan pembayaran digital untuk mendukung implementasi yang optimal.

Kata Kunci: frekuensi pembelian, kenyamanan, kantin, pembayaran digital, QRIS

**KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Pembayaran Digital terhadap Kenyamanan dan Frekuensi Pembelian Mahasiswa di Kantin Kampus Universitas Banten Jaya Gedung 2" dapat diselesaikan dengan baik.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi tugas akademik serta memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai penerapan pembayaran digital di lingkungan kampus. Proses penelitian melibatkan pengumpulan data melalui wawancara langsung dengan pengelola kantin dan kuesioner daring kepada mahasiswa.

Kami menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen pembimbing, Ibu Nurhidayanti S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan berharga selama proses penelitian.
2. Pengelola kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2 yang telah menyediakan waktu dan informasi untuk mendukung penelitian ini.
3. Para mahasiswa responden yang telah berpartisipasi dengan mengisi kuesioner penelitian.

Kami berharap laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi untuk pengelola kantin dalam mengadopsi teknologi pembayaran digital, maupun sebagai bahan rujukan akademik untuk penelitian lebih lanjut. Dengan segala keterbatasan yang ada, kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan laporan ini di masa mendatang.

**DAFTAR** **ISI**

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN 1  
A. Latar Belakang 1  
B. Tujuan dan Manfaat 2  
C. Waktu dan Tempat 3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 4

BAB III METODE PENELITIAN 6  
A. Teknik Pengumpulan Data 6  
B. Jenis Metode Penelitian 6  
C. Prosedur Penelitian 7

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 9  
A. Hasil Penelitian 9  
B. Pembahasan 11

BAB V PENUTUP 13  
A. Kesimpulan 13  
B. Saran 14

DAFTAR PUSTAKA 15

**BAB I   
PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Pembayaran digital telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Di Indonesia, penggunaan metode pembayaran digital seperti QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) mulai diperkenalkan sebagai solusi untuk transaksi yang lebih praktis dan efisien. Fenomena ini tidak hanya mengubah cara berbelanja secara umum, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap cara orang bertransaksi di berbagai sektor, termasuk di kantin kampus.

Kantin merupakan salah satu tempat yang sangat bergantung pada sistem pembayaran untuk kelancaran operasionalnya. Namun, dalam praktiknya, banyak mahasiswa yang masih menghadapi berbagai kendala saat melakukan transaksi pembayaran, terutama ketika menggunakan uang tunai. Beberapa masalah yang sering ditemukan adalah kekurangan uang kembalian, lamanya proses transaksi, dan ketidaknyamanan saat berbelanja karena harus membawa uang tunai dalam jumlah yang tepat. Masalah-masalah tersebut berpotensi mengurangi kenyamanan mahasiswa dan bahkan dapat mempengaruhi frekuensi mereka dalam berbelanja di kantin.

Sebagai respons terhadap tantangan ini, implementasi pembayaran digital, khususnya melalui QRIS, dapat menjadi alternatif yang menjanjikan. QRIS menawarkan kemudahan transaksi dengan menggunakan ponsel pintar dan dapat mengurangi masalah terkait pembayaran tunai. Namun, meskipun QRIS mulai diperkenalkan di beberapa tempat, pengadopsiannya di kantin kampus masih terbatas. Beberapa pengelola kantin mungkin merasa ragu atau kurang yakin dengan manfaat dan keefektifan penerapan sistem pembayaran digital tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penerapan pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2. Dengan memahami dampak tersebut, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan sistem pembayaran di kantin, baik bagi pengelola maupun pembeli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem pembayaran digital yang lebih efisien dan meningkatkan pengalaman berbelanja di lingkungan kampus.

**B. Manfaat dan Tujuan**

B.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penerapan pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi persepsi mahasiswa terhadap metode pembayaran tunai dan pembayaran digital di kantin kampus.
2. Menilai seberapa besar pengaruh pembayaran digital terhadap kenyamanan berbelanja mahasiswa di kantin.
3. Menganalisis apakah penerapan pembayaran digital dapat meningkatkan frekuensi pembelian mahasiswa di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2.
4. Memberikan rekomendasi terkait implementasi sistem pembayaran digital yang lebih efektif untuk pengelola kantin dan mahasiswa.

B.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua aspek:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sistem pembayaran digital, serta pemahaman mengenai dampaknya terhadap perilaku konsumen di sektor kantin kampus. Penelitian ini juga dapat memperkaya referensi bagi penelitian-penelitian terkait adopsi teknologi digital di lingkungan pendidikan.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pengelola kantin dalam meningkatkan sistem pembayaran yang lebih efisien dan nyaman bagi mahasiswa. Dengan mengetahui preferensi mahasiswa terhadap pembayaran digital, pengelola kantin dapat lebih mudah dalam membuat keputusan untuk mengadopsi atau mengembangkan metode pembayaran yang lebih relevan dengan kebutuhan konsumen.

C. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada periode Desember 2024, dimulai dari tahap persiapan hingga pengumpulan data yang dilakukan pada 6 Desember 2024 hingga 20 Desember 2024.

Penelitian ini dilakukan di Kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2, yang terletak di Jalan Syekh Moh. Nawawi Albantani No.2, Kota Serang, Banten. Lokasi penelitian dipilih karena kantin tersebut memiliki volume transaksi yang cukup tinggi di kalangan mahasiswa, yang relevan dengan fokus penelitian mengenai pengaruh penerapan sistem pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa.

**BAB II   
TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka merupakan bagian yang penting dalam penelitian ini untuk memberikan dasar teori yang relevan dengan topik penelitian mengenai penerapan pembayaran digital di kantin kampus. Bagian ini berisi pemaparan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem pembayaran, adopsi teknologi, serta kenyamanan konsumen, khususnya di sektor layanan makanan.

Tinjauan pustaka adalah proses menelaah dan mengkaji berbagai sumber literatur yang telah diterbitkan oleh para akademisi atau peneliti sebelumnya, yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti (Mahanum, 2021).

**A. Pembayaran Digital**

Pembayaran digital merupakan sistem pembayaran yang menggunakan media elektronik sebagai alat transaksi, menggantikan uang tunai. Leksono Putri (2022) menjelaskan bahwa pembayaran digital, atau digital payment, merupakan metode pembayaran yang menggunakan media elektronik, seperti *SMS banking*, *internet banking*, *mobile banking*, dan dompet elektronik. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi tanpa menggunakan uang fisik, dengan memanfaatkan platform pembayaran berbasis aplikasi. QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) adalah salah satu contoh sistem pembayaran digital yang tengah berkembang di Indonesia. QRIS dirancang untuk mempermudah transaksi antara berbagai platform pembayaran digital yang berbeda. Penelitian oleh Tarantang et al (2019) menunjukkan bahwa keuntungan dari sistem pembayaran digital lebih dominan dibandingkan dengan kekurangannya. Meskipun tidak menggantikan uang tunai, keberadaan pembayaran digital dapat membantu mengurangi dampak inflasi yang disebabkan oleh peredaran uang yang berlebihan di masyarakat.

**B. Pengaruh Pembayaran Digital Terhadap Perilaku Konsumen**

Beberapa penelitian telah mengkaji pengaruh penerapan sistem pembayaran digital terhadap perilaku konsumen. Azhari (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa konsumen cenderung lebih memilih sistem pembayaran yang praktis, cepat, dan aman. Pembayaran digital memungkinkan konsumen untuk bertransaksi dengan lebih efisien, tanpa perlu khawatir dengan masalah kembalian atau kesulitan membawa uang tunai dalam jumlah besar. Selain itu, (Fauzi et al., 2023)mengungkapkan bahwa kenyamanan dalam bertransaksi digital dapat meningkatkan frekuensi pembelian, karena konsumen merasa lebih nyaman dan terbantu dengan kemudahan yang ditawarkan.

**C. Teori Adopsi Teknologi**

Teori adopsi teknologi, seperti Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Widowati & Khusaini (2022), menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan individu untuk menerima atau menolak teknologi baru. Dalam konteks penelitian ini, TAM dapat digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi sistem pembayaran digital oleh mahasiswa dan pengelola kantin. Menurut TAM, dua faktor utama yang menentukan adopsi teknologi adalah perceived ease of use (kemudahan penggunaan) dan perceived usefulness (manfaat yang dirasakan).

**BAB III   
METODE PENELITIAN**

**A. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua metode pengumpulan data utama, yaitu wawancara langsung dan kuesioner. Data dikumpulkan dari dua pihak, yakni pihak kantin dan mahasiswa sebagai konsumen yang berbelanja di kantin.

1) Wawancara dengan Pihak Kantin

Wawancara dilakukan secara langsung dengan pengelola kantin untuk menggali informasi terkait sistem pembayaran yang diterapkan di kantin, tantangan yang dihadapi dalam pengelolaan pembayaran, dan pandangan mereka terhadap penerapan sistem pembayaran digital seperti QRIS. Wawancara ini dilakukan di lokasi kantin, dan wawancara bersifat terbuka, di mana pengelola kantin dapat memberikan jawaban yang lebih bebas dan mendalam terkait masalah yang dihadapi serta tanggapan mereka terhadap solusi yang mungkin diterapkan.

2) Kuesioner untuk Mahasiswa

Untuk mengumpulkan data dari mahasiswa, penulis menggunakan kuesioner berbasis Google Form yang disebarkan kepada lebih dari 30 responden. Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang mencakup dua tipe, yaitu pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup memberikan beberapa opsi jawaban yang dapat dipilih oleh responden, sedangkan pertanyaan terbuka memberikan kebebasan kepada responden untuk memberikan jawaban secara lebih rinci dan mendalam mengenai pengalaman dan preferensi mereka terkait metode pembayaran di kantin.

**B. Jenis Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan serangkaian prosedur dan rencana yang digunakan untuk melaksanakan sebuah penelitian (Waruwu, 2023). Metode ini memungkinkan penelitian dilakukan secara sistematis, objektif, ilmiah, dan memiliki nilai. Selain itu, metode penelitian berfungsi sebagai strategi untuk mengumpulkan data serta menemukan solusi atas suatu permasalahan berdasarkan fakta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang diterapkan untuk mempelajari objek dalam kondisi alamiah. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama, data dikumpulkan melalui teknik triangulasi, analisis data dilakukan secara induktif, dan hasil penelitian lebih berfokus pada pemaknaan daripada generalisasi (Abdussamad & Sik, 2021). Wawancara dengan pihak kantin bersifat kualitatif, karena menghasilkan data naratif yang menganalisis pandangan dan pengalaman pengelola kantin terkait pembayaran digital. Sementara itu, kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa bersifat kuantitatif, karena menghasilkan data numerik yang menggambarkan kecenderungan dan frekuensi pilihan mahasiswa mengenai sistem pembayaran yang ada di kantin. Selaras dengan penjelasan oleh (Balaka, 2022) metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka, dengan penekanan pada pengukuran hasil secara objektif yang dilengkapi dengan analisis statistik. Kombinasi kedua pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penerapan pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa di kantin.

**C. Prosedur Penelitian**

C.1 Tahap Persiapan

Penelitian diawali dengan perencanaan dan persiapan, yang meliputi penentuan lokasi penelitian di Kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2 serta identifikasi pihak-pihak yang menjadi responden, yaitu pengelola kantin dan mahasiswa. Persiapan ini juga mencakup pembuatan instrumen penelitian berupa panduan wawancara untuk pengelola kantin dan kuesioner daring untuk mahasiswa. Kuesioner dirancang dengan kombinasi pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mengumpulkan data tentang pengalaman transaksi mereka di kantin.

C.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui dua metode:

1) Wawancara langsung dengan pengelola kantin, yang dilakukan di lokasi untuk memperoleh informasi mendalam tentang sistem pembayaran yang diterapkan, kendala, dan potensi penerapan pembayaran digital.

2) Penyebaran kuesioner daring kepada lebih dari 30 mahasiswa melalui Google Form. Kuesioner ini mencakup pertanyaan yang menggali pengalaman mahasiswa terkait metode pembayaran, preferensi mereka terhadap pembayaran tunai atau digital, serta pendapat mereka mengenai kenyamanan dan efisiensi dari metode pembayaran yang ada.

C.3 Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis berdasarkan jenisnya:

1) Data dari wawancara dianalisis secara kualitatif, dengan cara menelaah jawaban pengelola kantin untuk menemukan pola, tema, dan wawasan yang relevan.

2) Data dari kuesioner dianalisis secara deskriptif, untuk menggambarkan preferensi mahasiswa terhadap sistem pembayaran di kantin, serta pandangan mereka terhadap implementasi pembayaran digital.

C.4 Penyusunan Laporan

Setelah analisis data selesai, hasil penelitian disusun dalam bentuk laporan. Laporan ini mencakup temuan dari wawancara dan kuesioner, serta pembahasan mengenai pengaruh penerapan pembayaran digital terhadap kenyamanan dan frekuensi pembelian mahasiswa di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2.

**BAB IV  
HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui wawancara langsung dengan pengelola kantin dan survei daring menggunakan Google Form untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

A.1 Hasil Wawancara dengan Pihak Kantin

Wawancara dilakukan dengan Bapak Eja, pengelola Kantin Emak di Universitas Banten Jaya Gedung 2, untuk memahami sistem pembayaran yang tersedia, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap metode pembayaran digital. Berikut rangkuman hasil wawancara:

1) Kendala Penggunaan Metode Pembayaran Tunai

Pihak kantin sering menghadapi pembeli yang tidak membawa uang tunai, sehingga pembeli harus menggunakan metode pembayaran digital sebagai alternatif.

2) Frekuensi Penggunaan Pembayaran Digital

Pembayaran digital melalui DANA dan QRIS lebih sering digunakan selama acara tertentu dibandingkan pada hari biasa.

3) Penyebab dan Solusi Kekurangan Uang Kembalian

Kekurangan uang kembalian terjadi karena pembeli menggunakan uang pecahan besar untuk transaksi kecil. Solusi yang dilakukan adalah menyediakan stok uang receh harian dan, jika diperlukan, memberikan barang sebagai pengganti uang kembalian.

4) Metode Pembayaran yang Tersedia

Kantin menyediakan tiga metode pembayaran: tunai, DANA, dan QRIS. Pilihan ini disesuaikan dengan kebiasaan mahasiswa yang sering menggunakan dompet digital.

5) Kemudahan Adaptasi Mahasiswa terhadap QRIS

Pengelola kantin yakin mahasiswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan sistem QRIS karena sudah terbiasa menggunakan dompet digital.

6) Dampak Pembayaran Digital

Penerapan pembayaran digital meningkatkan kenyamanan pembeli, mengurangi kendala kekurangan kembalian, dan berpotensi meningkatkan jumlah transaksi.

A.2 Hasil Responden dari Google Form

Kuesioner daring diisi oleh lebih dari 30 mahasiswa untuk mengetahui preferensi dan pengalaman mereka terkait pembayaran tunai dan digital. Berikut hasilnya:

1) Metode Pembayaran yang Sering Digunakan

Sebagian besar mahasiswa (90%) menggunakan pembayaran tunai, sementara 3% menggunakan pembayaran digital, dan 7% menggunakan keduanya.

Alasan Memilih Metode Pembayaran

* 58% memilih metode pembayaran karena praktis.
* 19% tidak memiliki akses ke pembayaran digital.
* 22% sudah terbiasa menggunakan kedua metode.
* 61% tidak mengetahui adanya pembayaran digital di kantin.

2) Pengalaman Menggunakan Pembayaran Digital di Tempat Lain

* 41% sering menggunakan pembayaran digital.
* 25% terkadang menggunakannya.
* 19% cukup jarang.
* 12% tidak pernah menggunakan pembayaran digital.

3) Tingkat Kepuasan terhadap Pembayaran Digital (Skala 1-5)

* Skor 4 dan 5 (positif): 70%.
* Skor 3 (cukup): 25%.
* Skor 2 (kurang puas): 3%.

4) Kenyamanan dengan Pembayaran Tunai

Sebanyak 87% responden merasa nyaman menggunakan pembayaran tunai, sementara 13% merasa tidak nyaman.

5) Kendala Pembayaran Tunai

* 71% responden pernah mengalami kendala, terutama terkait kekurangan uang kembalian (90%).
* 29% tidak pernah mengalami kendala.

6) Ketertarikan terhadap Pembayaran Digital

Jika pembayaran digital tersedia, 45% responden menyatakan akan menggunakannya, 48% mungkin akan mencoba, dan hanya 6% yang tidak tertarik.

A.3 Kesimpulan Sementara

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar mahasiswa masih mengandalkan pembayaran tunai, ada potensi besar untuk meningkatkan penggunaan pembayaran digital, terutama dengan adanya edukasi dan peningkatan kesadaran. Pembayaran digital dinilai mampu memberikan solusi atas kendala yang sering dihadapi dalam pembayaran tunai, seperti kekurangan uang kembalian, serta menawarkan kenyamanan dan fleksibilitas yang lebih tinggi.

**B. Pembahasan**

B.1 Kendala dalam Penggunaan Pembayaran Tunai

Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu kendala utama dalam penggunaan pembayaran tunai adalah pembeli yang tidak membawa uang tunai atau menghadapi masalah kekurangan uang kembalian. Kekurangan uang kembalian sering kali disebabkan oleh pembeli yang menggunakan uang pecahan besar untuk transaksi kecil.

Fenomena ini sejalan dengan temuan Tarantang et al. (2019) yang menyatakan bahwa pembayaran digital tidak bertujuan menggantikan uang tunai sepenuhnya, tetapi dapat mengurangi masalah operasional seperti kekurangan kembalian. Implementasi metode pembayaran digital di kantin dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kendala ini.

B.2 Potensi Pembayaran Digital sebagai Solusi

Penerapan metode pembayaran digital seperti QRIS dan DANA telah terbukti memberikan fleksibilitas dan kenyamanan bagi pembeli yang tidak membawa uang tunai. Berdasarkan wawancara, pihak kantin menilai bahwa mahasiswa akan dengan mudah beradaptasi dengan sistem pembayaran digital.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa (87%) merasa nyaman dengan pembayaran tunai. Namun, 71% juga mengakui pernah mengalami kendala, khususnya kekurangan uang kembalian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembayaran tunai masih menjadi preferensi utama, ada kebutuhan untuk metode pembayaran alternatif.

Pembayaran digital tidak hanya membantu mengurangi kendala operasional tetapi juga menawarkan kemudahan bagi mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan e-wallet dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pembayaran digital meningkatkan efisiensi transaksi dan kenyamanan pengguna.

B.3 Tingkat Adopsi dan Kesadaran Mahasiswa terhadap Pembayaran Digital

Hasil survei menunjukkan adanya potensi besar untuk meningkatkan adopsi pembayaran digital melalui edukasi dan promosi yang efektif. Edukasi dapat mencakup penjelasan tentang cara penggunaan QRIS dan DANA, manfaatnya, serta keamanan dalam bertransaksi secara digital.

B.4 Pengaruh Metode Pembayaran terhadap Kenyamanan dan Penjualan

Menurut wawancara, pembayaran digital memberikan dampak positif terhadap kenyamanan pembeli dan membantu meningkatkan jumlah transaksi. Pembayaran digital memungkinkan pembeli untuk tetap bertransaksi meskipun tidak membawa uang tunai, sehingga memperluas jangkauan pembeli yang dapat dilayani.

Selain itu, hasil survei menunjukkan bahwa 70% mahasiswa memberikan skor tinggi terhadap pengalaman mereka menggunakan pembayaran digital, yang mengindikasikan bahwa metode ini dapat meningkatkan kepuasan pembeli.

B.5 Implikasi bagi Pengelola Kantin

Pengelola kantin perlu mempertimbangkan penerapan metode pembayaran digital secara lebih aktif. Langkah ini dapat dilakukan dengan memasang banner atau pemberitahuan yang jelas di area kantin untuk menginformasikan ketersediaan metode pembayaran digital. Selain itu, pelatihan bagi staf kantin tentang penggunaan sistem pembayaran digital juga dapat membantu kelancaran implementasi.

**BAB V  
PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Preferensi Mahasiswa terhadap Metode Pembayaran

Mayoritas mahasiswa masih memilih metode pembayaran tunai di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2, dengan 90% responden menggunakan pembayaran tunai dalam transaksi mereka. Namun, terdapat minat yang cukup signifikan terhadap metode pembayaran digital, dengan 45% mahasiswa menyatakan bersedia menggunakannya jika tersedia, dan 48% lainnya mungkin akan mencobanya.

1. Kendala dalam Penggunaan Pembayaran Tunai

Masalah utama yang dihadapi dalam penggunaan pembayaran tunai adalah kekurangan uang kembalian, yang dilaporkan oleh 71% responden. Kekurangan kembalian ini sebagian besar terjadi akibat pembeli menggunakan uang pecahan besar untuk transaksi dengan nominal kecil.

1. Keberadaan dan Potensi Pembayaran Digital

Penerapan metode pembayaran digital seperti QRIS dan DANA di kantin telah memberikan dampak positif. Selain menawarkan solusi terhadap kendala uang kembalian, pembayaran digital juga meningkatkan kenyamanan pembeli, terutama bagi mereka yang tidak membawa uang tunai.

1. Kesadaran dan Tingkat Adopsi Pembayaran Digital

Sebagian besar mahasiswa belum mengetahui bahwa metode pembayaran digital tersedia di kantin. Namun, hasil wawancara dengan pihak kantin menunjukkan bahwa mahasiswa mudah beradaptasi dengan sistem pembayaran digital karena penggunaan e-wallet sudah cukup umum di kalangan mereka.

1. Dampak Pembayaran Digital terhadap Penjualan

Pembayaran digital memiliki potensi untuk meningkatkan penjualan dengan menjangkau lebih banyak pembeli, terutama selama acara atau kegiatan tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembayaran digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk melengkapi pembayaran tunai di kantin.

Dengan kesimpulan ini, penting bagi pengelola kantin untuk terus mengedukasi dan mempromosikan metode pembayaran digital sebagai opsi yang nyaman dan efisien bagi mahasiswa.

**B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengelola kantin lebih aktif mengedukasi mahasiswa mengenai keberadaan dan penggunaan metode pembayaran digital seperti QRIS dan DANA. Edukasi ini dapat dilakukan melalui pemasangan poster, spanduk, atau informasi digital di media sosial kampus untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa. Selain itu, penting bagi pihak kantin untuk memastikan infrastruktur pembayaran digital berfungsi dengan baik, termasuk menyediakan koneksi internet yang stabil untuk mendukung transaksi nontunai. Penyediaan panduan penggunaan pembayaran digital juga akan membantu mahasiswa yang belum terbiasa dengan teknologi tersebut.

Untuk mengatasi kendala kekurangan uang kembalian, disarankan agar kantin selalu menyiapkan stok uang receh yang memadai setiap hari guna memastikan kelancaran transaksi. Selain itu, promosi terkait keuntungan menggunakan metode pembayaran digital, seperti kemudahan dan efisiensi, dapat menarik minat mahasiswa. Insentif seperti diskon atau penawaran khusus untuk transaksi digital juga dapat dijadikan strategi yang efektif.

Pihak kantin juga diharapkan dapat menjalin kolaborasi dengan pihak kampus untuk mendukung adopsi pembayaran digital, misalnya dengan mengintegrasikan sistem pembayaran digital ke dalam kartu mahasiswa berbasis elektronik. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan penggunaan pembayaran digital dapat semakin luas diterapkan di kantin Universitas Banten Jaya Gedung 2, sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi mahasiswa dalam melakukan transaksi.

Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Azhari, A. (2021). *Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) Pada Sektor UMKM Di Kota Pematangsiantar*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.

Fauzi, A., Salwa, S. A., Safitri, A., Julianti, E. A. C., & Fazriyah, S. N. (2023). Analisis Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran Digital Dan Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, *2*(1), 11–17.

Leksono Putri Handayani, N., Fitrijanti Soeparan, P., Pratama Kendal Jl Raya Utama Timur No, P., & Kendal, K. (2022). Peran Sistem Pembayaran Digital Dalam Revitalisasi UMKM. *Journal of Economics and Business Management*, *1*(3).

Mahanum, M. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1–12.

Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, *4*(1), 60–75.

Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2896–2910.

Widowati, N., & Khusaini, M. (2022). Adopsi Pembayaran Digital Qris Pada Umkm Berdasarkan Technology Acceptance Model. *Journal of Development Economic and Social Studies*, *1*(2), 325–347.